

COWBOY ACTION SHOOTING™

Manuel du tireur



16ème édition – Janvier 2010

COPYRIGHT 1987, 2010

**SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
TOUS DROITS RÉSERVÉS**

Traduit de l'américain Par
CAS France –SASS France

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

TABLE DES MATIÈRES

LA SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY.....	1
SPIRIT OF THE GAME.....	2
CHOISIR UN PSEUDONYME.....	2
VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS.....	2
LES CONVENTIONS DE LA SASS.....	3
TOUTES LES ARMES À FEU.....	3
CHIENS.....	4
CANONS.....	4
DÉTENTES ET PONTETS.....	4
CROSSES ET PLAQUETTES DE CROSSE.....	5
INSTRUMENTS DE VISÉE.....	5
TOUTES ARMES.....	5
ARMES RAYÉES.....	6
REVOLVER – MODÈLES À VISÉE FIXE.....	6
REVOLVER – MODÈLES À VISÉE RÉGLABLE.....	6
FUSILS LISSES.....	7
EMBELLISSEMENT DES ARMES.....	7
VIS.....	7
CARCASSES ET BOITIERS DE CULASSE.....	7
LEVIERS DE SOUS GARDE.....	7
MÉCANISMES DE CHARGEMENT ET D’ALIMENTATION.....	8
PERCUTEURS.....	8
RÉDUCTEURS DE REcul.....	8
REVOLVER - TIGES D’ÉJECTION.....	8
REVOLVER – CADRES DE POIGNÉE.....	8
REVOLVER - AXES DE BARILLET.....	9
REVOLVER - BARILLETS.....	9
FUSILS LISSES – SYSTÈME À BRISURE.....	9
OBLIGATIONS POUR LES ARMES RAYÉES.....	9
CALIBRES DES ARMES RAYÉES.....	9
OBLIGATIONS POUR LES REVOLVERS.....	9
CALIBRES DES REVOLVERS.....	10
OBLIGATIONS POUR LES FUSILS LISSES.....	10
CALIBRES DES FUSILS LISSES.....	10
AUTRES ARMES AUTORISÉES.....	10
HOLSTERS, CARTOUCHIÈRES ET BANDOULIÈRES.....	11
MUNITIONS.....	12

CATÉGORIES.....	13
BASÉES SUR L'ÂGE.....	13
DUELIST.....	13
GUNFIGHTER.....	14
CATÉGORIES POUDRE NOIRE.....	15
FRONTIER CARTRIDGES.....	15
FRONTIERSMAN.....	15
CLASSIC COWBOY / COWGIRL.....	15
« B »WESTERN.....	16
SIDE MATCHS.....	17
PLAINSMAN.....	17
PISTOLETS DE POCHE ET DERRINGERS.....	17
FUSILS LONG RANGE OU DE PRÉCISION.....	17
RÈGLES DE BASE POUR LES COMPÉTITIONS LONG RANGE.....	18
DÉCOMPTE DES POINTS ET CHRONOMÉTRAGE.....	19
FAILURE TO ENGAGE.....	20
DÉROULEMENT DU STAGE.....	20
CONVENTIONS DE STAGE.....	21
RÈGLES DE SÉCURITÉ.....	22
INTERDITS.....	26
SASS MOUNTED SHOOTING.....	26

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

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

Le Cowboy Action Shooting™ est un sport amateur aux multiples facettes où les participants concourent avec des armes à feu du type de celles utilisées pendant la conquête de l'Ouest Américain: revolvers à simple action, carabines à levier de sous-garde, ainsi que des fusils de chasse juxtaposés, des fusils à canon lisse, à pompe antérieurs à 1899 ou à levier de sous-garde. La compétition de tir est mise en scène dans un style Old-West unique et caractéristique.

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

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

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

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

Les mordus de l'histoire de l'Ouest américain de même que les tireurs réguliers sont d'accord pour reconnaître que l'utilisation d'armes d'époque, de costumes authentiques, de cibles spécifiques et d'un tir rapide font du Cowboy Action Shooting un des plus intéressants de tous les sports de tir tant pour les spectateurs que pour les tireurs.

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

L'ESPRIT DU JEU

De la façon dont le jeu du Cowboy Action Shooting a évolué, nos membres ont développé et ont adopté une attitude gouvernant leur participation que nous appelons le «Spirit of the Game ».

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

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

CHOIX D'UN PSEUDONYME

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

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

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

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

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

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

VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS

Le Cowboy Action Shooting™ est une combinaison de reconstitution historique et de déguisement ludique. Les participants peuvent choisir le style de costume qu'ils souhaitent porter mais toutes les tenues doivent être typiques de la fin du 19^{ème} siècle, d'un western de série B ou d'une série western télévisée.

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

Tous les tireurs doivent être costumés mais nous encourageons aussi les invités et les familles à en faire de même. Les tireurs doivent rester costumés pendant toute la durée des matchs y compris pendant les événements associés : dîners, cérémonie de remise des prix, soirées dansantes etc.

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

CONVENTIONS DE LA SASS RELATIVES AUX ARMES A FEU

Les compétitions de Cowboy Action Shooting organisées par la SASS sont divisées en trois types d'épreuves, les épreuves principales, par équipe et matchs annexes. Les règles relatives aux armes autorisées par la SASS dépendent des épreuves auxquelles vous participez.

Les armes originales ou leurs répliques peuvent être utilisées en compétition sous réserve qu'elles présentent les garanties de sécurité et soient en bon état de fonctionnement. Dans chaque paragraphe respectif, nous détaillons les modifications autorisées. Le fait qu'un fabricant ait mis au point une pièce d'arme ou une arme pour le CAS ou le fait qu'une arme soit disponible à la vente ne veut pas dire que cette arme ou cette pièce seront autorisées par la SASS en compétition. Seules les modifications, répertoriées dans le présent manuel, sont autorisées. Toutes les autres sont expressément interdites. Comme tout sport mettant en jeu des armes à feu est potentiellement dangereux, la SASS ne recommande ni ne suggère la modification d'une arme ou la suppression de tout dispositif de sécurité qui pourrait être présent sur cette arme. Les participants à ce sport acceptent leur responsabilité pour l'utilisation de leurs armes et/ou des modifications effectuées sur leurs armes, Ce n'est pas le rôle de la SASS ou des clubs affiliés de faire ce choix pour eux. Avant toute modification d'une arme à feu, veuillez consulter le fabricant de cette arme. Les armes doivent fonctionner comme le faisaient les armes originales, d'avant 1900, qu'elles reproduisent. Les armes doivent fonctionner de façon non dangereuse.

La SASS reconnaît qu'il est légitime de vouloir améliorer les performances des armes utilisées au CAS. Tous ensemble, fabricants, importateurs, armuriers et tireurs doivent faire preuve de la plus grande prudence dans leurs recherches visant à mettre au point des mécanismes propres à améliorer le fonctionnement des armes utilisées pour les épreuves de la SASS. Toute modification non prévue par le présent manuel est interdite. Les personnes désirant voir leurs modifications, pièces d'armes ou armes agréées par la SASS peuvent demander qu'une étude soit faite par le bureau dirigeant. Seule une réponse écrite signifiant l'approbation par les dirigeants de la SASS fera foi et autorisera ces modifications. Sauf à être référencé dans le présent règlement ou approuvé par le bureau dirigeant de la SASS, toute modification, pièce d'arme ou arme est interdite.

Une Stage Disqualification sera prononcée contre tout tireur utilisant une arme non conforme au règlement de la SASS.

TOUTES ARMES

- Toutes les armes utilisées pour le CAS doivent être conçues pour tirer par l'intermédiaire d'un mécanisme d'impact tel que nécessaire pour les amorces de percussion centrale, annulaire ou les capsules (cap & ball). Tout autre mécanisme de mise à feu est interdit.
- Les modifications des mécanismes internes non référencés dans ce manuel et qui ne peuvent pas être examinés tant que l'arme est au repos (culasse fermée) sont autorisés tant que cela n'affecte pas l'aspect extérieur du mode de fonctionnement et n'entre pas en conflit avec l'une des modifications prévues par ce manuel.
- Modifier le mode de mise à feu, l'armement, le chambrage ou le système de levier de quelque façon que ce soit transformant un fonctionnement totalement manuel par n'importe quel autre type de fonctionnement (par ex: réarmement semi-automatique par emprunt des gaz ou action du recul etc.) est expressément interdit.
- Toutes les armes peuvent être réparées et/ou restaurées dans leur configuration d'origine.
- Le remplacement de pièces peut être fait dans des matériaux autres que ceux d'origine à moins que ce ne soit expressément interdit.
- Toutes les pièces peuvent être adoucies, reprofilées, polies, ébavurées ou remplacées tant que ce n'est pas interdit par ces présentes conventions.

CHIENS

- Les chiens peuvent être remplacés ou changés par des chiens prévus pour des carcasses de même taille. (par ex: Un chien pour une carcasse de petite taille ne peut être monté sur un revolver à grande carcasse et vice versa)
- Les parties internes d'un chien peuvent être modifiées (par ex: rajouter un cran de demi armé lorsqu'il n'existe pas)
- Les chiens de type Bisley ne peuvent être utilisés que si le revolver a une poignée de type Bisley.
- Les chiens de style Ruger Blackhawk/Montado (par ex. des chiens à crête abaissée et élargis) sont acceptables tant sur les revolvers à visée fixe qu'à visée réglable.
- Un arrêt de chien peut être ajouté.
- La course du chien peut être ajustée sur tous les revolvers.
- Les encoches de visée pratiquées dans le chien de revolver peuvent être agrandies.
- Les stries pratiquées sur les crêtes de chiens peuvent être retaillées.

CANONS

- Les canons ou les chambres peuvent être reforés, chemisés ou manchonnés dans un calibre ou chambrage existant pour cette arme tant que les limites de sécurité du fabricant sont respectées.
- Les canons originaux peuvent être remplacés par des canons neufs conformes au modèle d'arme sur lequel ils sont montés (par ex: rond, octogonal ou demi rond).
- Les canons peuvent être raccourcis et/ou renforcés à la bouche.
- Selon la législation française, les canons des armes d'épaule ne peuvent être inférieurs à 45 cm et la longueur de l'arme doit être égale ou supérieure à 85 cm.
- Les canons peuvent être modifiés pour pouvoir accepter les dispositifs de fixation pour un autre type de tube magasin d'aspect et de capacité appropriés au modèle d'arme modifié.
- Les canons peuvent être modifiés pour accepter des systèmes de visée conformes à l'époque et listés dans le présent règlement.
- Selon la législation française, les canons des fusils lisses ne peuvent être inférieurs à 45 cm, 61 cm pour les fusils lisses à répétition manuelle.

- Les canons des fusils lisses peuvent comporter un choke interne amovible sous réserve qu'il ne dépasse pas de la bouche du canon.
- Les canons lourd de compétition dits « bull barrel » ne sont pas autorisés sur les armes en calibre de revolver.
- Les canons ne peuvent être fabriqués qu'en acier ou en fer uniquement.
- Les compensateurs ne sont pas autorisés.

DÉTENTES ET PONTETS

- Les détentés peuvent être retaillées pour amincir leur largeur.
- La position de la détente peut être ajustée.
- Une butée de détente ou « trigger stop » peut être ajoutée.
- Le pontet des armes lisses peut être enveloppé de cuir ou de tout autre matériau naturel.
- déformer le pontet d'un fusil juxtaposé pour que les détentés soient plus accessibles n'est pas autorisé.
- Les sabots de détente sont interdits.

CROSSES ET PLAQUETTES DE CROSSE

- La longueur ou le type de crosse peut être modifié ou remplacé (par ex: une crosse de carabine peut être changée pour une crosse de rifle et vice-versa)
- Le quadrillage ou la gravure, même laser, est permis sur les garde-mains, les crosses d'armes longues et les plaquettes de crosse des revolvers.
- Un amortisseur de recul fixé à demeure, non ajustable, lacé ou de type « chaussette » est autorisé sur les crosses de carabines et de fusils lisses.
- Les plaques de couche peuvent être changées pour d'autres d'un style généralement livré par le fabricant de l'arme d'origine.
- Une pièce de cuir ou d'un matériau naturel similaire peut être attachée à la plaque de couche ou à la crosse.
- Les plaquettes de revolver ou les crosses en matériau synthétique ou naturel sont acceptées sous réserve qu'elles ne soient pas modifiées pour constituer une plaquette ou une crosse de tir. Pour ce faire elles doivent avoir la même forme que les plaquettes ou les crosses d'origine.
- Les plaquettes de revolver ne doivent pas dépasser le cadre de poignée, ni à l'avant, ni à l'arrière, mais elles peuvent être plus longues vers le bas que les originales.
- Les plaquettes modernes en caoutchouc, de tir, les bandes améliorant la tenue et tout autre dispositif semblable sont interdits.
- Un fourreau de cuir pour protéger la main faible de la chaleur du canon est autorisé pour les fusils lisses juxtaposés.
- L'ajout de cuir sur la pompe ou la poignée des fusils lisses à pompe est interdit.

INSTRUMENTS DE VISÉE TOUTES ARMES

- Les instruments de visée doivent être conformes à ceux rencontrés à l'époque, guidon à lame, à boule, en baguette ou tout autre modèle approuvé par le règlement (par ex: le XS cowboy express) et faits de matériaux comme l'acier, le fer, le laiton, l'ivoire ou son imitation, le cuivre, l'or, l'étain ou l'argent.
- Les instruments de visée arrière et avant peuvent être noircis. Une couleur autre que celle des matériaux précédemment cités ou des matériaux fluorescents sont interdits.
- Tous les instruments de visée arrière peuvent avoir leur ouverture ajustée.

- Le guidon peut être ajusté en hauteur de façon à faire coïncider le point visé et le point touché.
- L'arrière du guidon peut être strié.

ARMES RAYÉES

- Les viseurs à verniers (tang sight) montés sur les armes longues rayées peuvent utiliser des oeuilletons interchangeables.
- Le montage direct sur la culasse ou le boîtier de culasse est interdit.
- Une queue d'aronde peut être pratiquée sur le canon pour remplacer un guidon.
- Les guidons sous tunnel (Beech style front sight) et les protèges guidons sont acceptés.
- Les guidons peuvent avoir un insert ou une pastille en acier, fer, ivoire, ivoirine, laiton, cuivre, or, étain, argent ou reproduisant la couleur d'un de ces matériaux.
- Les instruments de visée arrière peuvent utiliser également les mêmes pastilles ou inserts que ces guidons pour procurer une prise de visée plus rapide.
- Les guidons peuvent être montés sur rampe si l'original possédait ce type de montage.
- Les hausses modernes à clics sur le canon ou le boîtier de culasse ne sont pas acceptés.

REVOLVER – MODÈLES À VISÉE FIXE

- Les revolvers à visée fixe ne peuvent utiliser que les instruments de visés de type traditionnels montés sur le canon, guidons métalliques à lame, à boule ou baguette.
- Le cran de mire à encoche pratiqué dans la carcasse, le chien ou le mécanisme de verrouillage est le seul instrument de visée arrière autorisé.
- Les guidons sur rampe sont interdits.
- Les pastilles ou inserts sur les guidons sont interdits.
- Exceptions autorisées: Les revolvers originaux open-top à cartouche métalliques, certains revolvers cap & ball et leurs conversions à cartouches métalliques ainsi que leurs répliques modernes peuvent avoir leurs organes de visée avant et/ou arrières montés à queue d'aronde et ces montages doivent être conformes à ceux couramment rencontrés sur les originaux. Les hausses sur le canon sont permises pour les open tops. Tous les autres revolvers, de quelque fabricant ou modèle qu'ils soient et qui ont des organes de visée avant ou arrière sur queue d'aronde ou ajustables par vis sont des revolvers à visée réglable.

REVOLVER – MODÈLES À VISÉE RÉGLABLE

- Les revolvers à visée réglable peuvent avoir les instruments de visée arrières montés à queue d'aronde ou ajustables et/ou également un guidon sur queue d'aronde.
- L'arrière des organes de visée réglables peut être changée de forme (arrondie par exemple)
- Les guidons sur rampe sont autorisés s'ils sont d'origine.
- Les pastilles ou inserts de guidon sont interdits.
- Les organes de visée réglables **ARRIÈRES** peuvent être remplacés par des hausses courantes de la même taille et du même type. Les hausses de tir type Millet ou Bomar sont interdites.
- Les organes de visée réglables **AVANT** de revolvers ne peuvent pas être retailés.

FUSIL LISSE

- Les organes de visée des fusils lisses peuvent être à boule, ou un guidon en baguette.

EMBELLISSEMENT – DÉCORATION

- La gravure, le cloutage comme à l'époque, l'incrustation de matière ou le quadrillage ainsi que tout autre embellissement est autorisé sur les crosses et plaquettes de crosses tant qu'ils ne constituent pas une aide quelconque à la préhension ou ne tendent pas à transformer la crosse en crosse de tir.
- Boîtiers de culasse, carcasse, cadre de poignée, barillet et canons peuvent être gravés à condition de ne pas constituer une aide à la préhension.
- Aucune partie du cadre de poignée ne peut être quadrillée, granitée, striée ou modifiée de quelque façon que ce soit pouvant entraîner une amélioration de la prise en main.
- Une finition micro-billée légère peut être appliquée sur l'extérieur de toutes les armes reconnues par la SASS.
- Les surfaces métalliques peuvent être laissée polies, bleuies, bronzées marron, plaquées (par ex: au nickel, à l'or ou à l'argent), noircies, jaspées ou avec une patine antique ou encore incrustées de pierreries.

VISSERIE

- Les vis d'origine peuvent être remplacées par d'autre type de vis.

CARCASSES ET BOITIERS DE CULASSE

- Les carcasses et boîtiers de culasse peuvent être forées ou fraisées pour recevoir des organes de visées acceptés par le règlement.
- Les carcasses de Ruger Blackhawk et Ruger Old Army à organes de visée ajustables peuvent être modifiés en enlevant la hausse, en bouchant les encoches de hausse, retravaillant la carcasse et en ouvrant une nouvelle fente de hausse pour obtenir l'aspect du Colt SAA ou du Ruger Vaquero. La carcasse transformée doit alors être équipée d'un canon, d'un chien et d'un cadre de poignée de type Vaquero conventionnel pour pouvoir être considéré comme un revolver à visée fixe.
- Les revolvers à percussion peuvent être transformés pour tirer des cartouches métalliques selon un mécanisme conforme à celui des originaux. Ils peuvent aussi être modifiés en ajoutant une protection contre les éclats d'amorce et en recoupant le chien (par ex: modification Manhattan). Les répliques de revolvers à percussion doivent avoir une carcasse s'approchant au plus près des originaux.
- Les dimensions de la fenêtre d'éjection des fusils lisse à pompe ne doivent pas être modifiées.

LEVIERS DE SOUS GARDE

- Les leviers de type « John Wayne » peuvent remplacer les leviers d'origine.
- Les leviers peuvent être entourés ou rembourrés avec du cuir ou tout autre matériau naturel.
- Les blocs de remplissage de levier ou tout autre mécanisme destiné à empêcher ou sérieusement limiter le mouvement des doigts à l'intérieur du levier sont interdits.
- A l'exception des leviers type John Wayne, tout remplacement devra être fait avec un levier reprenant les cotes et la forme de celui d'origine.
 - Le levier peut être coupé et ressoudé tant que sa forme et sa taille ne changent pas.
- L'échange entre un levier de Winchester 1873 et un levier de Winchester 1866 est autorisé.
- Toutes les armes à levier doivent avoir un débattement du levier qui ne soit pas inférieur à 4-1/8 inch (10,66 cm) mesuré de la façon suivante:

Avec la culasse fermée marquez un point sur l'arme sur la crosse et sur le levier de sous garde à 3 pouces (7.6 cm) de l'arrière de la détente à l'endroit où elle entre dans la carcasse.

~7~

Ouvrez le levier à son extension maximum et mesurez alors l'écartement entre les deux marques sur la crosse et le levier.

Exception : la carabine Browning BL-22 en calibre .22lr est autorisée en catégorie Buckaroo et en catégorie Matches annexes.

MÉCANISMES DE CHARGEMENT ET D'ALIMENTATION

- Le transporteur et/ou le mécanisme élévateur des carabines peut être allégé, soudé, modifié ou remplacé.
- Un limiteur à deux coups peut être installé dans les fusils lisses à levier de sous garde.
- Le levier-bourroir peut être enlevé ou modifié sur les revolvers à percussion pour être adapté aux changements de longueur de canon.
- La partie « bourroir » du dispositif de chargement des revolvers à percussion peut être enlevée ou ajustée en longueur pour s'adapter à la longueur des charges.

PERCUTEURS

- La longueur des percuteurs peut être augmentée.
- La forme de la partie arrière, visible, des percuteurs ou des extensions de percuteurs ne peut être changée.
- Les réducteurs de friction comme des roulettes ne sont pas autorisés sur la partie arrière des percuteurs ou leurs extensions.

RÉDUCTEURS DE REcul

- Des systèmes réducteurs de reculs internes peuvent être ajoutés.

TIGE D'ÉJECTION DES REVOLVERS

- Les tiges d'éjecteur de type Colt Bullseye ou en croissant peuvent être installées.

CADRES DE POIGNÉE DES REVOLVERS

- Les cadres de poignée type Birdshhead ainsi que leurs plaquettes peuvent être montées sur tout revolver SAA ou sa réplique moderne sauf sur ceux à chien de type Bisley.
- Les cadres de poignée peuvent être remplacés, arrondis ou allongés (par exemple échange du cadre entre un SAA et un 1860 Army et vice-versa).
- Les cadres en laiton et en aluminium sont autorisés.
- Les poignées de type Bisley ne peuvent être utilisées qu'avec un chien de type Bisley.

AXES DE BARILLET DES REVOLVERS

- L'axe de barillet peut être raccourci.
- Il est permis d'utiliser une vis pour bloquer l'axe du barillet.

BARILLETS DE REVOLVERS

- Les barillets à percussion centrale ou annulaire ne doivent pas avoir moins de 5 chambres ni plus de 6 chambres.
- Le devant du barillet peut avoir ses angles abattus.

- Les barillet non cannelés d'origine peuvent être cannelés.
- Les crans d'entraînement peuvent être taillés ou allongés
- Le revolver peut être modifié pour permettre au barillet de tourner dans n'importe quel sens.
- Les barillet peuvent être rechambrés, doublés ou chemisés dans n'importe lequel des calibres tant que les limites de sécurité données par le constructeur sont respectées.
- Les barillet doivent être fabriqués uniquement en acier ou en fer.

FUSILS DE CHASSE SYSTÈME A BRISURE

- Un mécanisme interne interdisant aux fusils **de chasse** s'ouvrant par brisure de se fermer accidentellement peut être rajouté ou modifié.
- L'angle d'ouverture d'un fusil **de chasse** s'ouvrant par brisure peut être augmenté.

OBLIGATIONS RELATIVES AUX ARMES RAYÉES

Les armes rayées utilisées dans les matchs principaux ou par équipe peuvent être des originaux et des répliques d'armes à levier de sous-garde ou à pompe fabriqués pendant la période qui s'étend approximativement entre 1860 et 1899. Ces armes doivent avoir un magasin tubulaire et un chien apparent. Les armes rayées munies d'un chargeur magasin non tubulaire (Winch.95) ne peuvent pas être utilisés. Certaines épreuves requièrent l'emploi d'un type particulier d'arme et de munition. Consultez le détail des catégories pour plus d'informations.

CALIBRES DES ARMES RAYÉES

- Les armes rayées doivent être à percussion centrale et au moins de calibre .32 et au plus de calibre .45.
- Ces armes doivent être d'un calibre de revolver, par exemple (non limitatif) .32-20, .32 magnum .357 Magnum, .38 Spécial, .38-40, .44-40, .44 Spécial, .44 Magnum, et .45 Colt. Les seules exceptions permises sont le .25-20 et le 56-50 Spencer. Les calibres d'armes longues tels que le .30-30 ou le .38-55 sont interdits.
- Les concurrents catégorie Buckaroo/Buckarette choisissant d'utiliser des armes de calibre .22 ne doivent utiliser que des munitions de .22 annulaires à vitesse standard.

OBLIGATIONS RELATIVES AUX REVOLVERS

Les revolvers à simple action originaux fabriqués avant 1899, leurs répliques approuvées, et les revolvers simple action à visée réglable approuvés par la SASS sont les seuls qui sont autorisés pour les matchs principaux. Les règles relatives aux revolvers approuvés par la SASS varient selon la catégorie dans laquelle concourt le tireur. Les instruments de visée sont le facteur déterminant pour classer un revolver dans une catégorie. Certaines catégories nécessitent un type spécifique de revolver et de munition.

Consultez le détail des catégories pour plus d'informations.

Il ne peut pas être porté plus de deux revolvers de match principal sur la ligne de tir.

CALIBRES DES REVOLVERS

- Les revolvers doivent être à percussion centrale et au moins de calibre .32 et au plus de calibre .45. Les revolvers à percussion doivent être au moins de calibre .36 et au plus de calibre .45.
- Ils doivent être dans un calibre couramment disponible pour revolvers, par exemple (non limitatif) .32-20, .32 magnum .357 Magnum, .38 Spécial, .44-40, .44 Spécial, .44 Magnum, et .45 Colt.

- La munition de calibre 22lr standard n'est autorisée que dans la catégorie Buckaroo.
- Bien que les revolvers en cal .32 et les revolvers à percussion en calibre .36 soient autorisés, ils peuvent ne pas être assez puissant pour traiter certaines cibles réactives.

OBLIGATIONS RELATIVES AUX FUSILS LISSES

Tout fusil juxtaposé ou à un coup typique de la période comprise entre 1860 et 1899 avec ou sans chiens extérieurs, mono ou double détente est autorisé. Les éjecteurs automatiques sont autorisés **UNIQUEMENT** sur les fusils à brisure à un coup et sur ceux à levier ou à pompe. Les juxtaposés ne doivent pas avoir d'éjecteur automatique. Les fusils à levier de sous garde et magasin tubulaire et chien extérieur du modèle de ceux de l'époque, originaux ou réplique sont autorisés. Le seul fusil à devant coulissant autorisé est le modèle 1897 Winchester ou sa réplique. Certaines catégories peuvent exiger un modèle particulier de fusil lisse et de munition. Les configurations militaires (Trench-gun) ne sont pas admises. Merci de consulter le détail des catégories pour plus d'informations.

CALIBRES DES FUSILS LISSES

- Les fusils lisses juxtaposés, à un coup ou à levier de sous garde doivent être à percussion centrale, au minimum de calibre 20 et au maximum du calibre 10.
- Les fusils à devant coulissant doivent être à percussion centrale et au minimum en calibre 16 et au maximum en calibre 12.
- Les fusils lisses à percussion centrale, juxtaposés, à un coup ou à levier de sous garde, de calibre .410 ne sont autorisés que dans les épreuves Buckaroo.

TOUTE MODIFICATION EXTERNE SUR N'IMPORTE QUELLE ARME, NON RÉFÉRENCÉE DANS CE MANUEL EST EXPRESSÉMENT INTERDITE.

AUTRES ARMES ACCEPTÉES

Les armes suivantes ont également été acceptées pour le CAS:

- Les revolvers à petite carcasse P tels que le Lightning de Cimarron Firearms, le Stalion d'Uberti et le Ruger Single Six.32 magnum H&R.
- Le rifle Henry Big Boy (non autorisé en catégories classic, cowboy/cowgirl).
- Le revolver Omni Potent de la US Firearms
- La carabine Marlin 1894 de à magasin tubulaire de calibre .32 H&R Magnum
- Les revolvers Nagant à simple action, originaux ou réplique.

HOLSTERS, CEINTURONS CARTOUCHIÈRE ET BANDOULIÈRES:

- Toutes les armes de poing doivent être portées dans un holster capable de les retenir lors des déplacements normaux au cours d'un match.
- Les holsters de matchs principaux doivent être situés sur le ceinturon de part et d'autre du nombril et séparés par la largeur d'au moins deux poings. (Nota: les holsters pour Derringer ou Pocket pistol ne sont pas considérés comme des holsters de match principal).

- Les holsters ne peuvent pas former un angle de plus de 30° avec la verticale, en cours d'utilisation.
- Les munitions nécessaires au rechargement des armes pour chaque Stage doivent être portées sur le tireur, soit sur un ceinturon à alvéoles pour cartouche de revolver ou de chasse, une bandoulière, un sac à cartouche de ceinture, le holster ou dans une poche ou déposées en sécurité sur les tables selon les instructions du stage. Les munitions de carabines et revolvers ne doivent pas être transportées dans des alvéoles prévues pour cartouches de chasse. Aucune munition ne doit être portée dans la bouche, le nez, les oreilles, le décolleté ou tout autre orifice du corps.
- Les bandoulières, ceinturons cartouchière ou sacs à cartouches doivent être d'un modèle traditionnel (par ex: les bandoulières doivent être portées flottantes et ne pas être maintenues de quelque manière que ce soit limitant leur libre mouvement). Les cartouchières modernes de type « drop pouch » (pochette ouvrant vers le bas), de type alvéoles de combat pour fusils lisses, de poignet, d'avant bras et autres similaires ne sont pas autorisées. Les sacs à cartouche doivent avoir un rabat de fermeture et contenir les cartouches en vrac sans dispositif de rangement pour attraper rapidement celles-ci. Des cartouchières additionnelles, en cuir, enfilées sur un ceinturon sont acceptables, cependant des cartouchières additionnelles pour cartouches de chasse ne peuvent être enfilées sur la cartouchière de chasse. Les cartouches de fusil de chasse ne peuvent être que sur une seule rangée.
- Les logements de cartouches de chasse ne peuvent être renforcées de métal ou de plastique. Cependant ces logements peuvent être entièrement faits en métal.
- Les logements de cartouches de chasse ne peuvent contenir que deux cartouches au maximum par logement. Les cartouchières de carabine ou de revolver ne doivent contenir qu'une cartouche par alvéole.
- Les cartouchières doivent être portées de façon à ce que toutes les munitions soient à hauteur ou au dessous du nombril.
- Les alvéoles des cartouchières pour fusil lisse doivent être appliquées contre le corps du tireur (par ex. ne pas bailler vers l'extérieur).
- Les cartouchières de crosse ou d'avant-main sont interdites.

MUNITIONS

Le standard minimum admis pour les munitions à percussion centrale et poudre sans fumée utilisées dans tous les matchs SASS d'État, Régionaux, Nationaux, Internationaux et des Championnats Mondiaux ne peut avoir un power factor inférieur à 60 et aucune vitesse ne doit être inférieure à 122m/s (400fps). La vitesse maximum standard pour les revolvers est de 304 m/s (1000 fps). La vitesse maximum standard admissible pour les armes longues rayées est de 426,72 m/s (1400 fps). Les armes de long Range ainsi que les derringers et pistolets de poche ne sont pas soumises aux obligations de power factor et de vitesse.

Le power factor peut être calculé simplement en multipliant le poids de la balle (en grains) par la vitesse en fps (pieds par seconde) et en divisant le résultat par 1000 comme illustré ci dessous,

Une balle de 100 gr propulsée à 600 fps a un power factor de 60: $(100 \times 600) / 1000 = 60,0$

Une balle de 77 gr propulsée à 800 fps a un power factor de 61.6 : $(77 \times 800) / 1000 = 61,6$

Une balle de 200 gr propulsée à 400 fps a un power factor de 80 : $(200 \times 400) / 1000 = 80,0$

- Le tireur sera tenu pour responsable en cas de dommages aux cibles ou de blessures à une autre personne due à un retour d'une munition trop chargée. ***La violation de cette consigne majeure de sécurité vaudra à son auteur une « disqualification immédiate » et l'exclusion du match.***
- Les munitions pour carabine et revolver doivent être en plomb et ne peuvent être à balle blindée, demi blindée, cuivrées, plaquées ou avec gas-check. Les balles « mollycoatées » ou équivalentes sont autorisées.
- Les munitions de revolver et carabines doivent être à projectile unique. Les munitions multi-projectiles sont interdites.
- Les munitions dont la balle ne dépasse pas les lèvres de l'étui sont interdites.
- Tout au long de ce manuel le terme poudre noire désigne la poudre noire ou ses substituts ou des propulseurs similaires destinés au chargement des armes à chargement par la bouche. Les poudres contenant de la nitrocellulose sont interdites comme substituts à la PN. Toute combinaison de PN et de poudre sans fumée (dites charges mixtes) est rigoureusement interdite.
- Les cartouches de fusils lisses ne doivent être chargées que de plomb de 4 ou de plus petite taille. La grenaille d'acier ou les plombs nickelés sont interdits.
- Les chargements magnum et haute vitesse pour fusils lisses sont interdits.
- Les munitions de fusil lisse ne devront pas être sous-calibrées à l'aide d'un outil non spécifiquement prévu pour le calibre rechargé.
- Les munitions pour fusil lisse ne seront pas baguees ou marquées de façon à ce que l'étui, la bourre et la colonne de plombs soient expulsés du canon comme un projectile unique.
- Les fusils lisses à pompe et levier de sous garde ne peuvent être chargés à plus de deux cartouches vives dans un Stage de match principal, à moins que ce soit spécifié dans la description du Stage. Dans les matchs par équipe, les fusils lisses peuvent être chargés au maximum de leur capacité.
- Toutes les cartouches, à percussion centrale ou annulaire, doivent être conçues de façon à ce que la balle, la charge de poudre et l'amorce soient contenues dans un étui métallique unique précisément adapté à la chambre de l'arme. Les amorces doivent être de type normal à faible charge chimique détonante et doivent être placées en position centrale ou annulaire sur la base de l'étui. Les munitions à mise à feu électrique sont interdites.

CATÉGORIES

La SASS reconnaît des catégories basées sur l'âge, le sexe, le costume, l'équipement, le style de tir et/ou la poudre utilisée. Pour un concurrent, l'âge est déterminé par son âge au premier jour du match. Toutes les catégories SASS peuvent être subdivisées par le sexe, par ex. Lady Duelist, Lady Gunfighter, Lady 49'er, Lady Wrangler. Les concurrents peuvent concourir dans n'importe quelle catégorie qui leur soit applicable. Il n'y a pas de catégories spéciales « hommes ».

BASÉES SUR L'ÂGE

- N'importe quel revolver de Match principal peut être utilisé.
- Les revolvers peuvent être tirés de n'importe quel style sauf le style Gunfighter.
- On peut utiliser n'importe quel type de fusil lisse et n'importe quel type de carabine de match principal acceptés par le règlement de la SASS.
- On peut utiliser n'importe quel type de munition autorisée par la SASS.
- Les JUNIOR sont les personnes de 16 ans et au dessous. La catégorie peut être subdivisée par âge et sexe. Ces subdivisions suggérées sont « Young guns » de 14 à 16 ans, « Buckaroos » à 13 ans et au dessous. L'attention des responsables est attirée sur le fait que dans certains états ou pays, des lois ou règlements interdisent la pratique du tir par des mineurs et peuvent aussi obliger à souscrire une assurance complémentaire pour ces catégories.
- Le consentement et la surveillance des parents sont obligatoires pour les concurrents mineurs (18 ans en France 21 aux Etats-Unis).
- Les concurrents en catégorie « Buckaroos » peuvent utiliser des carabines et revolvers armes, reprenant les standards extérieurs autorisés, en calibre .22LR et des fusils lisses en calibre 410. Il doit être utilisé des munitions de vélocité standard pour ces armes. En catégorie Buckaroo, il n'est pas demandé que les cibles tombantes soient au basculées. Un point est compté dès qu'il est clairement établi que la cible a été touchée. Pour les tireurs en catégorie Buckaroo, une cible alternative DOIT être fournie pour toute cible volante.
- Les tireurs de catégorie Buckaroo choisissant d'utiliser des munitions à percussion centrale, en arme de poing ou en carabine seront alors tenus de respecter la règle du power factor et celle de la vitesse s'y rapportant,
- Les catégories des femmes peuvent être subdivisée selon le style de tir, par exemple Lady Duelist et Lady Gunfighter.
- Les tireurs en catégorie COWBOY sont les concurrents de **toute tranche d'âge**.
- Les tireurs en catégorie WRANGLER sont ceux de 36 ans et au dessus.
- Les FORTY-NINERS sont les concurrents de 49 ans et au dessus.
- Les SENIORS sont ceux de 60 ans et au dessus. Senior Duelist est aussi un catégorie Senior reconnue. Les Senior Duelist peuvent utiliser n'importe quelle arme autorisée pas le SASS mais doivent ne tirer qu'en style Duelist ou Double Duelist.
- Les SILVER SENIORS sont les tireurs de 65 ans et au dessus.
- Les ELDER STATESMEN/GRAND DAMES sont les tireurs(euses) de 70 ans et au dessus.

DUELIST

- Dans cette catégorie on ne peut tirer qu'avec des revolvers de match principal à organes de visée fixes.
- Seuls les styles Duelist et Double Duelist peuvent être employés.
- Le « Style Duelist » se définit par le tir d'un revolver armé et tenu d'une seule main, sans soutien. Le revolver, la main ou le bras tenant l'arme ne doivent pas être touchés par l'autre main sauf pour résoudre un problème de mauvais fonctionnement du revolver ou

~13~

pour transférer l'arme d'une main à l'autre.

- Le « Style Double Duelist » se définit par le tir d'un revolver armé et tenu d'une seule main, sans soutien, un dans chaque main, c'est-à-dire revolver de gauche en main gauche et revolver de droite en main droite. Le revolver, la main ou le bras tenant l'arme ne doivent pas être touchés par l'autre main sauf pour résoudre un problème de mauvais fonctionnement du revolver ou pour transférer l'arme d'une main à l'autre.
- A aucun moment les concurrents ne doivent avoir simultanément en mains les deux revolvers chargés.
- On peut utiliser n'importe quel type de fusil lisse et n'importe quel type de carabine de match principal acceptés par le règlement de la SASS.
- On utilise n'importe quel type de munition autorisée par la SASS.

GUNFIGHTER

- Dans cette catégorie on peut tirer avec n'importe quel revolver de Match Principal à organes de visée fixe.
- Les styles Gunfighter ou Double Duelist sont les seuls autorisés.
- Le « Style Gunfighter » consiste à tirer avec un revolver dans chaque main. Les revolvers doivent être armés et tirés à une seule main, sans soutien, un en main droite, l'autre en main gauche. Aucune règle ne définit comment ce tir doit être effectué mais à l'évidence le tir alterné semble le plus efficace.
- Les catégories Gunfighter et B-Western sont les seules catégories où il est autorisé d'avoir simultanément deux armes chargées hors de leurs holsters.
- Quand une épreuve prévoit de tirer dix coups au revolver en une seule séquence ou l'emploi d'un seul revolver pour le Stage, le Gunfighter peut sortir ses deux revolvers et engager les cibles. Il devra par contre respecter la séquence de tir telle qu'elle est décrite au scénario du Stage.
- Les deux revolvers peuvent être armés en même temps mais doivent être tirés alternativement pour favoriser le décompte des points. Un concurrent dans la catégorie Gunfighter ne peut remettre les revolvers à l'étui à l'étui dans le but d'engager une autre séquence au revolver. Une fois le chien armé, tous les coups doivent avoir été tirés avant qu'une arme ne soit remise à l'étui à moins qu'ils n'aient été dégainés au mauvais moment ou qu'il n'y ait eu un incident technique dû à l'arme ou à la munition. Laisser par inadvertance une cartouche non percutée dans le revolver est un Miss à moins que cette cartouche soit sous le chien, ce qui entraîne un Stage Disqualification.
- Le scénario du stage peut permettre à un concurrent tirant en Style Gunfighter de poser ou de reposer ses revolvers entre des séquences de tir. Si le scénario du Stage nécessite l'utilisation d'une autre arme entre les séquences au revolver ou qu'il doive faire autre chose de ses mains (par exemple lancer des dés entre les séquences au revolver) il ne devra être dégainé et tiré qu'un seul revolver à la fois, sauf s'il est possible de poser en toute sécurité ses deux revolvers plutôt que de les remettre à l'étui. Dans ce cas il est possible de tirer avec les deux revolvers les premiers 5 coups, de poser en sécurité les deux armes puis reprendre le tir avec les revolvers ensemble pour les 5 derniers coups.
- On peut utiliser n'importe quel type de fusil lisse et n'importe quel type de carabine de match principal acceptés par le règlement de la SASS.
- On peut utiliser n'importe quel type de munition autorisée par la SASS.
- Pour cette catégorie, deux holsters standards sont demandés, un de chaque côté. Les configurations de holsters « cross draw » ou « butt forward » sont interdites.

CATÉGORIES POUVRE NOIRE

On s'y attend, le concurrent qui tire à la poudre noire se trouvera devant des cibles cachées par la fumée. Afin d'assurer un traitement équitable entre les concurrents, les charges de poudre de tous les fusils lisses, carabines et revolvers devront au moins produire l'équivalent de fumée que celle produite par 0,96 g (15 grains) de poudre noire de type PNF2 (FFG).

FRONTIER CARTRIDGE

- Dans cette catégorie on ne peut tirer qu'avec des revolvers de match principal à organes de visée fixe.
- Les revolvers peuvent être tirés à deux mains, ou à une seule (Style Duelist).
- Tous les chargements doivent être à poudre noire (carabine, revolvers et fusil lisse).
- Seuls sont utilisables les fusils lisses juxtaposés ou à levier de sous garde dans les Stages de matchs principaux.
- Tous les calibres d'arme de poing autorisés par la SASS sont acceptés.
- La catégorie Frontier Cartridge Duelist est aussi reconnue. Les conditions sont identiques mais les Styles Duelist ou Double Duelist doivent être utilisés tels que décrits précédemment au chapitre Duelist.

NOTA: les concurrents en Frontier Cartridge peuvent utiliser n'importe quelle type d'arme et de poudre autorisés par la SASS dans les matchs par équipe et annexes.

FRONTIERSMAN

- Tous les revolvers à percussion de matchs principaux à visée fixe sont autorisés (notez les exceptions listées dont les organes de visée montés à queue d'aronde) (Exception : le revolver Uberti 1873 rétroconversion n'est pas autorisé).
- Les revolvers doivent être tirés en style Duelist ou Double Duelist (voir la catégorie Duelist pour les modalités).
- Tous les chargements doivent être à poudre noire (carabine, revolver et fusil lisse).
- Un fusil juxtaposé ou à levier de sous garde doit être utilisé lors des stages de matchs principaux.
- Toute arme rayée en calibre de pistolet autorisé par la SASS est acceptée.

CLASSIC COWBOY / COWGIRL

- Dans cette catégorie tous les revolvers de matchs principaux à visée fixe sont autorisés.
- Les revolvers doivent être tirés en style Duelist ou Double Duelist (voir la catégorie Duelist pour les modalités).
- Calibre des revolvers: cartouches à bourrelet d'un calibre minimal de .40 pour les revolver et carabines, par exemple: .38-40, .44 spécial, .44 Russian, .44 mag, .44-40, .45 Schofield, .45 Colt, calibre .36 ou supérieur pour les armes à PN cap & ball.
- N'importe quelle munition agréée par la SASS est autorisée dès qu'elle respecte les restrictions de calibre ci-dessus.
- Carabines: N'importe quelle carabine de 1873 ou de fabrication antérieure approuvée par la SASS ou leur répliques (par ex. Winchester 1866, 1860 Henry ou 1873 Winchester).
- Fusils lisses: n'importe quel modèle juxtaposé à chiens extérieurs ou à levier de sous-garde approuvé par la SASS.
- Costume: Il doit comporter au moins cinq des éléments énumérés ci-après. Toutes les pièces du costume doivent être portés de façon appropriée tout au long des épreuves et lors de la remise des prix :
Des Chaps, éperons, cuffs, cravate ou foulard, porté lâche autour du cou, noué ou avec un anneau de foulard, gilet, montre de gousset avec chaîne, veste, sleeve garters (jarretières de bras), couteau, botas (jambières mexicaines), leggings, bretelles. Les chapeaux de paille ou de palme ne sont pas autorisés.

- En plus de ces accessoires, les dames peuvent choisir dans la liste suivante des accessoires pour concourir dans cette catégorie:
Montre conforme aux modèles d'époque, jupe fendue d'équitation, bustier, jupons à cerceaux, corset, chapeaux de style victorien (paille autorisée), bijoux d'époque, ornements de coiffure d'époque (plumes), voilette, réticule (sac à main de l'époque), bottines lacées, chemisier, bloomer (pantalon bouffant), bas résille, boa en plumes, cape.
- Les holster de type Buscadero sont interdits ainsi que les « drop holsters » (par exemple, une partie de la crosse de revolver doit se trouver au dessus du haut de la ceinture soutenant le holster).
- Des bottes sont requises et doivent être d'un modèle traditionnel. La semelle doit être en cuir ou en caoutchouc lisse, pas de semelles de marche ou de travail. Les mocassins sont interdits.
- Le chapeau doit être porté tout au long du match.

« B »WESTERN

- Dans cette catégorie tous les revolvers de matchs principaux sont autorisés.
- Les revolvers peuvent être tirés dans tous les styles admis par la SASS, au choix du tireur.
- Toutes les carabines admises par la SASS à partir de 1884 ou postérieures et leurs répliques (par ex: 1892, 1894, Lightning rifle ou Marlin).
- Tous les fusils lisses admis par la SASS sont autorisés.
- Tous les types de munitions autorisés par la SASS sont autorisés.
- Cuirs: ce sont des étuis de type Buscadero ou des ceintures à « drop holster » (tous les revolvers portés dans ces étuis doivent avoir la crosse sous le niveau du haut du ceinturon). Les ceinturons et les holster doivent être décorés (des coutures, des conchos, cloutés ou gravés). Les holsters doivent être du type « double main forte ». Les cross-draw, holster d'épaule ou crosse en avant ne sont pas autorisés.
- Costumes: Les chemises doivent être de style « B »Western avec des boutons pression ou un des ornements suivants: Poches en accolade, broderies, appliqués, franges ou empiècements de couleur différente. Une chemise à plastron amovible peut être autorisée si elle est brodée ou avec un liseré.
- Les pantalons doivent être des Jean's, des pantalons de rancher, des pantalons avec des rabats sur les poches arrières, des passants de ceinture décoratifs, et/ou un liseré ou des franges.
- Les pantalons doivent être portés avec une ceinture, les bretelles ne sont pas permises. Les chapeaux sont en feutre uniquement, pas les chapeaux de paille. Les chapeaux doivent être portés.
- Des bottes sont requises et elles doivent être d'un modèle traditionnel avec des coutures fantaisie ou des dessins multicolores fantaisie, pas de semelles de travail ou de marche. Les mocassins ou des bottes lacées ne sont pas admis.
- Les éperons avec molette sont obligatoires pour les hommes. Les femmes peuvent porter des jupes ou des jupes culottes d'équitation.
- Vous pouvez choisir dans la liste suivante un ou plusieurs éléments en option: gant ou gants à crispin, foulard avec anneau ou noué autour du cou, veste, gilet, chaps ou manchettes de cuir.
- Le costume type « B »western doit être coloré et voyant. Il doit être porté durant tout le match ainsi qu'à la remise des prix, exception faite pour les réceptions du soir.

SIDE MATCHS

THE PLAINSMAN

Cette épreuve nécessite deux revolvers à percussion d'un calibre de .36 au moins, du style utilisés en Catégorie Frontiersman, tirés en Style Duelist.

- On doit utiliser un fusil à un coup reconnu par la SASS, tirant une cartouche traditionnelle à PN de fusil ou de revolver (pas de .30/30). Ce fusil peut avoir un éjecteur à ressort si le fusil d'origine en était pourvu.
- Les tireurs doivent utiliser un fusil lisse juxtaposé avec ou sans chiens extérieurs ou à levier de sous-garde.
- Ils doivent utiliser de la poudre noire pour toutes leurs munitions. (fusil, revolver et fusil lisse).

PISTOLETS DE POCHE ET DERRINGERS:

Les pistolets de poche et les Derringer sont populaires pour tirer des Side Matches et occasionnellement peuvent être une arme additionnelle dans les Stages de Main Matches.

- Un pistolet de poche est une arme à petite carcasse, guidon fixe, d'une conception antérieure à 1900, muni d'un canon de 4 pouces (10cm) ou moins. Les pistolets de poche doivent être d'un calibre de .31 ou supérieur. Les modèles Colt « P » ou leurs reproductions, les revolvers à barillet basculant sont interdits quelque soit leur calibre, la taille de leur carcasse ou la longueur de canon. Les pistolets de poche ne peuvent être utilisés comme ou transformés en revolvers de Main Match.
- Un Derringer est une arme à un chien externe, organes de visée fixes, se chargeant par la culasse ou à percussion, armes à petite carcasse de conception antérieure à 1900 et ayant de un à quatre canons de moins de 3 1/2 pouces. Les Derringer peuvent être en calibre .22 ou supérieur. Le style à canons de type Over/Under de Remington et du Pepperbox Sharp à quatre canons sont typiques des Derringers autorisés par la SASS;
- La munition de .22 Magnum est interdite.

FUSIL LONG RANGE OU DE PRÉCISION:

Les épreuves « fusil Long range » ou de précision de la SASS sont différentes des Main Matches en ce sens que la place prépondérante est donnée à la précision à grande distance, la vitesse n'étant qu'un élément de classement secondaire. Le score est déterminé par le nombre de coups au but avec l'une ou l'autre des deux méthodes suivantes pour faire la différence entre tireurs ex æquo: au choix du Match Director, soit le temps total mis à tirer le nombre de coups requis, soit un shoot-off peut être utilisé pour déterminer le vainqueur.

Il y a cinq catégories principales en Long-range plus une optionnelle.

- Armes à levier de sous-garde en calibre revolver.
- Armes à levier de sous-garde en calibre spécifique aux armes d'épaule.
- Armes à un coup.
- Carabines à bison - à un coup.
- Armes « avec lunette de visée ».
- Catégorie Open (Peut être utilisée à la discrétion du Match Director pour inclure les armes ne rentrant pas dans les autres catégories Long Range officielles.

Des catégories poudre noire peuvent être ajoutées à toutes les catégories de base, à l'initiative du Match Director. Chaque catégorie à son propre classement.

RÈGLES DE BASE POUR LES COMPÉTITIONS DE LONG RANGE:

- Les guidons des armes longues peuvent varier d'une simple lame au guidon sous tunnel avec insert interchangeable, niveau à bulle monté à demeure soit sur le guidon soit sur le porte guidon tels qu'ils existaient à l'époque.
- Les instruments de visée arrière peuvent être des mires classiques, ouvertes, montées sur le canon ou des dioptries montés sur la queue de culasse ou sur la poignée de crosse, du même type qu'à l'époque. Les instruments de visée montés sur l'arrière du canon peuvent être une hausse relevable à curseur avec œillette percé dans le curseur. Un exemple de cela se rencontre dans les divers types de hausses montées sur les Springfield trapdoors.
- Les optiques et mires montées sur la boîte de culasse sont interdites.
- Les armes de la catégorie « Rifle Caliber » doivent utiliser des cartouches à bourrelet typiques de l'époque. Aucune cartouche de revolver ou de carabine de match principal approuvés par la SASS ne peut être utilisée dans cette catégorie à l'exception du 56-50 Spencer. C'est ainsi que le .30-30, le .38-55 Marlin&Ballard, le .43 espagnol ou le 45-70 Government sont autorisés alors que le .357 Winchester, le .44Marlin, le .32-20 ou le .44-40 ne le sont pas.
- Tous les types de poudre sont autorisés, sauf pour la catégorie Buffalo Single Shot où les poudres sans fumées sont interdites.
- Indépendamment de la catégorie ou du calibre, les balles utilisées en matchs Long Range et Précision Rifle doivent être en plomb pur ou en alliage de plomb, avec base pleine, avec gas-check ou avec calepin de papier.

Les carabines à levier de sous garde utilisée dans les matchs Long Range, qu'elle soient en calibre de revolver ou de fusil, doivent être des originales ou des répliques d'armes fabriquées dans la période qui s'étend approximativement de 1860 à 1899. Les fusils et carabines à levier de sous garde ou à pompe, magasin tubulaire, chien apparent sont autorisés sous réserve que ces armes soient en bon état de fonctionnement.

Les armes à un coup et les fusils à Bison à un coup doivent être des originales ou des répliques d'armes à un coup fabriquées approximativement pendant la période 1860-1899. Tous les fusils DOIVENT avoir un chien apparent. Les règles pour le calibre et les cartouches des armes de la catégorie « Rifle Caliber » données ci dessus s'appliquent aussi aux « fusils à un coup » et aux « Fusils à bison à un coup », à cette exception près que les fusils à bison doivent être en calibre .375 ou supérieur.

La catégorie « Fusils à bison à un coup » requiert également que les armes utilisées, originales ou répliques, soient d'un modèle conçu uniquement aux Etats-Unis. Les éjecteurs à ressort sont interdits sauf pour les fusils Springfield Trapdoor.

Les fusils de la catégorie « une lunette de visée » doivent suivre les mêmes règles avec en plus les règles spécifiques aux optiques suivantes :

- Aucune limitation de longueur ou de puissance pour la lunette.
- Le corps de la lunette doit être d'un diamètre de 3/4 de pouce (2 cm) ou moins. Les lentilles objectifs et oculaires ainsi que les anneaux de montage doivent avoir moins d'un pouce (2,5cm) de diamètre.
- La lunette ne doit pas avoir de mécanisme interne d'ajustement en dérive et en élévation.

- Les supports de montage doivent être de type traditionnel de l'époque et contenir les systèmes de réglage en dérive et en élévation, sur l'un ou l'autre des supports avant, arrière ou sur les deux. Il ne doit pas y avoir d'ajustements par clics sur la monture. Les montages à queue d'aronde ou par bloc sont autorisés.
- Sont autorisés, les supports de style Cataract ou Malcom originaux, leurs variantes ou leurs copies ou leurs dérivés sous réserve qu'ils respectent les restrictions énoncées au paragraphe précédent.

(Note: Ces règles sont identiques à celles de la NRA BPCS sur les instruments de visée optiques.)

DÉCOMPTE DES POINTS ET CHRONOMÉTRAGE

Lors des compétitions SASS, le résultat est calculé sur le temps mis pour tirer les cibles augmenté des pénalités appliquées pour chaque cible manquée. Chaque Stage est noté séparément et, dans la plupart des matchs de clubs, la somme des résultats de tous les stages est soumise à un classement par rang pour définir la place finale, au classement général ou par catégorie.

Lors de l'End Of Trail, des matchs régionaux de la SASS et à la discrétion des clubs affiliés, le classement par rang est utilisé. Le classement par rang est recommandé quand tous les Stages d'un match n'ont pas approximativement la même durée ou le même degré de difficulté. L'alternative au classement par rang est de calculer le score sur le temps total (total du temps brut plus les pénalités).

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

Les cibles pour revolver, carabine et fusil lisse doivent être engagées avec l'arme appropriée. Un Miss est défini comme ne pas avoir touché la cible appropriée en utilisant la bonne arme. Lors des matchs annuels et de niveau supérieur, un Miss vaut 5 secondes rajoutées au temps brut du Stage.

Un « **procedural** » désigne une « erreur » non intentionnelle où le candidat n'effectue pas le Stage comme le scénario le demande. Un « procedural » entraîne une pénalité de 10 secondes rajoutées au temps brut du tireur et il ne peut en être attribuée qu'un par Stage.

Les infractions mineures à la sécurité (Minor Safety) qui se produisent pendant le parcours de tir et qui ne mettent pas directement en danger des personnes entraînent une pénalité de 10 secondes par infraction, ajoutées au temps du tireur pour le Stage. Une infraction « **Minor Safety** » peut être par exemple d'oublier d'ouvrir la culasse de son arme d'épaule à la fin de cette séquence de tir ou encore d'oublier de remettre un revolver dans le holster à la fin d'une séquence de tir.

Les infractions majeures à la sécurité « **Major Safety** » entraînent une disqualification du tireur du Stage ou même du Match. Une deuxième Stage Disqualification (SDQ) dans un même match entraîne une Match Disqualification (MDQ). Sont considérés comme des Major Safety: la chute d'une arme, un tir accidentel dont l'impact arrive à moins de 3 m d'une personne (un impact à moins de 1,5 m entraîne une Match Disqualification), la violation de la règle de sécurité des 170°, diriger le canon de son arme dans la direction d'une personne et autres actes similaires présentant un risque potentiellement important de blesser quelqu'un.

Si un concurrent pense qu'un Range Officer s'est trompé à son encontre, cette erreur doit être poliment et immédiatement signalée en appel au Range Master ou au Match Director. Celui-ci ne prendra sa décision sur cette réclamation qu'en fonction de l'interprétation des principes et des règles. Sa décision est sans appel.

Lors des matchs importants, des jurys spéciaux chargés des réclamations et composés de Territorial Governors, peuvent être constitués pour aider le Range Master ou le Match Director à rendre le meilleur jugement possible.

FAILURE TO ENGAGE

Une « **Failure to engage** » est définie quand un tireur sciemment ou intentionnellement n'applique pas les instructions de Stage dans le but d'en tirer un avantage compétitif et elle n'est pas donnée uniquement parce qu'un tireur « a fait une erreur ». Une Failure to Engage ne s'applique qu'aux situations hors tir, telles que refuser d'attraper un boeuf au lasso, lancer un baton de dynamite ou d'essayer d'effectuer n'importe quelle autre activité hors tir d'une façon autre qu'elle est décrite dans les instructions du Stage. Dans un tel cas, en plus des éventuelles pénalités pour Miss, une pénalité de 30 seconde pour Failure to Engage/Spirit of the Game est attribuée.

DÉROULEMENT DU STAGE

Le Cowboy Action Shooting n'a pas vocation à être un sport de tir de précision. Devoir tirer sur des cibles petites et éloignées retire toute « vitesse » au jeu et le rendent plus décourageant pour les nouveaux tireurs.

Les tireurs, tant ceux qui sont expérimentés, que ceux qui les sont moins, veulent toucher leurs cibles. Quelques personnes touchent (ou manquent) un peu plus vite que d'autres. Trop de Miss ou l'impression que les cibles sont trop difficiles à toucher découragent les tireurs de continuer le jeu, particulièrement les moins compétents.

Demandez à n'importe quel tireur CAS expérimenté et il ou elle vous dira qu'il n'y a rien de plus facile que de rater une cible trop grande ou trop proche!

Un aide plus détaillée pour la Conception des Matchs peut être trouvée dans le MATCH DIRECTOR GUIDE de la SASS.

La SASS utilise pour le CAS des cibles tant en métal qu'en papier ou carton de taille généreuse. Des cibles réactives comme les pepper poppers et des plaques tombantes sont utilisées pour l'agrément des tireurs et du public. Ces cibles sont disposées à courte ou moyenne distance. Il n'y a pas de règle absolue, mais nous vous suggérons les distances suivantes en fonction des armes utilisées, sur des cibles d'une taille approximative de 40x40 cm (16x16")

Revolver 6,5m à 10 m Fusil lisse 7m à 15 m Carabine 11m à 45m

Les Derringer et pistolets de poche sont tirés à bout portant jusqu'à 2,70m sur des cibles de papier, de carton ou des ballons, C'est une distance trop courte pour tirer sans danger sur des tôles.

Dans la mesure du possible, les cibles réactives sont conçues pour tomber quand elles sont franchement touchées par au moins une cartouche de .38 spécial à balle de 158 gr et charge d'usine. C'est la mesure de référence pour ce type de cibles.

Lors des matchs SASS au dessus du niveau Club rien ne peut arrêter un Stage. Une fois que le premier coup est tiré le concurrent est astreint à continuer et doit finir le Stage au mieux de ses capacités. Reshoot/restart ne sont pas autorisés pour une défaillance d'arme ou de munition.

Cependant, s'il y a eu un problème du terrain (par ex défaillance d'accessoires, du timer, ou du aux range officers) hors de la responsabilité du tireur, un Restart peut être accordé.

Sur un Reshoot/Restart, le concurrent repart sans pénalité, sauf celles Minor Safety éventuellement accumulées auparavant. Un Restart sera attribué au concurrent pour qu'il puisse faire un début « propre » au moment où le premier coup est tiré en direction des cibles. 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 *Spirit of the Game*.

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

Il accompagne et conseille le tireur, lui fait avec courtoisie les remarques appropriées lorsque des fautes de sécurité risquent d'être commises tout en limitant les pénalités de procedural et de sécurité chaque fois que c'est possible. Des conseils appropriés ou pas de conseils du tout ne sont pas considérés comme une interférence du RO donnant droit à un Reshoot.

Ne pas poser l'arme ou les munitions dans la ou les positions et emplacements désignés est une faute de la part du concurrent et est sanctionnée comme une « **Procédural** » à moins que celui-ci soit capable de corriger cette erreur, sans assistance, tout en terminant le Stage dans le temps imparti. Une pénalité « **procedural** » sera infligée pour l'utilisation d'une munition obtenue d'une manière non permise (qui n'a pas été apportée sur la ligne de tir ou déposée **par le tireur lui-même** d'une façon autorisée). Toute cible touchée par ces munitions sera comptée comme un **Miss. Aucune modification ne sera apportée au temps brut du stage.**

Les Range Officers doivent être les agents responsables pour observer et résoudre tous problèmes en rapport avec la sécurité pouvant survenir dans les zones de chargement, de déchargement et dans les zones où s'effectuent les tirs. Cependant, tout tireur qui constate un manquement aux règles de sécurité qui n'a pas été remarquée par le Range Officer doit en aviser immédiatement le RO pour que ce problème soit résolu le plus vite possible.

CONVENTIONS DE STAGE

Les conventions de Stage ou fonctionnement standard du Range sont une liste des règles que chaque tireur est supposé connaître et appliquer. Ces Conventions de Stage doivent être suivies à tous les matchs de la SASS, à moins que le scénario du parcours n'en décide autrement.

1. Toutes cibles tombantes pour shotgun doivent être tirées jusqu'à ce qu'elles soient au sol.
2. Toutes cibles tombantes (fusil lisse, rifle ou revolver) doivent être au sol pour être comptées valables. **Toute cible tombante encore debout une fois que le tireur aura engagé la séquence suivante du stage sera comptée comme un miss.**
3. Toutes les armes posées doivent avoir par sécurité leur canon pointé vers les cibles. Toutes les armes longues posées avant le début du stage sur une surface horizontale et plate devront être à plat, avec au moins la partie 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 sont déposés vides et ouverts.
5. Les tireurs ne peuvent pas commencer une épreuve avec des cartouches dans la main.
6. Les armes longues seront reposées ouvertes, déchargées, et le canon pointé par sécurité en direction des cibles.
7. Les revolvers sont remis à l'étui dès le dernier coup tiré.
8. Les revolvers sont dégainés et utilisés, en conformité avec la catégorie choisie par le tireur.
9. Le maniement sans danger des armes à feu est sous la responsabilité du tireur. La règle des 170° doit toujours être appliquée.
10. Si aucune position de départ n'est prévue, le tireur attend debout, revolvers dans les holster, mains le long du corps sans toucher à aucune arme.

11. Le port d'armes Cowboy consiste à se tenir droit, crosse au niveau ou au dessous de la ceinture, extrémité du canon au niveau ou au dessus de l'épaule, et l'arme d'épaule tenue obligatoirement à deux mains
12. Les conflits entre personnes NE SERONT PAS TOLÉRÉS.

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

A APPLIQUER DU DÉBUT À LA FIN:

Notre sport par essence est potentiellement dangereux et un accident grave peut toujours survenir. On attend donc de chaque participant à un Match SASS qu'il soit un responsable de la sécurité. La première responsabilité de chaque tireur est de veiller sur lui-même, on attend aussi de tous les tireurs qu'il restent vigilants vis à vis des autres personnes qui pourraient avoir eux aussi un comportement dangereux.

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

Les tireurs doivent respecter impérativement les règles suivantes:

1. Traitez et respectez n'importe quelle arme comme si elle était chargée.
2. La direction du canon est importante entre, avant, pendant et après avoir tiré un Stage. Le canon ne doit jamais passer devant quelqu'un. Les armes longues doivent avoir leur culasse ouverte, chambre et magasin vides, canon dans une direction de sécurité pendant leur transport lors d'un match. 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 considéré comme dirigé vers un autre tireur tant qu'il est protégé en sécurité dans le holster. Un défaut d'observation d'une direction sécuritaire d'un canon vaut une Stage Disqualification, la répétition de ce manquement aux règles de sécurité vaut une Match Disqualification.
3. Toutes les armes doivent rester vides excepté lorsque vous êtes sous la surveillance direct d'un Range Officer sur le pas de tir ou à la table de chargement.
4. Les six-coups doivent toujours être chargés à cinq coups et le chien complètement abattu sur une chambre vide. Les armes à cinq coups peuvent être chargées complètement mais le chien doit rester alors sur un plot de sécurité du barillet entre deux chambres de telle façon qu'il ne soit pas abattu sur une chambre chargée/amorcée. 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 la capsule « sous le chrono » soit avant que le premier coup ne soit tiré soit après que le dernier coup ait été tiré. Un rechargement complet pour un tireur au revolver à percussion se fait en déposant un revolver chargé sans capsules au pas de tir ou en remplaçant le barillet par un autre chargé et en mettant les capsules au moment voulu « sous le chrono ».
5. Un revolver dont le chien est à l'armé ne doit JAMAIS quitter la main du tireur (Stage Disqualification). Cela ne s'applique pas lorsqu'il y a un chargement ou un rechargement sur la ligne de tir.
6. Les revolvers sont remis au holster avec le chien abattu sur une cartouche tirée ou une chambre vide à la fin de la séquence de tir, sauf si le scénario de l'épreuve prescrit autre chose, par ex: « déplacez vous vers la position suivante et posez votre revolver sur la table ou l'accessoire ». Une séquence de tir est définie comme étant l'ensemble des tirs avec une arme spécifique, avant de commencer les tirs avec l'arme suivante.

7. Il est interdit de rabattre le chien pour éviter une pénalité si cet armement n'a pas été fait au bon moment ou au bon endroit **une fois qu'une balle a été tirée vers les cibles**. AUCUNE arme ne doit avoir le chien rabattu sur la ligne de tir sauf en pointant la pointant vers les cibles et en pressant la détente ou sous la surveillance directe d'un responsable du Stage. La pénalité pour cette faute est une Stage Disqualification.
8. Une fois qu'un revolver est armé, le coup doit être tiré pour revenir à une position de sécurité. Une fois qu'une carabine est armée, soit le coup sous le chien peut être tiré, soit la cartouche peut être éjectée pour revenir à une position de sécurité culasse ouverte. Les cartouches d'un fusil de chasse peuvent être ôtées si nécessaire, sans pénalité, pour mettre cette arme en sécurité.
9. Si une arme est tirée alors que ce n'est pas son tour, ou d'une mauvaise position ou emplacement, on attribuera au tireur une «Procédural» simple. Dans cette situation, si le tireur juge plus prudent ou est forcé de rater une cible à cause d'un angle dangereux ou d'une cible non visible, une cartouche supplémentaire peut être rechargée dans l'arme pour éviter une pénalité « Miss » (Pénalité redoutée, Double mise en danger due à un « procédural » et à un « Miss »). Cela ne veut pas dire qu'un tireur pourra recharger son arme à n'importe quel autre moment du parcours pour éviter un Miss. Les cartouches non tirées éjectées d'une carabine peuvent être rechargées.
10. Laisser par inadvertance des cartouches non tirées dans un revolver est compté comme un « Miss » à moins qu'une de ces cartouches ne soit sous le chien, auquel cas c'est une Stage Disqualification.
11. Les conditions de sécurité pour une arme lors d'un déplacement ou pour qu'elle ne soit plus dans la main du tireur varient selon le type d'arme. Regardez SVP dans le manuel SASS Range Opération Basic Safety Course pour la description détaillée de ce qui constitue les conditions de sécurité pour une arme lors d'un déplacement.
12. Un tireur ne doit jamais être autorisé à se déplacer avec une arme chargée et armée en main. Le déplacement est défini comme le « travelling » au basket-ball. Une fois que le chien est armé, un pied doit rester au sol jusqu'à ce que l'arme soit revenue en condition de sécurité.
13. Un tireur ne doit jamais armer un revolver tant qu'il n'est pas pointé par sécurité en direction des cibles. Sur la ligne de tir, le tir de n'importe quelle arme à moins de 3m de la ligne de tir est dangereux et vaudra à son auteur une Stage Disqualification. A moins de 1,50m une Match Disqualification. Tout tir hors de la ligne de tir entraînera un Match Disqualification.
14. Un tir au dessus de la butte est une mauvaise idée, plus dangereuse sur certains pas de tir que sur d'autres. La réglementation locale des matchs établit la pénalité appropriée pouvant aller jusqu'à un Match Disqualification.
15. Les carabines doivent être posées par le tireur sur l'accessoire approprié canon vers les cibles, magasin rempli, culasse fermée, chien à l'abattu sur une chambre vide.
16. Les fusils lisses sont toujours posés ouverts, magasin et chambres vides et sont chargés en temps utile à moins que le stage ne commence fusil de chasse en main. Les fusils à chiens de type « mule ears » peuvent être armés au début du scénario, qu'ils soient posés ou dans les mains du tireur. Les armes longues ne sont jamais déposées bouche contre le sol.
17. Les armes longues auront la culasse ouverte, magasin et chambres vides à l'issue de chaque séquence de tir. Une pénalité « Minor Safety » de 10 secondes est infligée si l'arme n'est pas vide ou ouverte. Cette condition peut être corrigée avant que le coup suivant soit tiré. Si cette arme d'épaule 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, remises en sécurité puis reposées.

18. Une cartouche non tirée laissée dans la chambre d'une arme d'épaule entraîne une Stage Disqualification. Toute autre cartouche, pleine ou vide, laissée n'importe où dans une arme d'épaule dans laquelle elle était chargée vaut une pénalité de 10 secondes pour **Minor Safety Violation**. Une arme endommagée et qui contient encore des cartouches ne vaut pas de pénalité, sauf pour les Miss, tant que le tireur a signalé cette défektivité au range officer et que l'arme a été sécurisée.
19. Tous les tireurs doivent démontrer une familiarité et une compétence minimale avec les armes à feu qu'ils vont utiliser. On attend des tireurs qu'ils soient pleinement capables d'utiliser leurs armes à tout moment. Les Matches SASS ne sont pas les endroits pour apprendre les bases de la manipulation d'une arme.
20. Les Matches de la SASS ne sont pas des compétitions de fast-draw. N'importe quelle sortie d'étui jugée dangereuse ou tir en «fanning» aura pour conséquence la disqualification du Stage du tireur. Le «Slip-Hammering» n'est pas la même chose que le fanning et est autorisé.
21. La plus grande prudence est de rigueur dans le cas des holster portés en cross-draw ou pour les holster d'épaule et lorsque que l'on sort et/ou remet le revolver à l'étui. L'utilisateur doit alors, si c'est nécessaire, pivoter de façon à ne pas enfreindre la règle des 170° pendant le dégainé. Enfreindre la règle de sécurité imposant que la bouche de l'arme soit toujours «Down Range» vaut un Stage Disqualification immédiat, une deuxième pénalité du même ordre vaut un Match Disqualification.
(NOTA: la règle des 170° signifie que l'extrémité du canon d'une arme doit toujours être dirigée vers les cibles à plus ou moins 85° dans toutes les directions. Si un concurrent s'approche des 180°, la règle des 170° a été violée et le concurrent est en faute). Il est aussi nécessaire de noter que durant le parcours de tir, le tireur doit avoir la possibilité de dégainer et rengainer ses revolvers d'étuis portés droits et la possibilité de prendre et de reposer des fusils lisses posés verticalement sans encourir une pénalité.
22. Il n'est pas autorisé de se déplacer avec une arme chargée, chien armé. Le déplacement se définit comme la règle du «travelling» au basket-ball. Dès que le tireur a en main une arme chargée chien armé, au moins un pied doit rester en place sur le sol. La première violation entraîne un Stage Disqualification, la seconde entraîne un Match Disqualification. Cette règle s'applique aussi si l'on quitte la table de chargement avec une arme chargée et armée.
23. Une arme à feu déchargée qui tombe au sol dans la zone de tir (entre la table de chargement et la table de déchargement) vaut au tireur un Stage Disqualification. Si c'est une arme chargée le tireur aura un Match Disqualification. Le tireur ne peut pas ramasser une arme tombée. Le Range Officer doit ramasser l'arme, l'examiner, la décharger puis la rendre au tireur.
24. Les munitions qui tombent au sol au cours du chargement de n'importe quelle arme pendant un Stage ou qui sont éjectées sont considérées comme «mortes» et ne peuvent pas être récupérées par le tireur avant qu'il n'ait terminé le parcours de tir. Les cartouches peuvent être remplacées par le tireur à partir de sa personne ou à tout autre endroit prévu à cet effet par le scénario ou si la cartouche n'a pas été tirée elle est comptée comme un Miss. Une cartouche posée qui retombe à l'endroit où elle était posée n'est pas considérée comme morte.
25. Le Range Officer ou l'Unloading Officer A L'OBLIGATION d'inspecter toutes les armes avant qu'elles ne quittent le Stage. Toutes les armes rayées et les fusils lisses à pompe ou à levier de sous garde doivent voir leur mécanisme manoeuvré devant la personne chargée du contrôle. Tous les revolvers portés, qu'ils aient été utilisés ou non pendant le stage, devront aussi être vérifiés.
26. Les boissons alcoolisées sont interdites sur le stand de tir pour les tireurs, invités, Range Officers et autres personnes présentes jusqu'à la fin des épreuves du jour. Aucun tireur ne peut consommer de boisson alcoolisées tant qu'il n'a pas terminé ses épreuves de la journée, vérifié et rangé ses armes.

27. Les tireurs ne doivent pas ingérer de substance pouvant nuire à leur capacité de concentration et d'éveil et les empêchant de tirer en toute sécurité. La prise de médicaments, prescrits ou non, provoquant la somnolence ou tout autre incapacité physique ou mentale doit être évitée.
28. Les protections auditives sont fortement recommandées, les lunettes de protection sont obligatoires sur et autour des zones de tir. Si elles présentent un look d'enfer les lunettes d'époque n'offrent pas de protection et il est fortement recommandé de porter des lunettes résistant aux impacts et suffisamment couvrantes. Une telle protection est aussi recommandée aux personnes qui se trouvent sur le Range et une protection oculaire est obligatoire pour les spectateurs quand ils se trouvent dans la zone de ricochet possible des cibles métalliques.
29. Tous les chargements et déchargements se font dans la zone allouée à ces opérations. NOTA: Les tireurs au revolver à percussion s'assureront durant toutes les opérations de chargement que la gueule du canon soit dirigée dans une direction non dangereuse. Ils s'assureront que toutes les chambres ont été tirées ou d'avoir vidé toutes les chambres encore sous amorce avant de se rendre à l'aire de déchargement des armes. Il est interdit d'enfoncer les capsules fulminantes sur les cheminées à l'aide du chien de l'arme. Les revolvers à percussion ne peuvent être amorcés qu'à la table de chargement ou sur la ligne de tir.
30. Le tir à sec à la table de chargement est interdit, le contrevenant s'expose à une Stage Disqualification. Le tir à sec est autorisé dans une zone réservée et sécurisée. On entend par tir à sec le fait de mettre l'arme en position de tir, d'armer le chien et de presser la détente comme pour faire partir un coup normalement.
31. Seuls les tireurs enregistrés pour la compétition peuvent porter une arme.
32. Si un concurrent à un mauvais fonctionnement de son arme qui ne peut pas être résolu pendant le parcours de tir, il ne doit pas quitter la ligne de tir jusqu'à ce que son arme ait été vidée. Un tireur qui quitte la ligne de tir avec une arme défectueuse sera sanctionné par une Match Disqualification, sauf si c'est sous la surveillance d'un responsable du Match (Match Official).
33. Il est recommandé que les cibles de Main Match soient en tôle et d'une taille d'environ 40 x 40 cm. Les distances pour revolver doivent être de 6,5 à 10 m, celles pour fusils lisses de 7 à 15 m et celles pour carabines de 11 à 45 m.
34. Le standard minimum pour les cartouches de toutes catégories en poudre sans fumée aux concours d'Etat, Régionaux, Nationaux, Internationaux et au Championnat du Monde ne doivent pas être au dessous d'un Power Factor de 60 et d'une vitesse de 122 m/s. La vitesse standard maximum pour les revolvers est de 304 m/s et pour les carabines de 426,7 m/s Les tireurs en catégorie Buckaroo qui choisissent d'utiliser des cartouches à percussion centrale doivent aussi respecter ces standards de power factor et vitesse. Les pistolets de poche et derringers sont exempts des ces obligations.
35. Une erreur pour poser ses armes ou munitions dans les positions ou emplacements prescrits est de la responsabilité du tireur et est pénalisée comme un procedural à moins que le tireur ne soit capable de corriger cette situation sans assistance dans les limites de temps prévus pour le Stage. Une pénalité « **procedural** » sera infligée pour l'utilisation d'une munition obtenue d'une manière non permise (qui n'a pas été apportée sur la ligne de tir ou déposée **par le tireur lui-même** d'une façon autorisée). Toute cible touchée par ces munitions sera comptée comme un Miss. **Aucune modification ne sera apportée au temps brut du stage.**
36. Les munitions portées sur des ceintures doivent être portées juste au dessus de la ceinture d'arme au niveau ou sous le nombril. Des cartouchières amovibles pour cartouches de chasse ne doivent pas être portées sur la cartouchière de chasse.

37. 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 de tir, utilisés ou non, doivent être vérifiés et seuls deux revolvers de Main Match doivent être emmenés sur la ligne.
38. Les concurrents arrivant à la zone de chargement désignée avec une arme qui n'a pas été vidée lors d'un Stage précédent, le même jour, sont sanctionnés d'un Stage Disqualification pour ce précédent Stage.
39. Les concurrents ne doivent pas quitter la zone de chargement désignée avec une arme chargée à moins qu'ils ne se dirigent vers le pas de tir en tant que prochain concurrent à tirer.

INTERDITS

L'usage ou la présence d'un des objets interdits entraînent une Stage Disqualification.

Sont interdits:

- Les gants de tir modernes
- Les chemises à manches courtes (pour les hommes seulement)
- Les tee-shirts à manches courtes, à manches longues, à capuche pour tous les concurrents. Les chemises à manches longues de type Henley boutonnées sont autorisées (semblable à un long-john sans les jambes).
- Les chapeaux de Cowboy modernes à bandeau de plumes (genre Shady Brady). Les chapeaux de paille dans les modèles conformes à ceux de l'époque (ex Bailey, Stetson, sombrero) sont acceptés.
- Les Jeans de designers.
- Les casquettes de base-ball.
- Tous les types de chaussures de sport ou de combat sans tenir compte du matériau de fabrication
- Les accessoires en nylon, plastique ou velcro
- 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.

Le but principal de la SASS est que ses participants s'amuse, développent leur adresse au tir en toute sécurité, dans des rencontres amicales et perpétuent les traditions du Vieil Ouest. Nous souhaitons que vous vous joigniez à nous dans un esprit convivial et de saine compétition, pour la conservation de l'héritage de pionniers.

SASS MOUNTED SHOOTING

La SASS Mounted Shooting est une discipline spéciale où des cavaliers expérimentés parcourent un circuit de tir dans le temps le plus court en tirant sur des ballons avec des cartouches de .45 à blanc fournies par l'organisateur du Match.

S'il vous plait, reportez vous au Manuel de la SASS Mounted Shooting pour de plus amples informations

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

215 Cowboy Way
Edgewood, NM 87015
(505) 843-1320
FAX (505) 843-1333

email: sass@sassnet.com

web page: www.sassnet.com

~26~