

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

# COWBOY ACTION SHOOTING™

## Range Operations Cours élémentaire de sécurité (Niveau I)



Compilé et édité  
par  
The Wild Bunch

Traduction janvier 2010 –CAS France-SASS France

Version “K”  
Janvier 2010

COPYRIGHT 2000, 2010  
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.  
TOUS DROITS RÉSERVÉS

Copyright © Single Action Shooting Society, Inc. 2010  
Version “K”  
Traduction CAS France-SASS France

## SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>2</b>
<b>SPIRIT OF THE GAME.....</b>	<b>3</b>
<b>FAILURE TO ENGAGE.....</b>	<b>3</b>
<b>RÈGLES DE SÉCURITÉ (DÉBUT, FIN, ET TOUT LE TEMPS).....</b>	<b>3</b>
<b>RANGE OFFICERS.....</b>	<b>4</b>
ASSISTER.....	4
SANS RISQUE.....	5
<b>ATTITUDE DU RANGE OFFICER.....</b>	<b>6</b>
<b>PROCÉDURES DE MATCHS ET DÉFINITIONS.....</b>	<b>7</b>
<b>COMMANDEMENTS SUR LE RANGE.....</b>	<b>12</b>
COMMANDEMENTS.SUPPLÉMENTAIRES.....	13
<b>CONVENTIONS DE STAGE.....</b>	<b>14</b>
<b>ANNEXE A – RÈGLES DE SÉCURITÉ AU RANGE .....</b>	<b>15</b>
SOMMAIRE DES OPÉRATIONS AU RANGE.....	21
RE-STARTS et RESHOOTS.....	22
<b>ANNEXE B .....</b>	<b>24</b>
LES DIX COMMANDEMENTS .....	24
DÉCOMPTE DES POINTS.....	24
LISTE DES PÉNALITÉS .....	24
<i>PÉNALITÉS DE 5 SECONDES.....</i>	<i>24</i>
<i>PÉNALITÉS DE 10 SECONDES .....</i>	<i>25</i>
<i>STAGE DISQUALIFICATION.....</i>	<i>25</i>
<i>MATCH DISQUALIFICATION.....</i>	<i>26</i>
<i>FAILURE TO ENGAGE / SPIRIT OF THE GAME.....</i>	<i>26</i>
OBJETS INTERDITS.....	27
<b>ANNEXE C – ORGANIGRAMME DES MISS.....</b>	<b>28</b>
<b>ANNEXE D – CARTE DE POCHE DES RO.....</b>	<b>29</b>
<b>GLOSSAIRE DES TERMES.....</b>	<b>30</b>

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

**INTRODUCTION**

Le plan et la rédaction de ce cours ont évolués au cours des nombreuses années de compétitions et avec un besoin de cohérence de match en match. Les tireurs durant les matchs SASS bénéficieront grandement de la cohérence fournie par ce cours. Son contenu est rédigé pour aider à clarifier et interpréter le manuel du tireur SASS. Ce document peut être copié par tout club affilié à la SASS pour être utilisé lors du programme d'entraînement aux Range Operations SASS.

La SASS encourage à la plus grande diffusion possible de ce document à ses membres. Ceux des membres de la SASS qui auront suivi ce Cours « Range Operations Basic Safety Course », enseigné par un instructeur formé au « Range Officers Training Course » (signalé par un pins orange) , et qui auront réussi les épreuves du « Range Operations Basic Safety Course »(Sécurité Élémentaire des Range Operations) recevront un pins jaune du SASS pour signaler leur réussite à ce cours.

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

Le but de ce cours est d'assurer la sécurité et la cohérence à chaque compétition de club SASS, quelque soit l'importance de ce Match. **Chaque concurrent qui pénètre sur le terrain devient d'office un Responsable de la Sécurité, responsable non seulement de sa propre sécurité mais aussi de celles des gens qui l'entourent.** Notre but est que chaque concurrent SASS acquière la connaissance pour agir en tant que Range Officer, grâce aux conseils appropriés donnés sur le Range par du personnel expérimenté.

Le rôle du Range Officer est de permettre au Posse de fonctionner efficacement, en sécurité et avec cohérence. Il est de la responsabilité des dirigeants du club de déterminer les qualifications, l'expérience, la maturité et le jugement de ses responsables de match et de nommer des personnes compétentes comme Range Officers pour leurs matchs.

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

Tous les SASS Range Officers doivent connaître et comprendre la version la plus récente du Manuel du Tireur SASS, être informés de toutes les modifications récentes et les avoir comprises. Il est recommandé que tous les chefs de Posse soient formés à ce cours élémentaire des Range Operations. Depuis le 7 décembre 2003, la réussite aux contrôles de connaissance de ce cours, ainsi qu'à celui du cours de formation de Range Officer sont exigés pour une personne chargée de tenir le poste de Territorial Governor d'un club affilié SASS. Nous devons constamment avoir à l'esprit ce pour quoi les armes à feu sont conçues et nous remémorer qu'elles peuvent être très dangereuses voire mortelles s'il n'est pas pris grand soin dans leur maniement et le tir avec elles.

**Nous devons toujours traiter chaque arme à feu comme si elle était chargée et prête à tirer!**

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

**LE SPIRIT OF THE GAME**

Un bon esprit sportif est la meilleure définition du « Spirit of the Game ». Lors de la conception et de la direction d'un match, chaque directeur de match et chaque Range Officer doit garder à l'esprit que cet événement n'existe que pour le plaisir, en toute sécurité, des tireurs. Les Range Officers doivent être professionnels, polis et amicaux. Le Manuel du tireur SASS doit servir de base pour concevoir un match et les règles de la SASS doivent être appliquées partout de la même façon. Ces règles ont été établies au fil du temps et donnent à notre sport un haut niveau de sécurité et de cohérence. Ce cours a été conçu pour vous donner une meilleure compréhension de ces règles et de leur application.

La réussite aux épreuves de ce cours de sécurité de base montre votre engagement envers la SASS et votre volonté de vous impliquer et d'aider là où c'est nécessaire dans votre Posse.

Comme notre but est de fournir une expérience de tir amusante et sûre, tout concurrent ou Range Officer qui utilisera un langage grossier, deviendra agressif ou menaçant de quelque manière que ce soit sera éliminé de cette compétition, et, à la discrétion du Match Director, pourra être expulsé du Range.

**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 bâton de dynamite ou d'essayer d'effectuer n'importe quelle autre activité hors tir d'une façon différente de celle qui est décrite dans les instructions du Stage. Dans un tel cas, en plus des pénalités données pour Miss, une pénalité de 30 secondes pour Failure to Engage/Spirit of the Game est attribuée

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

**Tous les concurrents sont Responsables de la Sécurité.**

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

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

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

Comme tout participant est considéré comme un responsable de la sécurité, les personnes désignées comme responsables du Posse et comme responsables du Match, tels que définis dans ce document sont les SEULES personnes qui peuvent juger un tireur sur ou en dehors de la ligne de tir.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

**RANGE OFFICERS**

Dans un club, le but des Range Officers entraînés est de fournir au sport Cowboy Action Shooting™ un encadrement de personnes compétentes, fermes et honnêtes à tous les niveaux de compétition et de permettre aux Range Officers de prendre en charge toute les tâches du Posse. L'objectif principal du Range Officer est d'assister le concurrent, sans risque, pendant le parcours de tir et de faire autorité pour tous les problèmes relatifs à la sécurité des armes en tous lieux et à tous moments.

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

Les deux mots principaux de cette phrase qui rendent toujours nécessaire la présence d'un Range Officer sur le pas de tir sont « assister » et « en sécurité ». Regardons séparément ces deux mots et en quoi ils peuvent affecter nos actions et nos attitudes.

***ASSISTER***

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

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

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

**Soyez cohérents dans ce que vous dites et dans la façon de le dire. Assurez vous qu'un seul Range Officer réponde a toutes les questions pour un Stage donné. Ainsi la même question recevra toujours la même réponse. Chaque «Posse» doit entendre la même information de la même façon. Lisez toujours la description du Stage mot à mot telle qu'elle apparaît sur le scénario, que vous l'ayez mémorisé ou non.**

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

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

3. **Évaluation.** Évaluez la condition du tireur. Nous avons tous vu un tireur stressé par le trac. Bien que cette personne puisse être très expérimentée, l'adrénaline est une forte drogue qui a beaucoup d'effets pervers. Une personne dans un tel stress dû au trac peut être dangereuse pour elle-même et pour les autres. Il est donc important de faire particulièrement attention à un tireur pris de violents tremblements, qui a du mal à parler ou qui semble un peu perdu devant le scénario du Stage. Il peut être judicieux de suggérer au tireur de s'asseoir et d'attendre un peu avant de tirer.
4. **Anticiper.** Avec le temps et l'expérience, vous serez capable d'anticiper le mouvement suivant du tireur. Si vous pouvez anticiper ce mouvement, vous pouvez lui éviter des pénalités ou de commettre un acte dangereux. C'est la marque d'un vrai bon Range Officer.
5. **Attitude.** Les meilleurs Range Officers sont ceux qui ont la meilleure attitude. Si vous pouvez bien faire votre travail tout en vous amusant, alors vous vous rendrez compte que le Posse prend aussi du plaisir. Vous verrez aussi que vous aurez moins de confrontations sérieuses et que le Posse dans son ensemble travaillera avec plus d'efficacité. Souvenez-vous, c'est votre attitude qui détermine l'humeur de tout le Match.
6. **Conseiller.** C'est le moyen le plus direct d'assister le tireur dès le début du tir. Le Range Officer ne doit conseiller que quand quelqu'un semble momentanément confus ou perdu, s'il essaye de reposer une arme d'épaule culasse fermée ou vise la mauvaise cible. Cependant ce n'est pas votre travail de « tirer le Stage » pour le concurrent, en le conseillant à chaque action, de plus certains tireurs n'aiment pas du tout être conseillés. Il est prudent de déterminer s'il y a quelqu'un dans le « Posse » qui ne souhaite pas recevoir de conseils. Les conseils ne sont pas considérés comme une interférence de la part du RO, et donc ne peuvent jamais être la justification d'un Re-Shoot.

### **SANS RISQUE**

Sans risque, comme ce terme peut s'appliquer ici n'a rien à voir avec les règles de sécurité elles-mêmes. Quand nous parlons d'assister un tireur pendant l'épreuve de tir « *sans risque* » nous voulons dire « *sans incident* ». Un accident ou un incident qui pourrait entraîner une blessure est un risque grave pour tous ceux qui sont exposés au danger, ce qui inclus naturellement le Staff du Range. Par conséquent, il est très important de faire tout ce qui est nécessaire pour éviter ou prévenir les incidents. Comment peut-on le faire?

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

**N'ayez pas peur de refuser de permettre à votre Posse de tirer un Stage dangereux. Insistez pour que le Stage soit sécurisé avant de commencer.**

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

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

3. **Surveiller l'arme.** De nombreux tireurs faisant fonction de Timer Operator savent rarement où et quoi réellement regarder. Souvent vous les verrez compter les Miss ou regarder les Spotters. Si vous voulez *réellement* savoir comment faire des annonces plus précises et anticiper le mouvement suivant du tireur, *regardez l'arme*, en regardant réellement l'arme, vous pouvez voir vers où elle est pointée et le plus souvent quelle est la cible visée. C'est très important si vous avez à lui demander de corriger l'engagement de cible. En surveillant l'arme, vous pouvez aussi identifier les mauvaises charges, prévenir le tireur qu'il ou elle se rapproche de la limite de sécurité de 170° ou le stopper s'il a un problème avec son arme elle-même.

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

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

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

### L'ATTITUDE DU RANGE OFFICER

1. Soyez courtois et prévenant envers vos camarades concurrents. Ne soyez jamais trop zélé dans vos fonctions.
2. Soyez toujours ferme mais équitable.
3. Quand vous pénalisez un concurrent, ne vous laissez pas intimider par lui. Restez sur vos positions, mais faites le de manière professionnelle.
4. Ne soyez pas buté.
5. Aidez le concurrent – apprenez à différencier les tireurs chevronnés du néophyte. Vous pouvez habituellement le faire grâce à leurs manières et leur confiance en eux. Si les tireurs expérimentés ont besoin d'une précision, ils vous la demanderont ; si les néophytes ont besoin d'aide ou de conseils, donnez leur tout ce dont ils ont besoin. Faites très attention aux tireurs néophytes depuis le chargement jusqu'au déchargement de leurs armes.
6. Référez vous toujours au Manuel du Tireur SASS quand vous énoncez des règles. Ne les citez pas de mémoire, vous pourriez vous tromper. **Appliquez les règles telles qu'elles sont écrites, pas selon votre interprétation.** Le Cours « Range Operations Basic Safety Course » et le Cours « Range Officer Training Course » donnent les interprétations et les clarifications des règles et procédures référencées dans le manuel du Tireur SASS qui seront utiles pour faire les bonnes annonces.
7. Prenez vos décisions et annoncez-les comme vous les avez vues !! Il y a des contrôleurs et des juges sur place. En cas d'interprétations des règles et règlements, vous pouvez être débouté. Si c'est le cas, n'en faites pas une affaire personnelle, soyez en heureux pour le concurrent si c'est en sa faveur.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

8. Ne permettez jamais à un concurrent de harceler, injurier ou discuter avec vous ou l'un des officiels du match. Soyez ferme et équitable, mais s'il persiste, ne discutez pas. C'est un sport mettant en jeu des armes et pas un match de tennis ! Un accrochage entre des personnes portant des armes à feu est inacceptable. Portez immédiatement ce comportement à l'attention du Range Master ou du Match Director.
9. Lisez toujours le règlement du point de vue du concurrent.
10. Donnez toujours le bénéfice du doute au concurrent.

### PROCÉDURES DE MATCHS ET DÉFINITIONS

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

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

#### 3. Le **Posse Marshal**

Les Posse Marshals ne peuvent pas accomplir toutes les fonctions de Range Officer mais doivent s'assurer que les affectations du Range Officer sont faites et que les règles et règlements sont suivis. Il est recommandé que tous les chefs de Posse aient été formés à ce cours élémentaire des Range Operations.

- A) Il est en charge d'un Posse et on lui demande de s'assurer qu'il y a assez d'hommes pour que le Posse fonctionne avec sécurité et efficacité pendant chaque parcours de tir.
- B) Il aura compris tous les Stages, pratiqué une reconnaissance du Stage et répondra à toutes les questions avant le début de chaque Stage.
- C) Il doit nommer au moins un Deputy (adjoint) si on ne lui en a pas affecté.

#### 4. Le **Deputy (Adjoint)**

- A) il agit en tant que Posse Marshal quand celui-ci tire ou qu'il est indisponible.
- B) Le Marshal et le Deputy devraient avoir leurs sessions de tir séparées.

#### 5. Le **Timer Operator**

- A) Il est le Chief Range Officer pour le Stage et chargé de la ligne de tir, aussi longtemps qu'il ou elle s'occupe du Timer.
- B) Il est responsable de la nomination et de l'identification de trois Spotters. C'est une bonne idée de faire porter aux observateurs des bandanas ou des bâtons. Cela aide à leur identification et les oblige à rester sur le pas de tir jusqu'à ce qu'ils passent le bâton ou le bandana au Spotter suivant.
- C) Le Timer Operator n'a pas autorité pour annuler les décisions des Spotters, mais il peut les interroger quant à la localisation des Miss. Le Timer Operator est le mieux placé pour voir la direction du canon, ce qui est utile pour les impacts en bord de cible.
- D) Le Timer Operator doit être informé du niveau de compétence des concurrents et être très attentif avec les tireurs novices, en les aidant et les conseillant au cours du parcours de tir, si nécessaire, et il doit toujours être capable de contrôler un néophyte.
- E) Il donne aux tireurs confirmés un peu plus de liberté car ils ont tendance à bouger très vite. Ne les laissez pas vous bousculer parce que vous les gênez.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

- F) Le Timer Operator ne laisse jamais un concurrent commencer en mauvaise position ou au mauvais endroit. Il n'est pas considéré comme être en mauvaise position ou au mauvais endroit de permettre à un tireur de commencer sans ses armes convenablement chargées ou sans munitions disponibles sur lui.
- G) Le Timer Operator ne devrait pas compter les Miss, mais il surveille le tireur pour prévenir les actes dangereux, corriger les prises de cibles et les procédures du stage en plus du compte des coups tirés, si c'est possible. Cependant le Timer Operator est souvent le mieux placé pour évaluer les coups au but ou les Miss s'il y a un doute.
- H) Le Timer Operator tient le timer d'une façon permettant que les derniers tirs du Stage soient enregistrés. C'est plus particulièrement vrai si la dernière arme employée sur le Stage est une carabine, ce qui est toujours considéré comme un mauvais plan de Stage car les détonations de carabines sont souvent trop faibles pour être bien enregistrées par le timer.
- I) Ne pensez pas que vous devez enregistrer tous les coups tirés au cours de la session de tir. Assurez-vous que le dernier coup est enregistré. C'est celui qui compte réellement, mais il est toujours mieux d'enregistrer le plus de coups possible en cas de mauvais fonctionnement d'une arme.
- J) Une fois le Stage commencé, le Timer Operator se tient à moins d'une longueur de bras du tireur jusqu'à la fin du Stage. Le Timer Operator annonce alors immédiatement son temps au tireur. C'est seulement après que les revolvers aient été remis à l'étui, les culasses des armes d'épaule ouvertes, canons pointées dans une direction sans danger et que le tireur se dirige vers la table de déchargement que le Timer Operator annonce « Range is Clear » (Terrain dégagé) et donne le temps au Score Keeper d'une voix haute et intelligible.
- K) Le Timer Operator interroge les trois Spotters pour déterminer le nombre de Miss et/ou les pénalités « procedural », puis il annonce ces chiffres au Score Keeper et au candidat à haute et intelligible voix.
- L) Seul le Timer Operator ou l'Expéditer peut appeler le tireur suivant sur le parcours de tir.

**6. L'Expéditer ou XP Officer**

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

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

4. Une fois que l'XP Officer sent que le tireur « On-Deck » est prêt, il /elle peut concentrer son attention sur la ligne de tir. Une fois la ligne de tir dégagée, les cibles relevées et les étuis ramassés (si c'est permis), l'XP Officer donne l'ordre au tireur « On-Deck » de rejoindre la ligne de tir et de positionner ses armes et munitions comme demandé au scénario du Stage, puis de prendre immédiatement la position de départ.
5. A ce moment, le Timer Operator ou le Chief Range Officer prendra en charge le tireur sur la ligne.
- D) L'XP Officer peut être un membre du Posse, mais de meilleurs résultats sont obtenus si c'est un Berm Marshal ou un Stage Driver qui tient ce poste, si c'est possible.
- E) En plus de la table de chargement, le poste « On-Deck » devrait avoir une table basse pour placer les armes d'épaule du tireur « On-Deck ». C'est aussi une bonne idée d'avoir à disposition une copie du scénario au poste « On-Deck ».
- F) L'XP Officer ne doit pas compter les Miss, relever les cibles, décompter les points, tenir le timer ou ramasser les étuis.
- G) L'XP Officer aide au choix des releveurs de cibles et de ceux qui ramassent les étuis, si c'est permis.
- H) Il n'y aura pas d'XP Officer à tous les matchs mais la majorité du temps perdu dans un match a lieu lorsqu'on envoie un nouveau tireur sur le parcours pour positionner ses armes. Bien employé un XP Officer permet de gagner jusqu'à 30 secondes par tireur, ce qui laisse plus de temps aux relations amicales après les tirs !

### 7 Score Keeper

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

### 8. Spotters

- A) Ils ne doivent jamais être Spotters pour un membre de leur famille.
- B) Ils ont la responsabilité de compter les coups et les Miss, de vérifier que les cibles ont été engagées dans le bon ordre et pour le nombre de coups requis. Les Spotters assisteront le Timer Operator en surveillant les violations quand le tireur récupère ses armes posées et dégaine ses revolvers car il est impossible au Timer Operator d'avoir une vue dégagée des deux côtés du corps du concurrent. Les Spotters sont dans l'obligation d'arrêter un tireur

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

qui risque de faire une action dangereuse si le Timer Operator n'est pas en position de le voir ou s'il ne réagit pas assez vite.

- C) Ils doivent toujours être en position de voir toutes les cibles pendant le parcours de tir. Il doit y avoir au moins un Spotter de chaque côté du concurrent.
- D) Si possible, ils déterminent les Miss à la fois par la vue et par le son.
- E) Ils doivent toujours donner au tireur le bénéfice du doute.
- F) Il doit toujours avoir trois Spotters - La majorité (deux sur trois) l'emporte en cas de doute. Comme mentionné plus haut, des bandanas ou des bâtons sont une bonne idée.
- G) Souvenez vous que le Timer Operator n'est pas chargé de compter les tirs et les Miss. Sa fonction principale est d'assister le concurrent pendant le parcours de tir et sa mémoire peut facilement être perturbée si quelque chose d'insolite se passe ou s'il est occupé à conseiller un tireur novice pendant le Stage.
- H) Il est de la responsabilité du Timer Operator de vérifier qu'au moins deux des trois Spotters sont d'accord sur les Miss.

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

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

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

G) Ne permettez jamais à un concurrent de quitter la table de chargement avec une arme chargée à moins qu'il n'aille directement sur le Stage ou à l'emplacement de l'Expéditeur. Souvenez-vous : la responsabilité principale incombe au concurrent. Les tireurs doivent toujours connaître la situation de leurs armes et ne doivent pas se reposer sur les Loading et Unloading Officers pour s'assurer que leurs armes sont correctement chargées ou déchargées. Les Loading et Unloading Officers sont simplement une mesure de sécurité de plus. Un concurrent *ne doit jamais* blâmer le Loading Officer pour une arme incorrectement chargée et à aucun moment cette raison ne doit être prise en compte pour annuler des pénalités.

### 10. Les Stage Driver, Stage Marshal, Berm Marshal

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

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

Avant que le Posse ne commence la session de tir, faites comme suit:

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

Après que le Posse ait fini de tirer le Stage, faite comme suit :

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

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

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

Il est recommandé que chaque Stage Marshal soit diplômé du cours RO SASS et soit donc ainsi familier des règles et directives. Soyez vigilant pour tout équipement ou munition interdit ou à ce qui est obligatoire pour toute catégorie spécifique et **mettez en vigueur à la lettre** les règles en cours à la SASS **exactement** telles qu'elles sont écrites. **N'essayez pas d'interpréter l'une de ces règles** de façon libérale ou restrictive. S'il y a un problème, soyez sûr de suivre la bonne chaîne hiérarchique en le portant à l'attention du RO et du Posse Leader pour une résolution rapide. Si le problème n'est pas réglé vite et bien, notifiez le au Range Master.

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

### COMMANDEMENTS SUR LE RANGE (RANGE COMMANDS)

Les commandements standard sur le Range sont ceux employés dans pratiquement tous les autres sports de tir connus. C'est la façon la plus efficace d'exécuter une session de tir. Cela permet aussi aux tireurs du Monde entier de comprendre les procédures du Range, même s'ils ne parlent pas couramment anglais. Nous ne voulons pas dire d'exprimer les commandements exactement mot à mot mais le plus proche sera le mieux. Par exemple pour « Is the shooter ready » (Le tireur est il prêt), la phrase « Is the cowboy ready » (Le Cow-boy est il prêt) est parfaitement acceptable. Après tout, la saveur western et l'esprit de notre jeu permettent une certaine individualité colorée.

**Il n'y a aucune raison que la Sécurité, l'Efficacité et S'amuser ne coexistent pas ! Souvenez vous : PARLEZ FORT ! Beaucoup de nos concurrents sont un peu durs d'oreilles et tous portent des protections auditives.**

1. « **Do you understand the course of fire?** » (Comprenez vous le parcours de tir?) est la première question habituelle à la **table de chargement**. Une réponse négative exige une explication supplémentaire. Répondez aux questions de tout tireur de façon claire et cohérente. Souvenez vous de ne jamais laisser un tireur se sentir comme s'il ou elle était bousculé.
2. « **Is the shooter ready?** » (Le tireur est il prêt?) est normalement la première question du Timer Operator et doit toujours être posée avant l'ordre de « **Stand By** » (tenez vous prêt). Si le concurrent n'est pas prêt ou ne comprend pas le Stage, il vous posera des questions. S'ils sont prêt, ils font un simple signe de la tête et sont prêts à recevoir l'ordre « **Stand By** ». S'ils posent une question, répondez pour les satisfaire. Comme le but principal est d'assister le tireur, des questions sur l'exécution du Stage doivent être réduites au minimum sur la ligne de tir. Quand il est visible qu'ils ont bien compris le Stage, redemandez « **Is the shooter ready ?** ». Ne dites pas simplement « **Stand By** ». Cela se passe mieux quand les tireurs se sentent à l'aise et que vous avez eu la courtoisie de leur donner un départ à leur rythme. Nous n'essayons pas de les surprendre avec le signal de départ. Ne bousculez pas le tireur, mais parfois il est du rôle du Timer Operator de faire avancer le Stage efficacement.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

3. « **Stand By** » doit toujours être le dernier ordre donné, avec un à trois seconde de pause avant que le signal de départ ne soit donné, à moins que le Stage ne prévoioe que le tireur ne dise une phrase ou ne manipule un accessoire avant le départ. «**Indicate Ready by Saying the Line**» (Indiquez que vous êtes prêt en disant votre phrase) peut aussi être utilisé pour indiquer au concurrent qu'il peut de lui-même commencer le Stage. L'ordre de « Stand By » devrait encore être encore donné après que le compétiteur ait dit sa phrase.
4. « **Muzzle up, please move to the unloading table** » (Canon en l'air, veuillez aller à la table de déchargement) doit être ordonné à la fin du parcours de tir, souvent le tireur arrête de penser, après tout, ses préoccupations de tir sont terminées ! Il a tout simplement besoin qu'on lui rappelle gentiment quoi faire ensuite.
5. « **Range Clear** » (Range dégagé). Cet ordre est donné seulement après que le tireur a terminé son Stage, que les revolvers soient à l'étui, les armes d'épaule récupérées et pointées en direction non dangereuse, culasses ouvertes, et que le tireur se dirige vers la table de déchargement. C'est alors que l'on peut, en sécurité, ramasser les étuis et se préparer pour le tireur suivant.
6. « **Down Range** » (Sur le terrain) est annoncé avant d'aller sur le terrain pour remettre en place ou réparer les cibles.
7. « **Unload and Show Clear.** » (Déchargez et montrez qu'elles sont vides) est ordonné par l'Unloading Officer quand un concurrent arrive à la table de déchargement. Cela s'applique à toutes les armes portées sur la ligne de tir.
8. « **Gun Clear** » (Arme vide) est la réponse appropriée de l'Unloading Officer quand CHAQUE arme est vérifiée comme vide à la table de déchargement. « **Thank You** » est d'usage après que toutes les armes aient été vérifiées.

**ORDRES SUPPLÉMENTAIRES**

1. « **Action open** » (Culasse ouverte) Cet ordre est donné par le Timer Operator quant un concurrent repose une arme d'épaule culasse fermée. Le Timer Operator doit faire tout ce qui est en son pouvoir pour empêcher le tireur de quitter sa position en laissant toute arme d'épaule culasse fermée. Si le tireur a laissé une arme culasse fermée mais revient l'ouvrir avant de tirer avec l'arme suivante, il n'y a pas de pénalité.
2. « **Muzzle** » (Canon) Cet ordre prévient le tireur que son canon se rapproche de la limite des 170° et doit être re-pointé vers les cibles.
3. « **Cease fire!** » ou « **Stop !** » (Halte au Feu). Si à n'importe quel moment une condition dangereuse apparaît, le Time Operator doit immédiatement crier « Cease fire » ou « Stop » Le tireur doit immédiatement cesser le tir ou de bouger. Ne pas obéir à cet ordre est sérieux et peut entraîner une Match Disqualification (On peut aussi dire « Whoa ! ».)
4. « **Yellow Flag** » (Drapeau jaune). Sur les Ranges ou plusieurs Stages sont effectués simultanément sur la même ligne de tir, sans séparations, il est parfois nécessaire d'aller sur le terrain pour réparer des cibles cassées ou défectueuses. Une fois que l'ordre « **Yellow Flag** » a été donné, chaque Stage concerné autorisera le tireur déjà engagé à terminer son tir. A la fin des tirs sur chaque Stage, toutes les armes en cours d'utilisation sont déposées à la table de chargement ou de déchargement et les tireurs se mettent en « **Stand Back** » (tenez vous en arrière). Une fois les armes sécurisées, chaque Stage le signale en montrant son « yellow flag ». Quand tous les Stages concernés ont affiché leurs « yellow flags », le Range Officer qui a donné l'ordre peut aller sur le terrain. Quand les cibles en cause ont été remises en état et que le RO est derrière la ligne de tir, un ordre « **All Clear** » (tout est clair) est donné, les drapeaux jaunes retirés et les opérations de tir normales peuvent reprendre.

~13~

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

5. **“Red Flag” signifie «Cease fire! »** Comme pour les « yellow flags », ces drapeaux sont souvent utilisés, généralement accompagnés d’un coup de sifflet, de trompe ou du cri **«Cease fire!»**. Tous les tireurs doivent immédiatement stopper, les armes doivent être posées ou mises en sécurité. Quand la cause du **« Cease fire! »** est résolue, l’ordre **« All Clear »** est donné, les drapeaux rouges retirés et les opérations normales de tir peuvent reprendre. Tout tireur arrêté pendant son tir est autorisé à faire un Re-Shoot.

**CONVENTIONS DE STAGE**

Les conventions de Stage ou Comportements Standard sur le range sont une liste de pratiques que chaque tireur doit connaître et appliquer sur chaque stage. Ces obligations par défaut doivent être appliquées dans tous les matchs SASS à moins qu’il n’y en ait d’autres reprises dans les descriptions du Stage.

1. Toute cible tombante pour fusil lisse peut être tirée à nouveau jusqu’à ce qu’elle tombe.
2. Toute cible tombante (fusil lisse, revolver ou carabine) doit tomber pour compter. **Toute cible tombante encore debout une fois que le tireur aura engagé la séquence suivante du stage sera comptée comme un miss.**
3. Toutes les armes posées doivent avoir par sécurité leur canon pointé vers les cibles. Toutes les armes d’épaule 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 posés seront ouverts et vides.
5. Les tireurs ne doivent pas commencer un Stage avec des cartouches en main.
6. Les armes d’épaule seront reposées ouvertes et vides avec leurs canons pointés en sécurité vers le terrain.
7. Les revolvers sont remis à l’étui après le tir.
8. Les revolvers sont dégainés et utilisés conformément à la catégorie du tireur.
9. Le maniement sans danger des armes à feu est sous la responsabilité du tireur. La règle des 170° doit être appliquée.
10. S’il n’est pas donné de position de départ au tireur, celui-ci doit se tenir debout, revolvers dans les holsters, mains pendantes sans toucher les armes.
11. Le port d’armes du cow-boy « Cowboy port arms » est défini comme une position debout, talon de crosse de l’arme au niveau ou sous la ceinture, extrémité du canon au niveau ou au dessus de l’épaule et l’arme tenue à deux mains
12. Les conflits entre personnes ne SERONT PAS tolérés.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

**ANNEXE A – RÈGLES DE SÉCURITÉ AU PAS DE TIR**

Tous les participants sont responsables de la sécurité; cependant c'est de la responsabilité principale des Range Officers de s'assurer que les règles de sécurité sont systématiquement respectées. Les paragraphes suivants précisent les violations spécifiques de la sécurité et leurs pénalités.

Les pénalités pour équipement interdit ne sont pas rétroactives. Si un tireur est trouvé en possession d'équipement interdit, aucune pénalité ne lui sera donnée pour le ou les Stages déjà effectués.

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

1. Chaque arme à feu doit être traitée avec respect ! Viser ou balayer une personne ou un groupe avec le canon d'une arme vide entraînera un Stage Disqualification. **Viser ou balayer une personne ou un groupe avec le canon d'une arme chargée entraînera une Match Disqualification.** Manipuler une arme à l'extérieur de la ligne de tir doit être évité, mais si c'est nécessaire cela pourra être fait dans des emplacements sécurisés.
2. Les armes d'épaule auront leurs culasses ouvertes avec leurs chambres et leurs magasins vides, les canons seront tournés dans une direction sûre quand elles seront portées vers et depuis les endroits désignés pour le chargement et le déchargement pour chaque Stage. Les chambres et magasins doivent être vides et les culasses ouvertes pour toutes les armes à feu transportées pendant un match. La direction du canon est importante avant, pendant et après avoir tiré un Stage. Il n'est pas permis de balayer les autres participants avec un canon entre les Stages ou pendant le transport entre le Gun Cart et les tables de chargement. Les canons de toutes les armes d'épaule doivent être maintenues pointés dans une direction sûre (en général vers le haut et légèrement vers le champ de tir) même au retour vers la table de déchargement. Un revolver au holster (chargé ou vide) avec le chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée est considéré en sécurité et ne doit pas être interprété comme dirigé vers un autre tireur tant qu'il est en sécurité dans le holster. Ne pas faire en sorte de diriger le canon dans une direction sûre, même si personne n'est en ligne de mire est une raison suffisante pour un Stage Disqualification, et de façon répétée pour un Match Disqualification.
3. Toutes les armes à feu doivent rester déchargées sauf lorsque l'on est sous la surveillance directe d'une personne désignée sur la ligne de tir ou dans les zones désignées pour le chargement et le déchargement. **NOTE** : les tireurs au revolver à percussion doivent s'assurer de maintenir le canon dans une direction sûre pendant le chargement et doivent avoir tiré ou vidé toute chambre amorcée avant de quitter la zone de déchargement. Il n'est pas permis d'asseoir les capsules sur les cheminées avec le chien. Certains Range Officers demanderont que les revolvers à percussion soient déchargés avant de quitter la ligne de tir. Ne pas respecter les procédures de chargement et de déchargement entraînera un Stage Disqualification. Quitter la table de déchargement sans avoir vidé toutes ses armes est considéré comme ne pas avoir respecté les procédures de déchargement et la pénalité qui en résultera sera affectée au Stage où l'infraction a été commise.
4. Les six coups sont TOUJOURS chargés à cinq cartouches et le chien abattu et reposant sur une chambre vide. Les armes à cinq coups peuvent se charger à cinq coups, mais le chien doit reposer sur une fausse chambre ou une fente de sécurité sur le barillet de façon à ce que le chien ne repose pas sur une cartouche ou amorce active. Toutes les armes sont chargées selon les besoins du Stage. Si un Stage particulier requiert de recharger un coup, la sixième chambre d'un revolver à percussion peut être chargée à la table, mais elle ne reçoit

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

l'amorce « sous le chrono » qu'avant que le premier coup ne soit tiré ou qu'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 ».

**Charger plus que le nombre permis de cartouches dans une arme d'épaule entraînera comme sanction une « Minor Safety Penalty » de 10 secondes. Charger un revolver à sa capacité maximum et rabaisser le chien sur une cartouche vive et/ou remettre à l'étui ou poser un revolver chargé à pleine capacité entraînera une « Stage Disqualification ».**

5. Aucun revolver à l'armé ne doit jamais quitter la main du tireur (Stage Disqualification). Cela veut aussi dire d'une main à l'autre. **Cela ne s'applique pas lorsqu'il y a un chargement ou un rechargement sur la ligne de tir.**
6. Les revolvers sont remis à l'étui avec le chien abaissé sur une cartouche tirée ou une chambre vide à la fin de la séquence de tir, à moins que le scénario du Stage n'en décide précisément autrement, par exemple « déplacez vous vers la position suivante et posez l'arme sur la table ou l'accessoire ». Une séquence de tir est définie par les tirs avec un type d'arme avant que le type d'arme suivant ne soit utilisé. (les Gunfighters peuvent choisir de tirer cinq coups, poser en sécurité leurs revolvers chargés, chiens sur une cartouche tirée, utiliser une autre arme à feu, reprendre les revolvers et terminer la « séquence de tir » avant de remettre à l'étui).
7. Il est interdit de rabattre le chien 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 être « désarmée » sur la ligne de tir sauf 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 un Stage Disqualification.
8. Une fois un revolver armé, la cartouche sous le chien doit être tirée pour revenir à une condition sûre. Une fois une carabine armée, soit la cartouche sous le chien doit être tirée soit la culasse ouverte pour être remis en condition de sécurité. Les cartouches de fusils lisses peuvent être enlevées, sans pénalité, pour remettre l'arme en condition de sécurité.
9. Si une arme à feu est tirée hors séquence, dans la mauvaise position ou du mauvais endroit, le tireur recevra une simple pénalité Procedural. Dans ce cas, si le tireur choisi ou est forcé de rater la bonne cible, en raison d'angles de tir dangereux ou d'une cible inaccessible, une cartouche peut être rechambrée pour éviter une pénalité de Miss (La redoutable double peine pour une Procedural et un Miss). Cela ne signifie pas qu'un tireur peut recharger une carabine ou un revolver à un autre moment pour compenser un Miss. Les cartouches non tirées éjectées peuvent être rechargées.
10. Laisser par inadvertance des cartouches non tirées dans un revolver est un Miss à moins que la cartouche ne soit sous le chien, alors c'est un Stage Disqualification.
11. Les conditions de sécurité pour les armes pendant un parcours de tir sont les suivantes :
  - Revolver(s) :  
En sécurité pour le déplacement arme en main, pour la remise à l'étui et pour quitter la main du tireur
    - Chien complètement abattu sur une chambre vide (pas au demi armé),
    - Chien abattu sur une cartouche tirée (peut ne pas être posée dans cette condition à l'origine mais peut être reposée dans cette condition).

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

- En plus de ces restrictions, il y a des considérations supplémentaires pour le Gunfighter. Lors du tir en Style Gunfighter, un Gunfighter ne doit pas remettre ses revolvers à l'étui dans l'intention de commencer une autre séquence au revolver. Une fois le chien armé, tous les coups doivent être tirés avant de remettre à l'étui à moins que le revolver n'ait été dégainé au mauvais moment ou qu'il y ait eu un dysfonctionnement du revolver ou de la munition. Un stage « physique » doit permettre à un tireur en Style Gunfighter de poser ou reposer ses revolvers entre les séquences d'armes.
  - Carabine :
    - En sécurité pour quitter les mains du tireur :
      - Vide, culasse ouverte,
      - Chien complètement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, chambre fermée (reposée pour une réutilisation plus tard).
    - En sécurité, pour le déplacement de la carabine en mains uniquement :
      - Chien complètement abattu sur une cartouche tirée, culasse fermée,
      - Culasse ouverte, cartouche sur l'élévateur ou dans la chambre.
  - Fusil lisse (shotgun) :
    - En sécurité pour quitter les mains du tireur
      - Vide, culasse ouverte
    - En sécurité pour le déplacement fusil en mains uniquement :
      - Culasse ouverte, cartouche dans la chambre ou sur l'élévateur.
      - Chien(s) totalement abattus sur une ou les chambres vides ou des cartouches tirées, culasse fermée.
12. Le tireur avec une arme en main ne sera jamais autorisé à se déplacer avec une cartouche non tirée sous un chien armé. Le déplacement est défini comme le « travelling » au Basket Ball. Une fois que le chien est armé, un pied doit rester en place sur le sol jusqu'à ce que l'arme soit mise en position de sécurité. Cela veut dire, pour les revolvers, que vous pouvez bouger, reposer ou rengainer quand le chien est abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée. Vous pouvez bouger avec une carabine ou un fusil lisse quand la culasse est ouverte, ou le(s) chien(s) abattu(s) sur la ou les chambres vides ou une cartouche tirée. Si vous reposez une carabine, la culasse doit être fermée et le chien abattu soit sur une chambre vide soit sur une cartouche tirée. Les fusils lisses ne peuvent être reposés que s'ils sont ouverts et vides.
13. Toute décharge qui frappe le sol ou l'un des accessoires du Stage de 1,5m à 3m du tireur en position sur la ligne de tir entraînera une Stage Disqualification. Toute décharge qui frappe le sol à moins d'1,5 m du tireur tant qu'il est sur la ligne de tir, toute décharge dans les zones de chargement et déchargement, toute décharge hors de la ligne de tir ou toute décharge jugée dangereuse entraînera une Match disqualification.
- Note : Les Match Directors ont la latitude de placer les accessoires de façon que les tireurs doivent en tenir compte. Ce faisant, les Match Directors peuvent déclarer les accessoires comme consommables ou tirables sans pénalité.
- Quand le revolver est sorti de l'étui, il ne doit pas être armé avant qu'il soit à un angle de 45° avec le sol (Minor Safety Violation).

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

14. Une balle au dessus de la « berm » (butte de tir) est toujours une mauvaise idée, mais cela peut être pire sur certains terrains que sur d'autres. Les règlements locaux de matchs donnent la pénalité appropriée, qui peut aller jusqu'à une Match Disqualification.
15. Les carabines peuvent être mises en position avec le magasin chargé, culasse fermée, chien complètement à l'abattu sur une chambre vide (pas au cran de sûreté) tant que le canon est pointé dans une direction sans danger, respecte la règle de sécurité des 170° et que le canon n'est jamais posé au sol.  
Note : Quand l'extrémité du canon est « sur le sol », le canon est normalement « Up Range » par rapport à la boîte de culasse ce qui viole la règle de sécurité des 170°.
16. Les fusils lisses sont toujours posés ouverts avec magasin et chambre vides, jamais le canon au sol, et sont chargés au moment voulu à moins que la description du Stage n'en décide autrement. Les fusils lisses peuvent être ouverts, les cartouches retirées et remplacées sans pénalité. Il est permis pour les fusils « oreille de mule » d'être armés au début du scénario, qu'ils soient posés ou dans les mains du tireur. Le décompte des tirs est très difficile quand les deux coups d'un double canon sont tirés simultanément, aussi les Stages ne doivent pas être conçus en incorporant de type de tir « double tap » au fusil lisse.
17. Les armes d'épaule 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 doit 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 entraîne une Stage Disqualification. Une cartouche non tirée laissée dans le magasin ou sur l'élévateur ainsi qu'une cartouche vide laissée dans la chambre, le magasin ou sur l'élévateur de l'arme dans laquelle elle était chargée constitue une **Minor Safety violation** de 10 secondes. Le mauvais fonctionnement d'armes contenant encore des cartouches n'entraîne pas de pénalités dans la mesure ou ce dysfonctionnement a été signalé et l'arme mise en sécurité (donnée au Range Officer ou placée sur un accessoire, canon dans une direction sans danger). A ce moment l'arme est encore chargée, tout le monde le sait et l'arme peut être manipulée d'une façon appropriée.
19. Tous les tireurs doivent démontrer des rudiments de familiarisation et de compétence avec les armes à feu qu'ils vont utiliser. Bien que les matchs mensuels des clubs soient certainement un excellent terrain d'entraînement, les Matchs SASS ne sont certainement pas les lieux où acquérir les bases de la manipulation d'armes. Les règles élémentaires de sécurité et l'entraînement aux compétences rudimentaires avec les armes à feu sont enseignés de façon plus appropriée en dehors des compétitions. Les matchs SASS peuvent alors servir à améliorer les capacités acquises.
20. Les matchs affiliés SASS ne sont pas des concours de fast-draw. Toute manipulation dangereuse d'une arme au cours d'un dégainer ou tout « fanning » entraînera une Stage Disqualification. Une seconde faute entraînera une Match Disqualification. NOTE : Le «slip hammering» (le tir rapide détente appuyée, arme en position de tir) n'est pas la même chose que le fanning et est autorisé.
21. Bien que les étuis de cross-draw et les étuis d'épaule soient autorisés, ils peuvent poser un problème de sécurité important. Aucun holster ne doit être à plus de 30° de la verticale lorsqu'il est porté.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

Une extrême prudence doit être exercée en dégainant d'un holster en cross-draw ou d'épaule ou en rengainant. Si nécessaire, le tireur doit pivoter son corps pour s'assurer que le canon ne brise jamais la règle de sécurité des 170° pendant cette action. (NOTE : la règle des 170° signifie que l'extrémité du canon doit toujours être dirigée vers le champ de tir, à +/- 85° dans toutes les directions (soit dans le cône de 85° qui entoure l'extrémité du canon et pas seulement dans le plan vertical). Si un concurrent est proche de dépasser le plan de sécurité de 180°, la règle de sécurité des 170° a été violée et le concurrent est en faute). Les tireurs concourant en Catégorie Gunfighter ou B-Western doivent porter deux holsters standard un de chaque côté du corps. Les étuis cross-draw, d'épaule ou crosse en avant ne sont pas autorisés dans ces deux catégories. Il est aussi nécessaire de remarquer que durant le parcours de tir, le tireur doit avoir la possibilité de dégainer et rengainer ses revolvers d'étuis portés droits et la possibilité de prendre et de reposer des fusils lisses posés verticalement sans encourir une pénalité. Toute arme qui brise la règle de sécurité des 170° entraînera un Stage Disqualification.

22. Le déplacement avec une arme chargée et armée n'est pas autorisé. Tout déplacement est régi par la règle de travelling du basket-ball. Dès l'instant où un tireur à une arme chargée et armée en main il doit garder au moins un pied au sol. La première violation de cette règle vaut un Stage Disqualification, une deuxième semblable violation entraîne un Match Disqualification. Cette règle inclut le fait de quitter la table de chargement avec une arme chargée et le chien armé.

23. Toute arme vide qui tombe pendant un Stage entraîne un Stage Disqualification. Une arme vide qui tombe à l'extérieur du pas de tir ne sera pas sanctionnée. Il est interdit au tireur de ramasser une arme tombée. Le range Officer ramassera l'arme, l'examinera, la déchargera si nécessaire, la rendra au tireur et infligera la pénalité. Une arme chargée qui tombe entraîne un Match Disqualification. Une arme d'épaule ouverte et vide qui glisse et tombe après avoir été reposée et qui ne brise pas la règle de sécurité des 170° ou n'est pas dirigée vers quelqu'un entraînera soit une annonce «Prop failure » ou une pénalité de 10 secondes pour Minor Safety Violation, selon les circonstances.

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

24. Une munition lâchée par un tireur au cours du chargement ou rechargement de toute arme à feu pendant un Stage ou « éjectée » est considérée comme « morte » et ne doit pas être ramassée par le tireur tant qu'il n'a pas terminé son parcours de tir. La cartouche doit être remplacée par une autre prise sur le tireur ou à un autre endroit, si c'est précisé dans la description du Stage, ou si le coup n'est pas tiré, il est compté comme un Miss.

Par exemple, si une cartouche de chasse est laissée tomber pendant le chargement, la cartouche de remplacement doit être prise sur le tireur ou d'un autre endroit comme prévu par la description du Stage sinon elle est comptée comme «Miss». Ni le tireur ni quelqu'un d'autre ne doit ramasser la cartouche tombée au sol pour la réutiliser sur ce Stage. Un tireur qui essaye de ramasser une cartouche tombée provoque une perte de contrôle de la direction du canon.

Une fois que la cartouche lâchée quitte la main du tireur ou son contrôle, elle doit être considérée comme « morte ».

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

Arrêtez le tireur s'il essaye de ramasser cette cartouche morte. Si le tireur ramasse cette cartouche pendant le Stage, il lui sera décompté une Minor Safety Violation de 10 secondes.

Les cartouches posées qui retombent à l'endroit où elles étaient posées ne sont pas considérées « mortes ». Par exemple si une cartouche est posée dans une boîte sur la table et retombe dans cette boîte, elle peut être reprise. Si elle tombe sur la table elle ne peut pas être reprise. Des cartouches « posées » en sécurité sur un accessoire depuis leur zone de chargement initial ne sont pas considérées comme « tombées », tant que la récupération de ces cartouches n'entraîne pas une perte de contrôle du canon.

25. L'Unloading Officer DOIT inspecter toutes les armes avant qu'elles ne quittent le Stage. Les carabines doivent avoir leurs culasses manoeuvrées devant l'Unloading Officer et les chambres inspectées. Tous les revolvers, utilisés ou non pendant le Stage, doivent être inspectés, y compris les revolvers « cap and ball ». Les fusils lisses doivent avoir les culasses ouvertes ou manoeuvrées et les chambres inspectées. Il est toléré de laisser une ou plusieurs chambres chargées sur un revolver à percussion tant qu'il n'y a pas d'amorce sur les cheminées.
26. Les boissons alcoolisées sont interdites sur le terrain pour toutes les personnes, tireurs, invités, Range Officers, et toute autre personne jusqu'à la fin des tirs de la journée et que toutes les armes aient été rangées. Vous devez aussi prendre en considération les règles spécifiques à un terrain relatives à ce sujet et les respecter. Une violation de cette règle entraînera une Match Disqualification.
27. Aucun tireur ne peut consommer une substance quelconque qui pourrait affecter sa capacité à participer avec un état de conscience maximum et de façon totalement sécuritaire. Il faut éviter les médicaments, prescrits ou non, qui pourraient entraîner une somnolence ou n'importe quel autre trouble physique ou mental. Une violation de cette règle entraînera une Match Disqualification et une exclusion de terrain.
28. Des protections auditives sont fortement recommandées, et des protections oculaires sont obligatoires sur et autour des aires de tir. Bien que les petites lunettes d'époque aient de la gueule, des lunettes à verre anti-impact assurant une protection totale est fortement recommandée. Des protections oculaires sont obligatoires pour tous, tireurs ou spectateurs, dès l'instant où ils sont en ligne directe face à des cibles métalliques.
29. Tout chargement et déchargement ne doit se faire que dans des zones désignées. NOTE : les tireurs aux revolvers à percussion doivent prendre soin de toujours maintenir leurs canons pointés dans une direction de sécurité pendant le chargement et doivent avoir tiré ou ôté toutes les capsules avant de quitter la zone de déchargement. Il ne doit pas être permis d'asseoir les amorces sur les cheminées d'un revolver à l'aide du chien de l'arme. Les revolvers à percussion ne peuvent être amorcés que dans la zone de chargement ou sur la ligne de tir.
30. Le tir à sec n'est pas permis à la table de chargement et entraînera une Stage Disqualification. Le tir à sec n'est permis que dans certaines zones de sécurité désignées. Le tir à sec est défini par l'action de mettre l'arme en position de tir, en armant le chien et d'appuyer sur la détente comme pour un tir normal.
31. Seuls les concurrents inscrits peuvent porter des armes à feu.
32. Si un concurrent a un mauvais fonctionnement de son arme qui ne peut pas être résolu sur le pas de tir, l'arme ne doit pas quitter la ligne de tir ou la zone de déchargement tant qu'elle n'a pas été vidée.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

Un Match Disqualification sanctionnera le tireur si l'arme quitte la ligne de tir ou la zone de déchargement à moins que ce ne soit sous la surveillance directe d'un responsable du Match (Match Official).

33. Il est recommandé que les cibles des matchs principaux soient en métal et mesurent approximativement 40x40cm (16x16pouces). La distance pour les cibles de revolvers devra être de 6,5 à 9m (7 à 10 yards), celles pour les fusils de 7,5 à 14,5m (8 à 16 yards) et les cibles pour carabines seront placées de 12 à 46m (13 à 50 yards).
34. Le standard minimum pour les munitions à percussion centrale employées dans toutes les catégories poudre sans fumée aux compétitions départementales, régionales, Nationales, internationales ou mondiales est un Power Factor qui ne devra pas être inférieur à 60 et aucune vitesse ne devra être inférieure à 120m/s (400fps). La vitesse standard maximum pour les revolvers est de 300m/s (1000fps). La vitesse standard maximum pour les carabines est de 420 m/s (1400fps). Les tireurs de la catégorie Buckaroo ayant choisi de tirer avec des armes de poing et/ou des carabines à percussion centrale devront aussi se conformer à ces obligations de vitesse et power factor. Les pistolets de poche et derringers sont exemptés de ces obligations.
35. Ne pas déposer ses armes ou ses munitions dans la ou les positions ou emplacements désignés est une faute du concurrent et décomptée comme un « procedural » à moins que le concurrent puisse corriger cette situation sans assistance pendant le Stage tout en respectant dans les temps impartis. Une pénalité « **procedural** » sera infligée pour l'utilisation d'une munition obtenue d'une manière non autorisée (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 cartouches de chasse à la ceinture doivent être portées justes au dessus de la ceinture à revolvers au niveau ou sous le nombril. Les cartouchières amovibles pour cartouches de chasse ne doivent pas être portées sur une 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 amenés sur la ligne
38. Les concurrents arrivant à la zone de chargement désignée avec une arme qui n'a pas été vidée lors du Stage précédent 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 Stage en tant que prochain concurrent à tirer.

### ***RÉSUMÉ DES OPÉRATIONS SUR LE TERRAIN***

1. On attend des Range Officers que leur responsabilité principale soit d'observer et de résoudre tous les problèmes relatifs à la sécurité qui peuvent se produire dans les zones de chargement, de déchargement et sur la ligne de tir. Les Range Officers détermineront les pénalités et les scores définitifs. Les précautions et l'application du tireur seront pris en compte pour déterminer si une pénalité est justifiée ou non, en se basant sur des facteurs tels que l'équipement du Stage ou un mauvais fonctionnement des accessoires.
2. Lorsqu'un concurrent n'est pas d'accord avec une pénalité ou une appréciation finale du Range Officer, le concurrent a le droit de demander « poliment » à un Superviseur Officiel du Match (Range Master ou Match Director) d'examiner cette décision.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

La décision du Range Officer ne peut seulement être modifiée qu'en cas d'une interprétation du règlement ou des consignes.

Lors des matchs annuels et de ceux de niveaux supérieurs, le Match Director devra recruter un certain nombre de Territorial Governors qui entendront les réclamations du tireur et qui trancheront. Un nombre de trois Territorial Governors (3 font une majorité) est suggéré et aucuns d'eux ne doit être du même département que le tireur.

Le Match Director dirige l'audition et s'abstient voter.

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

3. Les « **Minor Safety Infractions** » qui surviennent lors d'un parcours de tir et qui ne mettent pas directement en danger des personnes entraîneront une **pénalité de 10 secondes** qui seront ajoutées au temps du tireur pour ce parcours. les « **Minor Safety Infractions** » sont par exemple l'oubli d'ouvrir la culasse d'une arme d'épaule ou l'oubli de remettre à l'étui un revolver vide à la fin de la séquence de tir.
4. Les **Major Safety Infractions** entraîneront une Stage Disqualification du tireur ou un Match Disqualification. Les **Major Safety Infractions** incluent une arme qui tombe, un tir dangereux ou un tir dont les impacts sont à moins de 3m (10 pieds) du tireur, le non respect de la règle de sécurité des 170°, le « balayage » de personnes avec le canon de l'arme et tous les actes similaires qui présentent un haut potentiel de blessures aux personnes. Il existe des circonstances où un **Major Safety violation** entraînera un **Match disqualification** (Voir l'addendum pour la liste des pénalités).
5. Un emplacement sûr et solide sera prévu sur chaque Stage pour placer les armes du tireur et il est obligatoire d'en faire usage. Que cet emplacement soit ou non disponible, il est de la **responsabilité du tireur** de prendre toutes les précautions raisonnables en posant son arme. Si celle-ci tombe, le Range Officer devra déterminer une faute **soit de Prop Failure, soit de Safety Violation selon le cas.**

## RE-SHOOTS/RESTARTS

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

- En cas de problème du aux accessoires ou à l'équipement du match.
- Si un Range Officer a gêné la progression du tireur.
- Un défaut du timer ou un temps non enregistré.

Par exemple, si le Range Officer empêche un tireur de finir de sa séquence de tir pour une charge suspectée trop faible et que l'arme soit constatée « correcte », le Range Officer a gêné la progression du tireur et dans ce cas un restart est normal.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

Dans ce cas, le tireur recommence sans aucun Miss ou pénalité ( sauf celles relatives à la sécurité).

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

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

## ANNEXE B

### ***LES 10 “COMMANDEMENTS”***

- Sécurité
- Prenez du plaisir
- Utilisez votre bon sens
- Le bénéfice du doute doit aller au tireur
- Traitez chacun comme vous aimeriez être traité
- Traitez chacun de façon égale (Sam Colt nous a mis sur la voie)
- Laissez le Stage continuer (si un problème survient, traitez le hors de la ligne de tir)
- Assurez vous que toutes les affectations sont bien attribuées
- Donnez des conseils quand c'est nécessaire
- Faites simple.

### ***DÉCOMPTE DES POINTS***

Il est recommandé qu'aux matchs SASS le décompte des points soit comptabilisé selon un système de classement par rang. Ce système de décompte égalise les différences entre les Stages et récompense le tireur le plus régulier. Avec ce système, le temps recommandé pour une Stage Disqualification est de 999,00 secondes et celui pour une Match Disqualification est de 999,99 secondes à tous les Stages. Le résultat recommandé pour ne pas avoir fini un Stage est un Stage Disqualification.

D'autres systèmes de décompte de points peuvent être employés à des niveaux locaux et départementaux, par exemple un temps total. Si un temps total est utilisé, un temps maximum autorisé sur chaque Stage doit être calculé avant le match et doit servir à décider des résultats entraînant une disqualification et des résultats maximums à chaque Stage. Il est recommandé que le temps maximum autorisé pour un Stage soit calculé sur la base d'un total de toutes les pénalités pour Miss plus 30 secondes.

Les championnats officiels de la SASS au niveau du département ou de niveau supérieur, ne doivent proposer ou incorporer en aucune manière toute amélioration du score tels que « Free Miss » (ratés non pénalisés) ou « Do-Over » (« passer au dessus », ne pas tenir compte de la faute).

### ***LISTE DES PÉNALITÉS***

#### **PÉNALITÉS DE 5 SECONDES**

Les cibles pour carabine, revolver ou fusil doivent être engagées avec le type d'arme approprié. Un Miss est défini comme ne pas avoir touché la bonne cible avec la bonne arme. Le positionnement des cibles devra toujours permettre au tireur de faire un Miss franc qui pourra être enregistré sans discussion. Le chevauchement de cibles d'un même type devra être évité autant que possible et ne devra pas causer de « piège » à procedural en rendant difficile la détermination des intentions du tireur dans sa façon d'engager les cibles.

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

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

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

## **PÉNALITÉS de 10- SECONDES**

### **Procedural Penalties**

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

- Échec à effectuer un tir avec son arme
- Échec à effectuer le déplacement sur un accessoire ou un Stage.
- Tirer les cibles dans un ordre autre que celui défini par le scénario du Stage
- Engager le Stage (armes, cibles ou déplacements) dans un ordre autre que celui demandé par le scénario du Stage.
- Non respect des consignes de la catégorie dans laquelle vous concourez.
- Tirer avec une arme dans une position ou d'un emplacement autre que celui demandé dans la description du Stage
- **L'utilisation d'une munition obtenue d'une manière non autorisée (qui n'a pas été apportée sur la ligne de tir ou déposée par le tireur lui-même d'une façon autorisée).**

### **Minor Safety Penalties**

- Ne pas laisser la culasse d'une arme d'épaule ouverte à la fin d'une séquence de tir ou avant de tirer avec l'arme suivante.
- Laisser des cartouches vides ou non tirées dans le magasin ou l'élévateur de l'arme d'épaule où elles avaient été chargées.
- Charger plus que le nombre correct de cartouches « vives » dans une arme.
- Ne pas remettre les revolvers à l'étui sauf spécification contraire.
- Armes d'épaules ouvertes et vides, qui glissent et tombent mais sans rompre la règle de sécurité des 170° ou dont le canon ne s'est pas dirigé vers une personne.
- Ramasser une cartouche tombée « morte ».
- Armer le chien d'un revolver avant qu'il ne soit à 45° du sol.

Des arrangements sont toujours permis pour ceux qui sont dans l'incapacité de respecter les procédures de Stage spécifiques pour des raisons de handicap physique sans que des pénalités procédurales ne leur soient attribuées.

## **STAGE DISQUALIFICATION**

- Toute chute d'arme vide sur la ligne de tir (entre la table de chargement et celle de déchargement).
- Toute arme d'épaule qui glisse, tombe et viole la règle de sécurité des 170°.
- Un tir qui frappe entre 1,5m et 3 m des pieds du tireur. *Note exception pour le point 13 de l'annexe A.*
- Violation de la règle des 170°, incapacité à contrôler de façon appropriée la direction du canon.
- Remise à l'étui d'un revolver avec le chien non complètement abattu sur une cartouche vide ou une chambre vide.
- Un revolver armé qui quitte la main du tireur, sauf en cas de chargement ou rechargement au cours du Stage (point 5 de l'annexe A)
- Une cartouche non tirée laissée dans la chambre d'une arme d'épaule.
- Au cours du même match, une seconde infraction au respect des consignes de la catégorie dans laquelle le tireur concourt.

~25~

Copyright © Single Action Shooting Society, Inc. 2010

Version "K"

Traduction CAS France-SASS France

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

- Changer d'emplacement avec une cartouche non tirée sous un chien armé ou un chien abattu sur une cartouche non tirée.
- Manipulation dangereuse d'une arme telle que le fanning.
- Charger à un endroit autre que celui désigné ou que la ligne de tir.
- Emploi d'une arme interdite ou modifiée de façon interdite.
- Emploi d'objets interdits.
- Remettre à l'étui ou reposer un revolver chien abattu sur une cartouche non tirée.
- « Balayer » qui que ce soit avec une arme vide.
- Non respect des procédures de chargement et de déchargement.
- Tir à sec à la table de chargement.
- Rabattre le chien d'un revolver, carabine ou fusil lisse à chien sur une cartouche non tirée sous le chien.
- Se présenter à la zone de chargement désignée avec une arme qui n'a pas été vidée après avoir terminé le Stage précédent du même jour (sanction affectée à ce précédent Stage).

### **MATCH DISQUALIFICATION**

- Deux Stage Disqualifications successifs ou deux sanctions « Spirit of the Game ».
- Attitude agressive, comportement non sportif.
- Tirer sous influence de l'alcool, de médicaments prescrits ou non qui peuvent diminuer les capacités physiques ou mentales du tireur.
- Tirer des munitions non autorisées. Cela comprend les munitions qui dépassent la vitesse maximum autorisée et les cartouches de chasse reformées en « bottle-neck » ou cerclées. Cela ne comprend pas les cartouches qui ne satisfont pas aux règles de Power Factor.
- Laisser tomber une arme chargée.
- Tout tir qui frappe le sol ou les accessoires à moins d'1,5 m du tireur. Tout tir dans la zone de la table de chargement ou de déchargement, ou tout tir qui est considéré comme dangereux. *Note : voir les exceptions listées au point 13 de l'annexe A.*
- « balayer » qui que ce soit avec une arme chargée.
- Au cours du même match, un troisième manquement au respect des consignes de la catégorie dans laquelle le tireur concourt.
- Conflits entre personnes.

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

#### **Pénalisation de 30 secondes**

- Tirer délibérément un Stage d'une autre façon que cela est prévu dans le but d'en tirer un avantage pour la compétition.
- Tirer une munition qui ne correspond pas au Power Factor ou à la vitesse minimum. La pénalité est appliquée à chaque parcours où le concurrent est contrôlé et où ses munitions sont trouvées non-conformes au Power Factor ou à la vitesse minimum requise.
- Refuser délibérément d'attraper un boeuf au lasso, lancer un baton de dynamite ou essayer d'effectuer n'importe quelle autre activité hors tir d'une façon autre qu'elle est décrite dans les instructions du Stage.

**NOTE:** deux pénalités dues au Spirit of the Game ou Failure to Engage entraîneront un Match disqualification.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

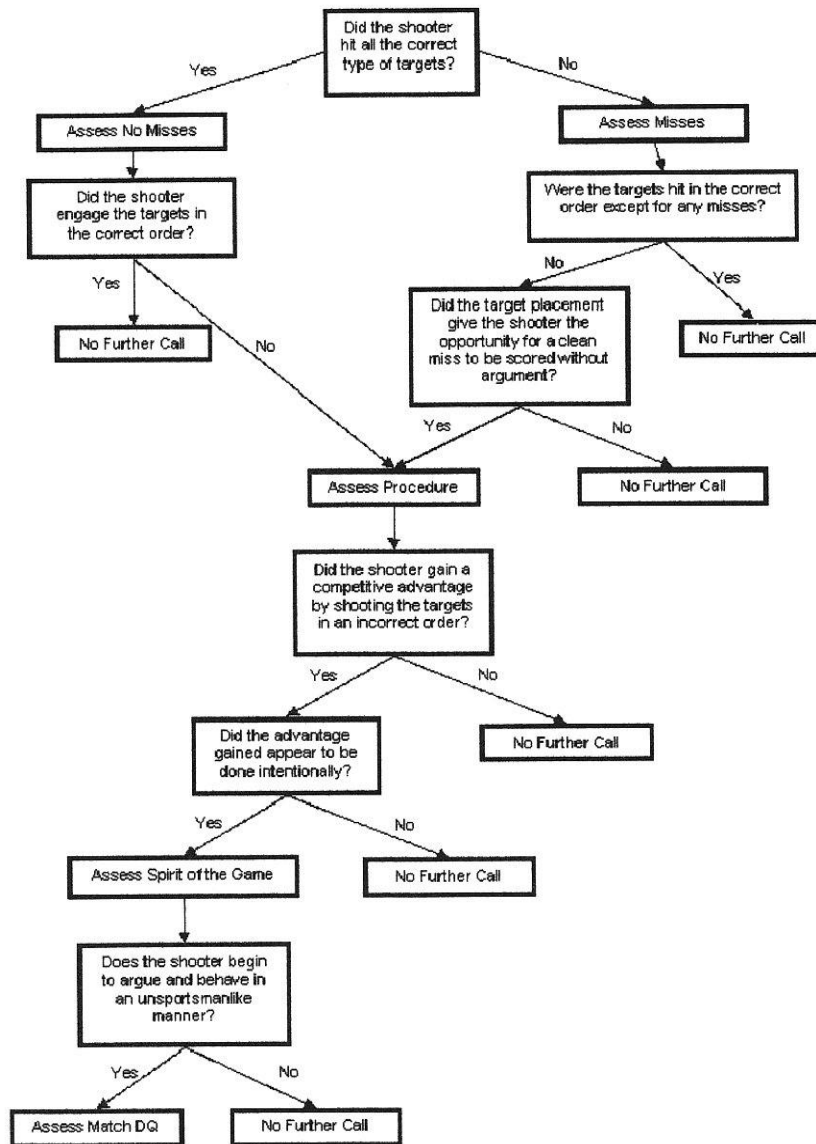
***OBJETS INTERDITS***

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

- Cartouchière pour le fusil non portées juste au dessus du ceinturon ou touchant le nombril.
- Holsters avec un angle de plus de 30° avec la verticale lorsqu'ils sont portés.
- Les deux revolvers de main match portés du même côté du corps.
- Charger pendant le match à partir de bandoulières quelque soit la façon qu'elles soient fixées.
- Gants de tir modernes.
- Pour les hommes, chemises à manches courtes.
- Pour tous les concurrents : tee shirts à manches courtes, tee shirts à manches longues et débardeurs (Les chemises à manches longues de type Henley à boutons sont autorisées).
- Chapeaux de cow-boys modernes à plumes.
- Jeans de designers.
- Casquettes de base-ball.
- Tennis, baskets, joggings, aérobic ou autres chaussures de sport modernes, bottes de combat.
- L'affichage du logo d'un fabricant, d'un sponsor ou d'une équipe sur les vêtements. Les étiquettes de fabricants sur les vêtements ou l'équipement sont acceptables.
- Équipements de nylon, plastique ou velcro.
- Porter une cartouchière amovible pour cartouches de chasse sur une cartouchière de chasse.

**APPENDIX C – MISS FLOW CHART**

## Miss Flow Chart



COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

**ANNEXE D - POCKET RO CARD**

<b>Pocket RO Card (Version de Janvier 2010)</b> “SDQ” = Stage Disqualification; “MDQ” = Match Disqualification “MSV” Minor Safety Violation = 10 Secondes de pénalité	<b>M</b> <b>S</b> <b>V</b>	<b>S</b> <b>D</b> <b>Q</b>	<b>M</b> <b>D</b> <b>Q</b>
Charger à un autre endroit que celui indiqué		X	
Arme d'épaule : Charger trop de cartouches	X		
Cartouche vide ou chargée dans une arme d'épaule après avoir tiré sa dernière arme, ou si dernière arme, posée à la table de déchargement	X		
Cartouche chargée dans la chambre d'une arme d'épaule		X	
Remettre au holster ou poser une arme avec chien armé (non totalement abattu) ou abattu (une cartouche chargée)		X	
Revolver non remis au holster (sauf instructions de Stage contraires)	X		
Ramasser une cartouche tombée « morte »	X		
Laisser tomber une arme (non chargée/vide)		X	
Laisser tomber une arme (chargée)			X
Tir frappant entre 1,5 et 3 m du tireur sur la ligne de tir		X	
Tir frappant à moins d'1,5 m du tireur sur la ligne de tir, ou tir en dehors de la ligne de tir. Tout coup tiré dans les zones de chargement et déchargement			X
Revolver armé quittant la main du tireur		X	
Changer de place ou quitter la zone de chargement désignée avec une arme chien armé ou chien abattu sur une cartouche chargée		X	
Manipulation dangereuse d'une arme (par ex. Fanning)		X	
Arme d'épaule ouverte, vide qui glisse et tombe mais ne viole pas les 170° ou balaye quelqu'un	X		
Emploi d'une arme interdite ou avec modification interdite		X	
Tir à sec à la table de chargement		X	
Armer un revolver avant qu'il soit à 45° du sol	X		
Arriver à l'emplacement désigné de chargement avec une arme encore chargée après avoir fini un Stage le même jour (attribué au Stage précédent)		X	

<b>Pocket RO Card</b> “SDQ” = Stage Disqualification; “MDQ” = Match Disqualification “MSV” Minor Safety Violation = 10 Secondes de pénalité	<b>M</b> <b>S</b> <b>V</b>	<b>S</b> <b>D</b> <b>Q</b>	<b>M</b> <b>D</b> <b>Q</b>
Ne pas laisser la culasse d'une arme d'épaule ouverte après le tir	X		
Violation de la règle des 170° (sans viser personne)		X	
Diriger une arme vide vers une personne		X	
Diriger une arme chargée vers une personne			X
Pour deux (2) Stage DQ ou 2 FTE/SOG pendant un match			X
Non respect des procédures de chargement et de déchargement		X	
Attitude belliqueuse, conduite non sportive			X
Tirer sous influence de l'alcool, de drogues ou de médicament diminuant les capacités			X
Rabattre le chien pour éviter une pénalité si armé au mauvais moment dans la mauvaise position ou à la mauvaise place		X	
Quitter la ligne de tir avec une arme défectueuse sauf sous la supervision d'un officiel du Match			X
Tirer hors catégorie, par ex. ne pas porter des pièces correctes en Classic Cowboy ou ne pas faire assez de fumée en catégories PN-1 <sup>e</sup> violation Procedural-2 <sup>e</sup> violation SDQ- 3 <sup>e</sup> violation MDQ	P	2	3
<p><b>Procedural</b> : Fautes non intentionnelles dues à la confusion ou à des erreurs. Si impossibilité de suivre les instructions de Stage pour limitations ou handicaps physique, le RO peut permettre au tireur de terminer le stage sans pénalité en adhérant au plus près au Spirit of the Game. <b>10 secondes ; il ne peut être attribué pas plus d'un procedural par Stage.</b></p> <p><b>Failure to Engage/Spirit of the Game (FTE/SOG)</b> : Tirer sciemment un Stage d'une façon autre que celle prévue pour en tirer un avantage compétitif, ne pas respecter le Power Factor ou sciemment ne pas suivre une procédure de non tir. <b>30 secondes.</b></p> <p><b>Re-shoots</b> sont attribués pour défauts d'accessoires et équipements de match ; RO gênant la progression du tireur ou timer défectueux. A la discrétion du Match Director peut être attribué pour défaut aux armes ou équipement du tireur (sauf match annuels, départementaux ou au dessus) Seules les pénalité dues à la sécurité sont maintenues.</p> <p><b>Restart</b> peut être attribué pour qu'un concurrent effectue un départ propre à partir de l'endroit où le premier coup est tiré vers le champ de tir. De multiples Restarts par le même tireur, qui seraient considérés par le RO comme une prise d'avantage, ne seront pas autorisés car ils ne sont pas dans le <i>Spirit of the Game</i></p>			

### GLOSSAIRE DES TERMES

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

**Couramment disponible** - Qui peut être obtenu par n'importe qui dans des circonstances normales et avec des moyens ordinaires.

**Down range (vers le champ de tir)** – 180° autour du tireur vers les cibles d'un Stage.

**Cartouche/arme tombée (dropped)** - une cartouche ou une arme qui a quitté le contrôle du tireur et est arrivée à un point de repos, position ou emplacement autre que celui prévu.

**Chien abattu (hammer down)** – Chien totalement abattu, à sa position de repos complet.

**Committed** – Le point où une arme à feu devra avoir été mise en sécurité pour quitter la main du tireur et le point où il est demandé au tireur de continuer son parcours de tir.

**Emplacement** – Un point précis du Stage, par exemple « derrière la porte ».

**Engagé (engaged)** – Tentative de tirer une balle sur une cible.

**Équipement** – Tout objet qui n'est pas un vêtement et que vous amenez sur la ligne de tir.

**Failure to Engage** – Sciemment ou intentionnellement ne pas suivre les instructions du Stage dans le but d'en tirer un avantage compétitif. Ce n'est pas simplement parce que le tireur « fait une erreur ». Ne s'applique qu'aux situations hors-tir telles que refuser de prendre un bœuf au lasso, lancer un bâton de dynamite ou essayer d'effectuer n'importe quelle autre activité hors tir d'une façon autre qu'elle est décrite dans les instructions du Stage.

**Free style** – Le tireur à la possibilité de choisir de tirer à deux mains ou en style Duelist.

**Ligne de tir (Firing Line)** - Depuis la première arme posée sur la table de chargement jusqu'à ce que toutes les armes aient été confirmées vides à la table de déchargement.

**Major Safety violation** – Une infraction à la sécurité qui a un haut potentiel d'entraîner des blessures à personnes.

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

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

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

**Parcours de tir (Course of fire)** – Depuis le Bip du Timer après que le tireur ait indiqué qu'il était « ready » jusqu'au dernier coup tiré.

**Pénalité progressive (Progressive penalty)** – Procedural pour la première infraction, Stage Disqualification pour la seconde infraction et Match Disqualification pour la troisième infraction ; exemple : ne pas observer les obligations de la catégorie.

**Position** – La posture et la manière de se tenir du tireur, par exemple : « le tireur commence avec les mains touchant le chapeau... »

**Power Factor** – Poids de la balle en grains multiplié par la vitesse en pieds par seconde et divisé par 1000. Le standard minimum dans tous les match SASS le doit pas être inférieur à 60 et la vitesse à 120m/s.(400 fps). La vitesse maximale pour les revolvers est de 300m/s (1000 fps) et pour les carabines de 420m/s (1400fps).

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

**Règle de sécurité 170°**- Signifie que le canon de l'arme doit toujours être pointé vers le champ de tir à + ou – 85° dans n'importe quelle direction.

COWBOY ACTION SHOOTING™  
SASS Range Operations Basic Safety Course

**Règle de travelling de basketball** – aussi dit « déplacement avec une arme ». Une fois que le chien de l'arme est armé, un pied doit rester en place sur le sol jusqu'à ce que l'arme soit remise en sécurité. Cela signifie, pour les revolvers, vous pouvez bouger, reposer l'arme, ou la rengainer quand le chien est abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée. Vous pouvez vous déplacer avec une carabine ou un fusil lisse quand la culasse est ouverte ou le(s) chien(s) abattu(s) sur une chambre(s) vide(s) ou une cartouche(s) tirée(s).

**Reshoot** – Un score est enregistré, le tireur recommence au début, en conservant les pénalités relatives à la Sécurité. On fait la moyenne des deux scores.

**Restart** - Pas de score enregistré, le concurrent recommence au début.

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

**Revolver à visée réglable** – Un revolver avec hausse montée à queue d'aronde ou réglable et/ou guidon monté à queue d'aronde. Les guidons de style à rampe sont permis s'ils étaient d'origine sur l'arme.

**Séquence de tir (Shooting string)** – L'ensemble des tirs avec une même arme avant d'utiliser l'arme suivante.

**Stage** – synonyme de « parcours de tir », depuis le bip du timer après que le tireur ait signalé qu'il est « ready » jusqu'au dernier coup tiré.

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

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

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

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

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

**Up Range** – 180° autour du tireur en s'éloignant des cibles du Range.

**Vide (cleared)** – Pas de cartouche chargée ou vide dans ou sur la chambre, le magasin ou l'élévateur.