

COWBOY ACTION SHOOTING™

Manuel du tireur



**Compilé et édité
par
la Wild Bunch**

**Version 19-2
Juin 2014**

Traduction française juin 2014
(CRR)

COPYRIGHT 1987- 2014

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.

TOUS DROITS RÉSERVÉS

TABLE DES MATIÈRES

LA SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY.....	1
SPIRIT OF THE GAME.....	2
CHOIX D’UN ALIAS.....	2
VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS.....	3
CONVENTIONS DE LA SASS RELATIVES AUX ARMES A FEU.....	3
TOUTES ARMES À FEU.....	4
CHIENS.....	4
CANONS.....	4
DÉTENTES ET PONTETS.....	5
CROSSES ET PLAQUETTES DE CROSSE.....	5
ORGANES DE VISÉE.....	5
TOUTES ARMES.....	5
RIFLES et CARABINES.....	6
REVOLVER – MODÈLES À VISÉE FIXE.....	6
REVOLVER – MODÈLES À VISÉE RÉGLABLE.....	6
FUSILS LISSES.....	7
EMBELLISSEMENT DES ARMES.....	7
VIS.....	7
CARCASSES ET BOITIERS DE CULASSE.....	7
LEVIERS DE SOUS GARDE.....	7
MÉCANISMES DE CHARGEMENT ET D’ALIMENTATION.....	8
PERCUTEURS.....	8
RÉDUCTEURS DE REcul.....	8
REVOLVER - TIGES D’ÉJECTION.....	8
REVOLVER – CADRES DE POIGNÉE.....	8
REVOLVER - AXES DE BARILLET.....	9
REVOLVER - BARILLETS.....	9
FUSILS LISSES – SYSTÈME À BRISURE.....	9
OBLIGATIONS POUR LES RIFLES et CARABINES.....	9
CALIBRES DES RIFLES et CARABINES.....	9
OBLIGATIONS POUR LES REVOLVERS.....	10
CALIBRES DES REVOLVERS.....	10
OBLIGATIONS POUR LES FUSILS LISSES.....	10
CALIBRES DES FUSILS LISSES.....	10
AUTRES ARMES AUTORISÉES.....	11
HOLSTERS, CARTOUCHIÈRES ET BANDOULIÈRES.....	11
MUNITIONS.....	12
CATÉGORIES.....	13
BASÉES SUR L’ÂGE.....	13
DUELIST.....	13

GUNFIGHTER	15
CATÉGORIES POUDRE NOIRE	15
FRONTIER CARTRIDGE.....	15
FRONTIERSMAN.....	15
CLASSIC COWBOY / COWGIRL	15
« B » WESTERN	16
SIDE MATCHS	17
THE PLAINSMAN	17
PISTOLETS DE POCHE ET DERRINGERS	17
FUSILS LONG RANGE (ou DE PRÉCISION)	17
RÈGLES DE BASE POUR LES COMPÉTITIONS LONG RANGE	18
DÉCOMPTE DES POINTS ET CHRONOMÉTRAGE	19
FAILURE TO ENGAGE	20
OPERATIONS SUR LE RANGE	20
CONVENTIONS DE STAGE	21
RÈGLES DE SÉCURITÉ	22
OBJETS INTERDITS	26
SASS MOUNTED SHOOTING	26
SASS WILD BUNCH SHOOTING	26

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

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

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

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

L'aspect réellement unique du Cowboy Action Shooting™ est l'obligation de s'habiller comme à l'époque ou comme dans un film western. Chaque participant doit adopter un alias correspondant soit à un personnage, une profession de la fin du 19ème siècle ou à une star de western hollywoodien et se créer le costume correspondant.

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

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

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

Ce manuel contient les règlements, les règles spécifiques ainsi que les indications adoptées par la Single Action Shooting Society. Le SASS Range Opérations - Cours de base et le SASS Range Officer - Training Course approfondissent ces règles et y apportent d'autres clarifications ainsi que les pénalités applicables. La version la plus récente du présent manuel peut être téléchargée sur le site web de la SASS: www.sassnet.com. Les intentions et le souhait des dirigeants de la SASS sont que ces règlements puissent permettre de préserver et de protéger le Cowboy Action Shooting™ de l'utilisation d'astuces techniques ou de failles réglementaires comme on peut parfois l'observer, avec un impact négatif, dans d'autres disciplines de tir. Les fondateurs de la SASS sont convaincus que l'END of TRAIL, les matchs des Clubs affiliés ainsi que les rencontres annuelles sont autant des occasions de s'amuser et de développer la camaraderie que des compétitions de tir.

SPIRIT OF THE GAME

Au fil du développement du Cowboy Action Shooting™, nos membres ont développé et ont adopté une attitude gouvernant leur participation que nous appelons le «Spirit of the Game ».

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

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

CHOIX D'UN ALIAS

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

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

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

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

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

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

VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS

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

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

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

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

CONVENTIONS DE LA SASS RELATIVES AUX ARMES A FEU

Les compétitions de Cowboy Action Shooting™ organisées par la SASS sont divisées en trois types de matchs : les matchs principaux, par équipe et matchs annexes. Les règles relatives aux armes autorisées par la SASS dépendent du type de compétition à laquelle vous participez.

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

La SASS reconnaît qu'il est légitime de vouloir améliorer les performances des armes utilisées. Tous ensemble, fabricants, importateurs, armuriers et tireurs doivent faire preuve de la plus grande prudence dans leurs recherches visant à mettre au point des mécanismes propres à améliorer le fonctionnement des armes destinées au Cowboy Action Shooting™ de la SASS. Toute modification non prévue par le présent manuel **est interdite**. Les personnes désirant voir leurs modifications, pièces d'armes ou armes prises en compte et incluses dans le texte des modifications acceptées par la SASS peuvent demander à la SASS l'imprimé « Firearms Modification Consideration » (Prise en compte de modification d'arme à feu). Un récépissé écrit d'acceptation par la SASS sera la SEULE source d'agrément. Sauf à être référencé dans les présentes conventions, toute modification, pièce d'arme ou arme utilisée sans cet agrément est interdite.

Un Stage Disqualification sera attribué pour chaque stage où une arme interdite par la SASS sera utilisée.

TOUTES ARMES

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

CHIENS

- Les chiens peuvent être remplacés ou échangés avec des chiens prévus pour des carcasses de même taille (par ex: un chien pour une carcasse de petite taille ne peut pas être monté sur un revolver à grande carcasse et vice versa).
- Les parties internes d'un chien peuvent être modifiées (par ex: pour permettre un cran de demi armé sur un revolver)
- Les chiens de style Ruger Blackhawk/Montado (chiens à crête abaissée et élargie) sont acceptables tant sur les revolvers à visée fixe qu'à visée réglable.
- Un arrêtoir de chien peut être ajouté.
- La course du chien peut être ajustée sur n'importe quel revolver.
- Les encoches de visée pratiquées dans le chien de revolver peuvent être agrandies.
- Les stries pratiquées sur les crêtes de chiens peuvent être retaillées.

CANONS

- Les canons ou les chambres peuvent être reforés, chemisés ou retubés dans n'importe quel calibre ou chambrage autorisé pour cette arme spécifique tant que les limites de sécurité du fabricant sont respectées.
- Les canons originaux peuvent être remplacés par des canons neufs du style correct (par ex: rond, octogonal ou demi rond) pour le modèle d'arme sur lequel ils sont montés.
- Les canons peuvent être raccourcis et/ou fraisés à la bouche.
- En France, les canons de carabines ne peuvent pas avoir moins de 45 cm.
- Les canons de carabines peuvent être modifiés pour pouvoir accepter les dispositifs de fixation pour un autre type de tube magasin d'aspect et de capacité appropriés au modèle d'arme modifiée.
- Les canons de carabines peuvent être modifiés pour accepter des systèmes de visée conformes à l'époque et listés dans paragraphe « organes de visée ».

- En France, les canons des fusils lisses ne peuvent être inférieurs à 45 cm. ceux des fusils lisses à répétition manuelle ne peuvent être inférieurs à 60 cm.
- Les canons des fusils lisses peuvent comporter un choke interne amovible sous réserve qu'il ne dépasse pas de la bouche du canon.
- Un canon lourd de compétition ou « bull barrel » est interdit sur les armes en calibre revolver.
- Les canons ne peuvent être fabriqués qu'en acier ou en fer uniquement.
- Les contrepoids visibles ne sont pas permis.
- Les compensateurs ne sont pas autorisés.

DÉTENTES ET PONTETS

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

CROSSES ET PLAQUETTES DE CROSSE

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

INSTRUMENTS DE VISÉE

TOUTES ARMES

- Les organes de visée doivent ressembler à ceux rencontrés à l'époque, guidon à lame, à boule, en baguette ou tout autre modèle approuvé par le règlement (tel que le XS cowboy express) et faits de matériaux comme l'acier, le fer, le laiton, l'ivoire, l'ivoirine, le cuivre, l'or, l'étain ou l'argent.
- Toute couleur autre que celles des matériaux précédemment cités ou tout matériau « fluorescent » ne peut être appliqué sur les organes de visée avant ou arrière.

- Les organes de visée avant et arrière peuvent être noircis, peints ou plaqués de la couleur des matériaux précédemment décrits. Si un noirci, une peinture ou un plaquage est appliqué au guidon d'un revolver, il doit couvrir toute la surface arrière du guidon pour lui donner l'apparence d'une pièce massive.
- Tous les instruments de visée arrière peuvent avoir leur ouverture ajustée.
- Le guidon peut être ajusté en hauteur de façon à faire coïncider le point visé et le point touché.
- L'arrière du guidon peut être strié.

RIFLES ET CARABINES

- Les mires montées sur les brides de culasse peuvent utiliser des œillets interchangeables et des coupelles.
- Aucun viseur monté sur le boîtier ou la culasse n'est autorisé.
- Une queue d'aronde peut être pratiquée sur le canon pour remplacer un guidon.
- Les guidons sous tunnel (Beech style front sight) et les protèges guidons sont acceptés.
- Les guidons peuvent avoir un insert ou une pastille en acier, fer, ivoire, ivoirine, laiton, cuivre, or, étain, argent ou de la couleur d'un de ces matériaux.
- Les instruments de visée arrière peuvent utiliser également un insert de la même couleur que la hausse pour permettre un ajustement facile de la visée.
- Les guidons peuvent être montés sur rampe si c'est d'origine sur l'arme.
- Les hausses modernes à clics sur le canon ou le boîtier de culasse ne sont pas acceptées.

REVOLVER – MODÈLES À VISÉE FIXE

- Les revolvers à visée fixe ne peuvent utiliser que les guidons en métal de type traditionnels montés sur le canon à lame, à boule ou baguette.
- Un cran de mire ouvert pratiqué dans la carcasse, le chien ou le mécanisme de verrouillage est le seul dispositif de visée arrière autorisé.
- Les guidons sur rampe sont interdits.
- Les guidons grain d'orge ou à inserts sont interdits.
- Exceptions autorisées: Les revolvers originaux open-top à cartouches métalliques, les revolvers cap & ball et leurs conversions à cartouches métalliques ainsi que leurs répliques modernes peuvent avoir leurs organes de visée avant et/ou arrière montés à queue d'aronde et ces montages doivent être conformes à ceux couramment rencontrés sur les originaux. Les crans de mire montés sur le canon sont permis pour les open tops. La hausse arrière réglable du Beretta « Laramie » peut être remplacée par un cran de mire (visée fixe) du modèle « Russian » pour l'autoriser en tant que revolver à visée fixe. Tout autre revolver, quel que soit le fabricant ou le modèle, qui a des organes de visée avant ou arrière sur queue d'aronde ou ajustables par vis est un revolver à visée réglable.

REVOLVER – MODÈLES À VISÉE RÉGLABLE

- Les revolvers à visée réglable peuvent avoir les instruments de visée arrières montés à queue d'aronde ou ajustables et/ou le guidon monté à queue d'aronde.
- L'arrière du guidon d'un revolver à visée réglable peut être changée de forme (arrondie par exemple)
- Les guidons sur rampe sont autorisés s'ils sont d'origine sur l'arme.
- Les guidons en grain d'orge ou à inserts ne sont pas autorisés.

- Les organes de visée **ARRIÈRE** sur les revolvers à visée réglable peuvent être remplacés par des hausses courantes de la même taille et du même type. Les hausses modernes de tir type Millet ou Bomar sont interdites.
- Les hausses peuvent avoir un insert de la même couleur que la hausse pour permettre un ajustement facile de la visée.
- Les organes de visée **AVANT** des revolvers à visée réglable ne peuvent pas être encochés.

FUSIL LISSE

- Les organes de visée des fusils lisses peuvent être en boule ou en baguette.

EMBELLISSEMENT – DÉCORATION

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

VIS

- Les vis d'origine peuvent être remplacées par des vis à 6 pans creux ou d'autres types de vis.

CARCASSES ET BOITIERS DE CULASSE

- Les carcasses et boîtiers de culasse peuvent être forées ou fraisées (par ex. pour recevoir des organes de visées autorisés).
- Les carcasses de Ruger Blackhawk et Ruger Old Army à hausse réglable peuvent être modifiés en enlevant la hausse, en bouchant son logement, retravaillant la carcasse et en ouvrant un nouveau cran de mire pour obtenir l'aspect du Colt SAA ou du Ruger Vaquero. **Le guidon à rampe doit être remplacé par un guidon à lame** pour pouvoir être considéré comme un revolver à visée fixe.
- Les revolvers à percussion peuvent être convertis pour tirer des cartouches métalliques selon un mécanisme conforme à celui des originaux. Ils peuvent aussi être modifiés en ajoutant une protection contre les éclats d'amorce et en entaillant le chien (par ex: modification Manhattan). Les répliques de revolvers à percussion peuvent avoir la forme de la carcasse proche de celle des originaux.
- Les dimensions de la fenêtre d'éjection du fusil lisse à pompe ne peuvent pas être modifiées.

LEVIERS DE SOUS GARDE

- Les leviers de type « John Wayne » peuvent remplacer les leviers d'origine.
- Les leviers peuvent être entourés ou rembourrés avec du cuir ou tout autre matériau naturel.
- Les blocs de remplissage ou tout autre mécanisme similaire destiné à empêcher ou sérieusement limiter le mouvement des doigts à l'intérieur du levier sont interdits.

- A l'exception des leviers type John Wayne, tout remplacement devra être fait avec un levier reprenant les cotes et la forme de celui d'origine.
- Le levier peut être coupé et ressoudé tant que sa forme et sa taille ne change pas.
- L'échange d'un levier de Winchester 1873 par un levier de Winchester 1866 est autorisé.
- Toutes les armes à levier doivent avoir un débattement du levier qui n'est pas inférieur à 4-1/8 pouces (10,66 cm) mesuré de la façon suivante:

Culasse fermée marquer un point sur la crosse et sur le levier de sous garde de l'arme à 3 pouces (7.6 cm) de l'arrière de la détente à l'endroit où elle entre dans la carcasse. Ouvrir le levier à son extension maximum et mesurer alors l'écartement entre les deux marques sur la crosse et le levier.

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

MÉCANISMES DE CHARGEMENT ET D'ALIMENTATION

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

PERCUTEURS

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

RÉDUCTEURS DE REcul

- Des systèmes réducteurs de reculs internes peuvent être ajoutés.

TIGE D'ÉJECTION DES REVOLVERS

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

CADRES DE POIGNÉE DES REVOLVERS

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

AXES DE BARILLET DES REVOLVERS

- L'axe de barillet peut être raccourci.
- Une vis peut être utilisée pour bloquer l'axe du barillet.

BARILLETS DE REVOLVERS

- Les barillets à percussion centrale ou annulaire ne doivent pas avoir moins de 5 chambres ni plus de 6 chambres.
- Le devant du barillet peut avoir ses angles abattus.
- Les barillets non cannelés peuvent être cannelés.
- Les guides des crans de verrouillage peuvent être retaillées ou allongées.
- Le revolver peut être modifié pour permettre au barillet de tourner dans n'importe quel sens.
- Les barillets peuvent être rechambrés, doublés ou chemisés dans n'importe lequel des calibres revolver autorisés tant que les limites de sécurité du constructeur sont respectées.
- Les barillets doivent être fabriqués uniquement en acier ou en fer.

FUSILS DE CHASSE SYSTÈME A BRISURE

- Un mécanisme interne interdisant aux fusils de chasse s'ouvrant par brisure de se fermer accidentellement peut être rajouté ou modifié.
- L'angle d'ouverture d'un fusil de chasse s'ouvrant par brisure peut être augmenté.
- Le levier d'ouverture supérieur des fusils lisses à brisure peut être courbé (reprofilé) au maximum d'1/2 pouce (12,7 mm) mesuré du milieu de la bride de culasse au bord extérieur du levier.

OBLIGATIONS RELATIVES AUX RIFLES ET CARABINES

Les rifles et carabines utilisées dans les matchs principaux ou par équipe peuvent être des originaux et des répliques d'armes à levier de sous-garde ou à pompe fabriqués pendant la période de 1860 à 1899 environ, avec un magasin tubulaire et un chien apparent. Les armes rayées munies d'un magasin non tubulaire ne peuvent pas être utilisées. Certaines catégories requièrent l'emploi d'un type particulier d'arme et de munition. Consultez le détail des catégories pour plus d'informations.

CALIBRES DES RIFLES ET CARABINES

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

OBLIGATIONS RELATIVES AUX REVOLVERS

Les revolvers à simple action originaux fabriqués avant 1899, leurs répliques approuvées, et les revolvers simple action à visée réglable approuvés par la SASS sont les seuls revolvers autorisés pour les matches principaux de la SASS. Les règles relatives aux revolvers approuvés par la SASS varient selon la catégorie choisie par le tireur. Les organes de visée sont le facteur déterminant pour déterminer dans quelle catégorie un revolver peut être utilisé. Certaines catégories nécessitent l'usage d'un type spécifique de revolver et de munition. Consultez le détail des catégories pour plus d'informations.

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

CALIBRE DES REVOLVERS

- Les revolvers doivent être à percussion centrale, au moins de calibre .32 et au plus de calibre .45 ou à percussion au moins de calibre .36 et au plus de calibre .45.
- Ils doivent être d'un calibre couramment disponible pour revolvers, par exemple (non limitatif) .32-20, .32 Magnum, .357 Magnum, .38 Spécial, .44 Magnum, .44-40 et .45 Colt.
- La munition de calibre .22 annulaire de vitesse standard n'est autorisée que dans la catégorie Buckaroo.
- Bien que les revolvers de cal .32 et les revolvers à percussion de calibre .36 soient autorisés, ils peuvent ne pas être assez puissants pour activer certaines cibles réactives.

OBLIGATIONS RELATIVES AUX FUSILS LISSES

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

CALIBRE DES FUSILS LISSES

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

TOUTE MODIFICATION EXTERNE SUR N'IMPORTE QUELLE ARME QUI N'EST PAS PRÉCISEMENT RÉFÉRENCÉE DANS CE MANUEL EST EXPRESSÉMENT INTERDITE.

AUTRES ARMES AUTORISEES

L'usage des armes suivantes a été également approuvé:

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

HOLSTERS, CEINTURONS CARTOUCHIÈRE ET BANDOULIÈRES

- Toutes les armes de poing doivent être portées dans un holster capable de les retenir lors des déplacements normaux sur un range.
- Les holsters de match principal doivent être placés un de chaque côté du nombril et séparés au moins de la largeur de deux poings à la ceinture. (Nota: les holsters pour Derringer ou pistolets de poche ne sont pas des holsters de « match principal »).
- Les holsters ne peuvent pas dépasser la verticale de plus de 30° lorsqu'ils sont portés.
- Les munitions nécessaires au rechargement des armes pour chaque stage doivent être portées sur le tireur sur une bandoulière, un ceinturon à alvéoles pour cartouches de revolver ou de chasse, une poche à cartouche, un holster ou dans une poche ou posées en sécurité sur les tables selon les instructions du stage. Des cartouchières additionnelles, en cuir, sont acceptables, cependant les cartouchières additionnelles pour cartouches de chasse ne peuvent placées sur les alvéoles pour cartouches de chasse de la cartouchière. Les cartouches de chasse doivent être sur une seule rangée. Les munitions de carabines et revolvers ne peuvent pas être transportées dans des alvéoles prévues pour cartouches de chasse. Aucune munition ne doit être portée dans la bouche, le nez, les oreilles, le décolleté ou tout autre orifice du corps.
- Les bandoulières, ceinturons cartouchière ou poches à cartouches doivent être d'un modèle traditionnel (par ex: les bandoulières doivent être portées flottantes et ne pas être maintenues de quelque manière que ce soit empêchant leur mouvement). Les poches à cartouches modernes ouvrant vers le bas, les bracelets de combat pour fusils lisses, de poignet, d'avant-bras et autres ne sont pas autorisées. Les poches à cartouches doivent avoir un rabat et contenir les cartouches en vrac sans dispositif de rangement pour les attraper rapidement.
- Les logements de cartouches de chasse ne peuvent être renforcés de métal ou de plastique. Cependant ces logements peuvent être entièrement faits en métal.
- Les logements de cartouches de chasse ne peuvent pas contenir plus de deux cartouches par alvéole. Les cartouchières de carabine ou de revolver ne peuvent contenir qu'une cartouche par alvéole.
- Les cartouchières doivent être portées de façon à ce que toutes les munitions soient à hauteur ou au-dessous du nombril.
- Les alvéoles des cartouches de chasse doivent être appliquées contre le corps du tireur (par ex. ne pas bailler vers l'extérieur).
- Les cartouchières de crosse ou d'avant-main sont interdites.

MUNITIONS

Le standard minimum admis pour les munitions à percussion centrale utilisées dans toutes les catégories à poudre sans fumée pour tous les matchs SASS d'État, Régionaux, Nationaux, Internationaux et le Championnat Mondial correspond à un power factor minimum de 60 et aucune vitesse ne peut être inférieure à 122m/s (400fps). La vitesse maximum standard pour les revolvers est de 304 m/s (1000 fps). La vitesse maximum standard admissible pour les armes longues rayées est de 427 m/s (1400 fps). Les pistolets de poche, les derringers ainsi que fusils de Long Range ne sont pas soumis aux obligations de power factor et de vitesse.

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

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

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

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

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

CATÉGORIES

La SASS reconnaît des catégories de tir basées sur l'âge, le sexe, le costume, l'équipement, le style de tir et/ou la poudre utilisée. Pour un concurrent, l'âge est déterminé par son âge au premier jour du match.

Toutes les catégories SASS peuvent être subdivisées par le sexe (par ex. Lady Duelist, Lady Gunfighter, Lady 49'er, Lady Wrangler). Les concurrents peuvent concourir dans n'importe quelle catégorie qui leur est applicable. Il n'y a pas de catégories hommes.

BASÉES SUR L'ÂGE

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

DUELIST

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

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

GUNFIGHTER

- Tout revolver de Match Principal à organes de visée fixes est autorisé.
- Les styles Gunfighter ou Double Duelist sont les seuls à pouvoir être utilisés.
- Le « Style Gunfighter » consiste à tirer avec un revolver dans chaque main. Les revolvers doivent être armés et tirés d'une seule main, sans soutien, l'un en main droite, l'autre en main gauche. Aucune règle ne définit comment ce tir doit être effectué mais à l'évidence le tir alterné est clairement le plus efficace.
- Les catégories Gunfighter et B-Western sont les seules catégories où il est autorisé d'avoir simultanément deux armes chargées « en mains ».
- Quand un stage prévoit de tirer dix coups au revolver en une seule séquence ou l'emploi d'un seul revolver pour le stage, le Gunfighter peut sortir ses deux revolvers et engager les cibles. Il devra tirer les cibles exactement dans la même séquence que celle qui est indiquée au scénario du stage.
Un gunfighter peut utiliser n'importe quelle séquence qui pourrait être disponible pour les autres catégories.
- Les deux revolvers peuvent être armés en même temps mais doivent être tirés un seul à la fois pour faciliter le score. Un Gunfighter ne peut pas remettre les revolvers au holster dans l'intention d'engager une autre séquence au revolver. Une fois le chien armé, tous les coups doivent avoir été tirés avant que les armes ne soient remises au holster à moins qu'elles n'aient été dégainées au mauvais moment ou qu'il n'y ait eu un incident technique dû à l'arme ou à la munition. Laisser par inadvertance une cartouche non percutée dans le revolver est un miss à moins que cette cartouche soit sous le chien, ce qui entraîne un Stage Disqualification.
- Le scénario du stage doit permettre à un concurrent tirant en Style Gunfighter de poser ou de reposer ses revolvers entre des séquences de tir. Si le scénario du stage requiert l'utilisation d'une autre arme entre les séquences au revolver ou que le tireur doit faire autre chose de ses mains (par exemple lancer des dés entre les séquences au revolver) il ne devra être dégainé et tiré qu'un seul revolver à la fois, sauf s'il est possible de poser en toute sécurité ses deux revolvers plutôt que de les remettre à l'étui. Dans ce cas il est possible de tirer avec les deux revolvers les premiers 5 coups, de poser en sécurité les deux armes puis reprendre le tir avec les deux revolvers pour les 5 derniers coups.
- On peut utiliser n'importe quel type de fusil lisse et n'importe quel type de carabine de match principal autorisés par la SASS.
- On peut utiliser n'importe quel type de munition autorisée par la SASS.
- Deux holsters standard sont exigés, un de chaque côté. Les configurations de holsters cross-draw ou « butt forward » sont interdites.

CATÉGORIES POUDRE NOIRE

On s'attend à ce que le concurrent qui tire à la poudre noire se trouve devant des cibles cachées par la fumée. Pour obtenir ce résultat, les charges de poudre de tous les fusils lisses, carabines et revolvers devront produire au moins la même quantité de fumée que celle produite par 0,96 g (15 grains) ou 1 cc de poudre noire de type PNF2 (FFG).

FRONTIER CARTRIDGE

- Tout revolver de match principal à organes de visée fixe peut être utilisé.
- Les revolvers peuvent être tirés à deux mains, ou à une seule (style duelist).
- Tous les chargements doivent être à poudre noire (carabine, revolvers et fusil lisse).
- On doit utiliser un fusil lisse juxtaposé, à un coup ou à levier de sous garde pour les stages de main match.
- Toute carabine en calibre de revolver autorisée par la SASS est acceptable.
- La catégorie Frontier Cartridge Duelist est aussi reconnue. Les conditions sont identiques mais les Styles Duelist ou Double Duelist sont utilisés. Voir la description de la catégorie Duelist pour les techniques de tir requises.

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

FRONTIERSMAN

- Tous les revolvers à percussion de match principal à visée fixe sont autorisés (noter les exceptions listées pour les organes de visée montés à queue d'aronde) (Exception : le revolver Uberti 1873 à percussion n'est pas autorisé).
- Les revolvers doivent être tirés en style duelist ou double duelist. Voir la catégorie Duelist pour les techniques de tir requises.
- Tous les chargements doivent être à poudre noire (carabine, revolver et fusil lisse).
- Un fusil juxtaposé, à un coup ou à levier de sous garde doit être utilisé lors des stages de match principal.
- Toute carabine en calibre de revolver autorisée par la SASS est acceptable.

CLASSIC COWBOY / COWGIRL

- Tous les revolvers de match principal à visée fixe sont autorisés.
- Les revolvers doivent être tirés en style duelist ou double duelist. Voir la catégorie Duelist pour les techniques de tir requises.
- Carabines: N'importe quelle carabine de 1873 ou de fabrication antérieure approuvée par la SASS ou leur répliques (par ex. Winchester 1866, Henry 1860 ou Winchester 1873).
- Calibre des revolvers et carabines: cartouches à bourrelet d'un calibre minimal de .40, par exemple, mais non limitatif: .38-40, .44 spécial, .44 Russian, .44 Magnum, .44-40, .45 Schofield, .45 Colt ou calibre .36 ou supérieur pour les armes cap & ball.
- N'importe quelle munition agréée par la SASS est autorisée dès qu'elle respecte les restrictions de calibre ci-dessus.
- Fusils lisses: n'importe quel modèle de juxtaposé à chiens extérieurs, à un coup ou à levier de sous-garde approuvé par la SASS.
- Costume: Il doit comporter au moins cinq des éléments énumérés ci-après. Toutes les pièces du costume doivent être portées de façon appropriée tout au long des épreuves et pour les cérémonies de récompenses :

Chaps, éperons western avec pattes, cuffs, cravate ou foulard porté lâche autour du cou ou avec un anneau de foulard, gilet, montre de gousset avec chaîne, veste, sleeve garters (jarretières de bras), couteau (les couteaux tournevis NE REPONDENT PAS à cette qualification), botas (jambières mexicaines), leggings, bretelles. Les chapeaux de paille ou de palme ne sont pas autorisés.

~15~

- En plus de ces éléments, les dames peuvent choisir dans la liste suivante des accessoires pour concourir dans cette catégorie:
Montre d'époque, jupe culotte d'équitation, bustier, jupons à cerceaux, corset, chapeaux de style victorien (paille autorisée), bijoux d'époque, ornements de coiffure d'époque (par ex. plumes), voilette, réticule (sac à main de l'époque), bottines lacées d'époque, chemisier, bloomer (pantalon bouffant), bas résille, boa en plumes, cape.
- Les holster de type Buscadero et drop holsters sont interdits (une partie de la crosse de revolver doit se trouver au-dessus du haut de la ceinture soutenant le holster).
- Des bottes sont exigées et doivent être d'un modèle traditionnel avec une semelle non adhérente (par exemple pas de semelle de travail). Les mocassins ne sont pas autorisés.
- Le chapeau doit être porté pendant tout le match.

« B » WESTERN

- Tous les revolvers de matchs principaux sont autorisés.
- Les revolvers peuvent être tirés dans tous les styles admis par la SASS, au choix du tireur.
- Toutes les carabines admises par la SASS de 1880 ou postérieures et leurs répliques (par ex: Burgess, Lightning rifle, Winchester 1892 et 1894, ou Marlin).
- Tous les fusils lisses autorisés par la SASS peuvent être utilisés.
- Toutes les munitions autorisées par la SASS peuvent être utilisées.
- Cuirs: ceintures et holsters de type Buscadero ou drop holster (l'ensemble du revolver doit être en dessous du haut du ceinturon). Toutes les ceintures, ceinturons et les holsters doivent être décorés (coutures fantaisie, conchos, clous ou gravures). Tous les holsters doivent être du type «double main forte ». Les cross-draw, holster d'épaule ou butt forward ne sont pas autorisés.
- Costume: Les chemises doivent être de style «B»Western avec des boutons pression ou n'importe lequel des ornements suivants: Poches en accolade, broderies, appliqués, franges ou empiècements de couleur différente. Une chemise à plastron amovible est autorisée **si le plastron** est brodé ou avec un liseré.
- Les pantalons doivent être des jeans, des pantalons de rancher, ou des pantalons à rabats sur les poches arrière, passants de ceinture évasés, et/ou liseré ou franges.
- Les pantalons doivent être portés avec une ceinture. **Les dames peuvent porter des jupes ou jupes culottes d'équitation.** Les bretelles ne sont pas permises. Des chapeaux de feutre uniquement, pas de chapeaux de paille ou **en feuilles de palme**. Les chapeaux doivent être portés.
- Des bottes sont requises et elles doivent être d'un modèle traditionnel **embellies avec des coutures fantaisie ou des dessins multicolores fantaisie, des conchos ou des cloutages, avec semelles non adhérentes (par exemple pas de semelle de travail).** Les mocassins ou les bottes lacées ne sont pas admis.
- Des éperons Western **avec pattes** sont obligatoires pour les hommes.
- Vous devez choisir un ou plusieurs éléments suivants en option: gant ou gants à crispin, foulard avec anneau ou noué autour du cou ou une bolo tie, veste, gilet, chaps ou cuffs.
- Tous les costumes doivent être de fantaisie et voyant. Le costume «B» Western doit être porté durant tout le match ainsi qu'à la remise des prix, exception faite pour les réceptions du soir.

SIDE MATCHS

THE PLAINSMAN

Cette épreuve nécessite deux revolvers à percussion de calibre .36 ou supérieur du style utilisé en Catégorie Frontiersman, tirés en style Duelist.

- On doit utiliser une carabine ou fusil à un coup reconnu par la SASS, tirant une cartouche traditionnelle à PN de fusil ou de revolver (par ex. pas de .30/30). Ce fusil peut avoir un éjecteur ressort s'il est standard pour ce fusil. **Le calibre .38 spécial est autorisé.**
- On doit utiliser un fusil lisse juxtaposé **ou à un coup**, avec ou sans chiens extérieurs, ou à levier de sous-garde.
- On doit utiliser de la poudre noire pour toutes les munitions. (fusil, revolver et fusil lisse).

PISTOLETS DE POCHE ET DERRINGERS:

Les pistolets de poche et les Derringers sont populaires en side matchs et occasionnellement peuvent être une arme additionnelle dans les stages de main matchs.

- Un pistolet de poche est un revolver à petite carcasse, organes de visée fixes, d'une conception antérieure à 1900, muni d'un canon de 4 pouces (10cm) ou moins. Les pistolets de poche doivent être d'un calibre de .31 ou supérieur. Les modèles Colt « P » ou leurs reproductions, les revolvers à barillet basculant ne sont pas autorisés quel que soit leur calibre, la taille de leur carcasse ou la longueur de canon. Les pistolets de poche ne peuvent pas être utilisés ou transformés en tant que revolvers de main match.
- Un Derringer est défini comme une arme à un chien externe, organes de visée fixes, se chargeant par la culasse ou à percussion, arme à petite carcasse de conception antérieure à 1900 et ayant de un à quatre canons de moins de 3 1/2 pouces (9 cm). Les Derringer peuvent être en calibre .22 ou supérieur. Le Remington de type over/under et le Pepperbox Sharps à quatre canons sont typiques des Derringers autorisés par la SASS.
- La munition de .22 Magnum est interdite.

FUSIL LONG RANGE (OU DE PRÉCISION):

Les épreuves SASS fusil long range ou fusil de précision sont différentes des compétitions de main matchs en ce sens que la place prépondérante est donnée à la précision à plus grandes distances, la vitesse n'étant qu'un élément de classement secondaire. Le score est déterminé par le nombre de coups au but avec l'une ou l'autre des deux méthodes suivantes pour départager les tireurs. Au choix du match director, soit le temps total mis à tirer le nombre de coups requis, soit un shoot-off peut être utilisé pour départager.

Il y a cinq catégories principales en long range plus une optionnelle :

- Armes à levier de sous-garde en calibre revolver.
- Armes à levier de sous-garde en calibre armes d'épaule (Rifle Caliber).
- Fusils à un coup.
- Fusils à bison - à un coup.
- Fusils à lunette de visée.
- Catégorie Open (Peut être utilisée à la discrétion du match director pour inclure des armes ne rentrant pas dans les autres catégories long range officielles).

Des catégories poudre noire peuvent être ajoutées à certaines ou à toutes les catégories de base, à l'initiative du match director. Chaque catégorie à son propre classement.

RÈGLES DE BASE POUR LES COMPÉTITIONS DE LONG RANGE

- Les guidons des armes longues peuvent varier d'une simple lame au guidon sous tunnel avec insert interchangeable, niveau à bulle monté à demeure soit sur le guidon soit sur le porte guidon, tels qu'ils existaient à l'époque.
- Les instruments de visée arrière peuvent être des crans de mire classiques, ouverts, montés sur le canon ou des dioptries montés sur la queue de culasse ou sur la poignée de crosse, du même type qu'à l'époque. Les instruments de visée montés sur l'arrière du canon peuvent être une hausse à planchette à curseur avec œilleton percé dans le curseur. Un exemple de cette hausse se rencontre dans les divers types de hausses à planchette montées sur les Springfield trapdoors.
- **Les organes de visée montés sur le boîtier de culasse ou la culasse mobile ne sont pas autorisés.**
- Les armes de la catégorie « calibre d'armes d'épaule » doivent utiliser des cartouches à bourrelet typiques de l'époque. Aucune cartouche de revolver ou de carabine de match principal approuvés par la SASS ne peut être utilisée dans cette catégorie à l'exception du 56-50 Spencer. C'est ainsi que le .30-30, le .38-55 Marlin&Ballard, le .43 espagnol ou le .45-70 Government sont autorisés alors que le .357 Winchester, le .444 Marlin, le .32-20 ou le .44-40 ne le sont pas. **Les fusils lisses tirant des slugs ne sont pas autorisés.**
- Tous les types de poudre sont autorisés (sauf pour la catégorie Buffalo Single Shot où les poudres sans fumées sont interdites).
- Indépendamment de la catégorie ou du calibre, les balles utilisées en matchs fusils long range et fusils de précision doivent être en plomb pur ou en alliage de plomb, avec base pleine, avec gas-check ou avec calepin de papier.
- **Les télémètres ou tout autre appareil permettant de calculer la distance ou l'ajustement des organes de visée ne sont pas autorisés. Leur utilisation entraîne une side match disqualification.**

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

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

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

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

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

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

DÉCOMPTE DES POINTS ET CHRONOMÉTRAGE

Lors des compétitions SASS, le résultat est calculé sur le temps mis pour tirer les cibles, augmenté des pénalités appliquées pour chaque cible manquée. Chaque stage a un score séparé et, dans la plupart des matchs club, la somme des scores de tous les stages est utilisée pour définir la place finale au classement général ou par catégorie.

Lors de l'END of TRAIL, du Winter Range, des matchs SASS régionaux et à la discrétion des clubs affiliés, le classement par rang est utilisé. Le classement par rang est recommandé quand tous les stages d'un match n'ont pas approximativement la même durée ou le même degré de difficulté. L'alternative au classement par rang est de calculer le score sur le temps total (total du temps brut plus les pénalités). **Le classement par points à chaque stage peut aussi être utilisé.**

Des vainqueurs Overall, souvent incluant les meilleurs tireurs hommes ou femmes, sont traditionnellement désignés aux Matchs SASS. Le meilleur score sur l'ensemble des stages de main match détermine le vainqueur Overall.

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

Un procedural désigne une « erreur » non intentionnelle où le candidat n'effectue pas le stage comme le scénario le demande. Les procedurals entraînent une pénalité de 10 secondes rajoutées au temps brut du tireur, il ne peut en être attribué qu'un par stage.

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

Les infractions majeures à la sécurité (Major Safety) entraînent une disqualification du tireur du stage ou du match. Un deuxième stage disqualification (SDQ) dans un même match entraîne un match disqualification (MDQ). Les Major Safety comprennent la chute d'une arme, un tir accidentel dont l'impact arrive à moins de 3 m d'une personne (un impact à moins de 1,5 m entraîne un match disqualification), la violation de la règle de sécurité des 170°, « balayer » une personne avec le canon de son arme et tous autres actes similaires présentant un risque potentiellement important de blesser quelqu'un.

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

FAILURE TO ENGAGE

Une «**Failure to engage**» se produit quand un tireur, sciemment ou intentionnellement, n'applique pas les instructions de stage dans le but d'en tirer un avantage compétitif et 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 essayer d'effectuer n'importe quelle autre activité hors tir d'une façon autre qu'elle est décrite dans les instructions du stage. Dans un tel cas, en plus des éventuelles pénalités pour miss, une pénalité de 30 seconde pour Failure to Engage/Spirit of the Game est attribuée.

OPERATIONS SUR LE RANGE

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

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

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

Un aide plus détaillée pour la Conception des Matchs est disponible dans le GUIDE SASS du MATCH DIRECTOR.

On utilise des cibles de taille généreuse en métal et en papier. Des cibles réactives comme les pepper poppers et des plaques tombantes sont utilisées quand c'est possible pour améliorer les impressions du tireur et le plaisir du public. Ces cibles sont disposées à courte ou moyenne distance. Il n'y a pas de règle absolue, mais nous vous suggérons les distances suivantes en fonction des armes utilisées, sur des cibles d'une taille approximative de 40x40 cm (16x16") :

Revolver - 6,5m à 9 m Fusil lisse - 7m à 15 m Carabine - 11m à 45m

Les Derringers et pistolets de poche sont tirés à bout portant jusqu'à 2,70m uniquement sur des cibles de papier, de carton ou des ballons. C'est une distance trop courte pour tirer sans danger sur des tôles. Dans la mesure du possible, les cibles réactives sont conçues pour tomber quand elles sont franchement touchées par une cartouche de .38 spécial à balle de 158 gr et charge d'usine.

Lors des matchs SASS au-dessus du niveau club rien ne peut arrêter un stage (no alibi match). Une fois que la première cartouche est partie down range, le concurrent doit continuer et doit finir le stage au mieux de ses capacités. Un reshoot/restart n'est pas autorisé pour une défaillance d'arme ou de munition. Cependant, s'il y a eu un problème hors de la responsabilité du tireur (défaillance d'accessoires, du timer, ou dû aux range officers), un restart peut être accordé. Sur un reshoot/restart, le concurrent repart sans pénalité, sauf celles de sécurité éventuellement accumulées auparavant. Un restart sera attribué au concurrent pour qu'il puisse faire un début «propre» au moment où le premier coup est tiré en direction des cibles. De multiples restarts par le même tireur, qui seraient considérés par le RO comme une prise d'avantage, ne seront pas autorisés car ils ne sont pas dans le *Spirit of the Game*.

Le rôle du Range Officer est d'assister sans problèmes le tireur tout au long du parcours de tir. On attend de lui qu'il conseille et qu'il empêche le tireur de faire actes dangereux quand c'est nécessaire en lui évitant procedural et pénalités de sécurité chaque fois que c'est possible. Des conseils appropriés ou pas de conseils du tout ne sont pas considérés comme une interférence du RO et ne donneront jamais droit à un re-shoot.

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

On attend des Range Officers qu'ils soient les agents responsables pour observer et résoudre tous les problèmes en rapport avec la sécurité pouvant survenir dans les zones de chargement, de déchargement et dans les zones où s'effectuent les tirs. Cependant, tout tireur qui constate un manquement aux règles de sécurité qui n'a pas été remarquée par le Range Officer peut signaler cette infraction au Range Officer pour que ce problème soit résolu le plus vite possible.

CONVENTIONS DE STAGE

Les conventions de stage, ou comportements standards sur le range, sont une liste de règles que chaque tireur est supposé connaître et appliquer sur chaque stage. Ces conventions de stage doivent être suivies à tous les matchs SASS, à moins que le scénario du stage n'en décide autrement.

1. Toutes les cibles tombantes pour shotgun doivent être tirées jusqu'à ce qu'elles tombées.
2. Toutes les cibles tombantes (fusil lisse, rifle ou revolver) doivent tomber pour être comptées valables. Toute cible tombante encore debout une fois que le tireur aura engagé la séquence suivante du stage sera comptée comme un miss.
3. Toutes les armes posées doivent avoir par sécurité leur canon pointé vers les cibles. Toutes les armes longues posées avant le début du stage sur une surface horizontale et plate devront être à plat, avec au moins la partie arrière du pontet sur cette surface. Toutes les armes de poing posées avant le début du stage sur une surface plate horizontale devront être posées l'arme entière reposant à plat sur cette surface.
4. Les fusils lisses sont posés vides et ouverts.
5. Les tireurs ne peuvent pas commencer un stage avec des cartouches dans la main.
6. Les armes longues seront posées et lâchées (jetées) ouvertes, vides, et le canon pointé en sécurité en direction des cibles. **Si le mécanisme d'une arme d'épaule se referme après qu'elle ait été ouverte et vidée, à la fin du stage le tireur devra montrer au TO ou à un spotter qu'elle est vide. Des pénalités supplémentaires appropriées seront appliquées si elle n'est pas vide. Personne d'autre que le tireur ne pourra toucher l'arme en question.**
7. Les revolvers sont remis à l'étui après la séquence de tir.
8. Les revolvers sont dégainés et utilisés en conformité avec la catégorie choisie par le tireur.
9. Si aucune position de départ n'est prévue, le tireur attend debout bien droit, revolvers dans les holster, mains le long du corps sans toucher à aucune arme.
10. Le port d'armes Cowboy consiste à se tenir bien droit, crosse au niveau ou au-dessous de la ceinture, extrémité du canon au niveau ou au-dessus de l'épaule, et l'arme tenue à deux mains.

RÈGLES DE SÉCURITÉ A APPLIQUER DU DÉBUT À LA FIN

Notre sport par essence est potentiellement dangereux et un accident grave peut toujours survenir. On attend donc de chaque participant à un match SASS qu'il soit un responsable de la sécurité. La première responsabilité de chaque tireur est de veiller sur lui-même, on attend aussi de tous les tireurs qu'ils restent vigilants vis à vis des éventuelles actions dangereuses des autres participants.

N'importe quel Range Officer ou tireur peut signaler à un tireur qu'il a remarqué une situation dangereuse de sa part, et on attend de ce dernier qu'il corrige ce problème et ne le répète pas. Toute contestation relative à la correction d'un problème de sécurité doit entraîner l'exclusion immédiate du tireur du range.

Les tireurs doivent respecter les règles de sécurité suivantes:

1. Tout le temps traiter et respecter n'importe quelle arme comme si elle était chargée.
2. **La manipulation en toute sécurité est de la responsabilité du tireur. La règle de sécurité des 170° doit être appliquée.** La direction du canon est importante entre les stages, avant, pendant et après avoir tiré un stage. A aucun moment le canon ne doit «balayer» les autres participants. Les armes longues doivent avoir leurs culasses ouvertes, chambres et magasins vides et canons pointés dans une direction sans danger pendant leur transport lors d'un match. Un revolver au holster (chargé ou vide) avec le chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée est considéré en sécurité et ne doit pas être considéré comme balayant un autre tireur tant qu'il est protégé sans risques dans le holster. Ne pas diriger le canon dans une direction sans danger entraîne un Stage Disqualification, la répétition de ce manquement aux règles de sécurité entraîne Match Disqualification.
3. Toutes les armes doivent rester déchargées excepté lorsque l'on est sous la surveillance directe d'un Range Officer sur la ligne de tir ou à la table de chargement.
4. Les six-coups sont toujours chargés à cinq coups et le chien complètement abattu et reposant sur une chambre vide. Les armes à cinq coups peuvent être chargées complètement mais le chien doit alors reposer sur une fausse chambre, une encoche ou un plot de sécurité du barillet de telle façon qu'il ne repose pas sur une chambre chargée ou une capsule. Si un stage particulier requiert de recharger une cartouche, la sixième chambre d'un revolver à percussion peut être chargée en même temps que les autres puis recevoir la capsule sous le chrono avant que le premier coup ne soit tiré ou après que le dernier coup ait été tiré. Un rechargement complet pour un tireur au revolver à percussion se fait en déposant un revolver chargé sans capsules dirigé vers les cibles ou en remplaçant le barillet par un autre chargé et en mettant les capsules au moment voulu sous le chrono.
5. Un revolver dont le chien est armé ne doit jamais quitter la main du tireur (Stage Disqualification). Cela ne s'applique PAS lorsqu'il y a un chargement ou un rechargement sur la ligne de tir.
6. Les revolvers sont remis au holster avec le chien abaissé sur une cartouche tirée ou une chambre vide à la fin de la séquence de tir sauf si la description du stage n'en décide précisément autrement (par ex: « déplacez-vous vers la position suivante et posez votre revolver sur la table ou l'accessoire »). Une séquence de tir est définie comme étant l'ensemble des tirs avec un type d'arme, avant de commencer les tirs avec le type d'arme suivant.
7. Une fois qu'une balle a été tirée vers les cibles, il est interdit de rabattre le chien pour éviter une pénalité si cet armement a été fait au mauvais moment ou au mauvais endroit. AUCUNE arme ne doit avoir le chien rabattu sur la ligne de tir sauf en la pointant vers les cibles et en pressant la détente ou sous la surveillance directe du Timer Operator. **(Cela requiert une indication positive ou un acquiescement de la part du TO au tireur).** La pénalité pour avoir rabattu un chien est un Stage Disqualification.

8. Une fois qu'un revolver est armé, la cartouche doit être tirée pour revenir en condition de sécurité. Une fois qu'une carabine est armée, la cartouche sous le chien peut être tirée ou la culasse peut être ouverte pour revenir en condition de sécurité. Les cartouches d'un fusil de chasse peuvent être ôtées, si nécessaire, sans pénalité pour mettre cette arme en condition de sécurité.
9. Si une arme est tirée alors que ce n'est pas son tour, ou d'une mauvaise position ou emplacement, on attribuera au tireur une unique pénalité procédural. Dans cette situation, si le tireur décide ou est forcé de rater une cible à cause d'un angle dangereux ou d'une cible mal visible, une cartouche supplémentaire peut être rechargée dans l'arme pour éviter une pénalité miss (pénalité redoutée de double mise en danger due à une procédure et un miss). Cela ne veut pas dire qu'un tireur pourra recharger une carabine ou un revolver à n'importe quel autre moment du parcours pour éviter un miss. Les cartouches non tirées éjectées d'une carabine peuvent être remplacées.
10. Laisser par inadvertance des cartouches non tirées dans un revolver est un miss à moins que la cartouche vive ne soit sous le chien, auquel cas c'est un Stage Disqualification.
11. Les conditions de sécurité pour une arme lors d'un déplacement ou pour quitter la main du tireur varient selon le type d'arme. **Veillez consulter le manuel SASS Range Opération Cours de Base de Sécurité pour avoir la description détaillée de ce qui constitue une condition de sécurité pour une arme lors d'un déplacement.**
12. Un tireur avec une arme en main ne doit jamais être autorisé à se déplacer avec une cartouche vive sous le 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 jusqu'à ce que l'arme soit revenue en condition de sécurité.
13. Un tireur ne doit pas armer un revolver tant qu'il n'est pas pointé sans danger en direction des cibles. Sur la ligne de tir, le tir de n'importe quelle arme à moins de 3m de la ligne de tir est dangereux et vaudra à son auteur un Stage Disqualification, à moins de 1,50m un Match Disqualification. Tout tir hors de la ligne de tir définie entraînera un Match Disqualification.
14. Une balle au-dessus de la butte est toujours une mauvaise idée, plus dangereuse sur certains pas de tir que sur d'autres. La réglementation locale du match établit la pénalité appropriée pouvant aller jusqu'à un Match Disqualification.
15. Les carabines doivent être posées par le tireur sur l'accessoire approprié canon vers les cibles, magasin chargé, culasse fermée, chien abattu sur la chambre vide.
16. Les fusils lisses sont toujours posés ouverts, magasin et chambres vides et sont chargés en temps utile à moins que le stage ne commence fusil de chasse en main. Les fusils à chiens extérieurs peuvent être armés au début du scénario, qu'ils soient posés ou dans les mains du tireur. Les armes d'épaule ne sont jamais déposées bouche contre le sol.
17. Les armes d'épaule seront posées et lâchées (jetées) 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 et ouverte. Cette condition peut être corrigée avant que le coup suivant soit tiré. Si cette arme est la dernière arme tirée, elle doit être vidée avant de quitter les mains du tireur à la table de déchargement. Cette mesure ne s'applique pas aux armes tirées au mauvais moment, mises en sécurité puis reposées. **Si le mécanisme d'une arme d'épaule se referme après qu'elle ait été posée et lâchée (jetée) ouverte et vide, à la fin du stage le tireur devra montrer au TO ou à un spotter qu'elle est vide. Des pénalités appropriées seront appliquées si elle n'est pas vide. Personne d'autre que le tireur ne pourra toucher l'arme en question. Consultez le manuel RO1 pour plus de clarifications.**
18. Une cartouche vive laissée dans la chambre d'une arme d'épaule entraîne un Stage Disqualification. Toute autre cartouche, pleine ou vide, laissée n'importe où dans une arme d'épaule dans laquelle elle était chargée entraîne une pénalité de 10 secondes pour infraction Minor Safety. Une arme endommagée et qui contient encore des cartouches n'entraîne pas de pénalité, sauf pour les miss, tant que le tireur a signalé cette défektivité au Range Officer et que l'arme a été sécurisée.

19. Tous les tireurs doivent démontrer une familiarité et une compétence minimale avec les armes à feu utilisées. On attend des tireurs qu'ils soient pleinement capables d'utiliser leurs armes à tout moment. Les Matches SASS ne sont pas les endroits prévus pour apprendre les bases de manipulation d'une arme.
20. Les Matches SASS ne sont pas des compétitions de fast-draw. N'importe quelle sortie d'étui jugée dangereuse ou un tir en «fanning» aura pour conséquence une disqualification du stage. Le «slip hammering» n'est pas la même chose que le fanning et est autorisé.
21. La plus grande prudence est de rigueur avec les holsters portés en cross-draw ou les holster d'épaule lorsque que l'on sort ou remet le revolver à l'étui. L'utilisateur doit alors, si c'est nécessaire, pivoter le corps de façon à ce que le canon ne viole pas la règle des 170° pendant le mouvement. Enfreindre la règle de sécurité imposant que la bouche de l'arme soit toujours down range vaut un Stage Disqualification immédiat, une seconde infraction pendant le même match entraîne un Match Disqualification.
(NOTA: la règle des 170° signifie que l'extrémité du canon d'une arme doit toujours être dirigée vers les cibles à plus ou moins 85° dans toutes les directions. Si un concurrent «s'approche» des 180°, la règle des 170° a été violée et le concurrent est en faute). Il est aussi nécessaire de noter que durant le parcours de tir, il doit être permis au tireur de dégainer et rengainer ses revolvers d'étuis portés droits et permis de prendre et de reposer des fusils lisses posés verticalement sans encourir de pénalité.
22. Il n'est pas autorisé de se déplacer avec une arme chargée, chien armé. Le déplacement se définit comme la règle du « travelling » au basket-ball. Dès que le tireur a en main une arme chargée, chien armé, au moins un pied doit rester en place sur le sol. La première infraction entraîne un Stage Disqualification, la seconde entraîne un Match Disqualification. Cette règle s'applique aussi si l'on quitte la table de chargement avec une arme chargée, chien armé.
23. Une arme à feu vide qui tombe au sol sur la ligne de tir (depuis la table de chargement jusqu'à la table de déchargement) vaut au tireur un Stage Disqualification. Une arme chargée qui tombe entraîne un Match Disqualification. Un tireur ne peut pas ramasser une arme tombée. Le Range Officer la ramassera, l'examinera, la videra puis la rendra au tireur.
24. Une munition que le tireur laisse tomber au cours d'un rechargement de n'importe quelle arme pendant un stage ou "éjectée" de n'importe quelle arme doit être considérée "morte" et ne peut pas être récupérée avant la fin du parcours. La cartouche doit être remplacée par une autre prise sur le tireur ou à l'endroit qui a pu être défini dans la description du stage ou, si le coup n'est pas tiré, il est compté comme un miss. Une cartouche déposée qui retombe à l'endroit où elle avait été déposée n'est pas considérée comme « morte ».
25. L'Unloading Officer ou le Range Officer DOIT inspecter toutes les arme à feu avant qu'elles ne quittent le stage. Toutes les carabines et les fusils lisses à pompe ou à levier de sous garde doivent avoir leur mécanisme manœuvré devant la personne chargée du contrôle. Tous les revolvers, qu'ils aient été utilisés ou non pendant le stage, doivent aussi être vérifiés.
26. Les boissons alcoolisées sont interdites sur le terrain pour tous les tireurs, invités, Range Officers et autres personnes présentes jusqu'à la fin des épreuves du jour. Aucun tireur ne peut consommer de boisson alcoolisée tant qu'il n'a pas terminé ses tirs de la journée et rangé ses armes.
27. Aucun tireur ne peut ingérer de substance qui affecterait sa capacité à participer dans un état de conscience maximum et en complète sécurité. La prise de médicaments, prescrits ou non, pouvant provoquer de la somnolence ou tout autre incapacité physique ou mentale doit être évitée.

28. Les protections auditives sont fortement recommandées et les lunettes de protection sont obligatoires sur et autour des zones de tir. Bien que les petites lunettes d'époque soient superbes, des lunettes résistant aux impacts et suffisamment couvrantes sont fortement recommandées. Une telle protection est aussi recommandée aux personnes qui se trouvent dans la zone du range et une protection oculaire est obligatoire pour les spectateurs quand ils se trouvent en ligne directe pour regarder les cibles métalliques.
29. Tous les chargements et déchargements doivent s'effectuer dans les zones prévues.
NOTE: Les tireurs au revolver à percussion s'assureront durant toutes les opérations de chargement que la bouche du canon soit dirigée dans une direction non dangereuse et qu'ils ont tiré ou vidé toutes chambres encore sous amorce avant de quitter la zone de déchargement. Il ne doit pas être permis d'enfoncer les capsules fulminantes sur les cheminées d'un revolver à l'aide du chien de l'arme. Les revolvers à percussion ne peuvent être amorcés qu'à la table de chargement ou sur la ligne de tir.
30. Le tir à sec à la table de chargement est interdit et entraîne un stage disqualification. Le tir à sec n'est autorisé dans des endroits désignés et sécurisés. On entend par tir à sec le fait de mettre l'arme en position de tir, d'armer le chien et de presser la détente comme pour tirer normalement.
31. Seuls les tireurs inscrits à la compétition peuvent porter des armes.
32. Si un concurrent à un mauvais fonctionnement de son arme qui ne peut pas être résolu pendant le parcours de tir, il ne doit pas quitter la ligne de tir tant que son arme n'a pas été vidée. Un tireur qui quitte la ligne de tir avec une arme défectueuse sera sanctionné par un Match Disqualification, sauf si c'est sous la surveillance directe d'un Officiel du Match.
33. Ne pas poser ses armes ou munitions dans la ou les position(s) ou aux emplacement(s) désignés est de la responsabilité du tireur et pénalisé par un procedural à moins que le tireur ne soit capable de corriger cette situation, sans assistance, dans les limites de temps prévus pour le stage. Une pénalité PROCEDURAL sera donnée pour l'utilisation d'une munition obtenue d'une «manière interdite» (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.**
34. 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 il ne doit être amené sur la ligne de tir que deux revolvers de main match.
35. Les concurrents arrivant à la zone de chargement désignée avec une arme qui n'a pas été vidée à la fin du stage précédent le même jour seront sanctionnés d'un Stage Disqualification pour ce précédent stage.
36. Les concurrents ne devront pas quitter la zone de chargement désignée avec une arme chargée à moins qu'ils ne se dirigent vers le pas de tir en tant que prochain concurrent à tirer.
37. Les conflits entre personnes ne SERONT PAS tolérés.

OBJETS INTERDITS

L'emploi ou la présence de l'un quelconque de ces objets hors la loi entraîne un Stage Disqualification.

- Gants de tir modernes.
- Chemises à manches courtes (uniquement pour les hommes).
- Tee shirts à manches courtes, tee shirts à manches longues et pull-overs sans manches pour tous les concurrents (Les chemises à manches longues de type Henley à boutons sont autorisées).
- Chapeaux de cow-boys modernes à plumes (Shady Brady). Les chapeaux de paille de type traditionnel (Steton, Bayley, Sombreros...) sont autorisés.
- Jeans de designers.
- Casquettes de base-ball.
- Tous les types de chaussures de sport ou de bottes de combat, quel que soit le matériau utilisé.
- Équipements de nylon, plastique ou velcro.
- L'affichage du logo d'un fabricant, d'un sponsor ou d'une équipe sur les vêtements. Les étiquettes de fabricants sur les vêtements ou l'équipement sont acceptables.

La SASS désire que nos participants soient en sécurité, s'amuse, développent leur adresse au tir et prennent plaisir avec les riches traditions de l'Old West. Nous vous demandons de vous joindre à nous dans un esprit amical de compétition et de préservation de cet héritage.

SASS MOUNTED SHOOTING

La SASS Mounted Shooting est une discipline spéciale dans laquelle des cavaliers expérimentés parcourent un circuit de tir dans le temps le plus court en tirant sur des ballons avec des cartouches de .45 à blanc fournies par l'organisateur du Match. S'il vous plaît, reportez-vous au Manuel de la SASS Mounted Shooting pour de plus amples informations.

SASS WILD BUNCH SHOOTING

La SASS Wild Bunch Shooting™ est une discipline séparée au sein de la SASS. Bien que semblable par de nombreux aspects, ce n'est pas du « Cowboy Action avec un pistolet 1911 ». Le Wild Bunch™ est une compétition de vitesse à trois armes, avec un pistolet 1911, une carabine de calibre .40 ou supérieur et un fusil lisse modèle 97 ou modèle 12. S'il vous plaît, reportez-vous au Manuel SASS Wild Bunch Shooting™ pour de plus amples informations.

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

215 Cowboy Way

Edgewood, New Mexico 87015

(505) 843-1320

FAX (877) 770-8687

email: sass@sassnet.com

web page: www.sassnet.com