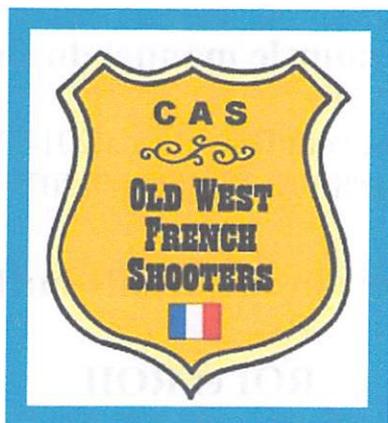




SASS

Manuel de presentation du Cowboy Action Shooting



Forum : <http://owfs-sass.forumactif.ca>



Les cowboys décompressent à la fin du concours (avril 2014 à la Cible Roannaise)

Lien pour le manuel du tireur

<http://www.sassnet.com/Downloads/2014-Manuel%20du%20Tireur%20%20version%2019-2.pdf>

Les liens pour plus de détails sur le règlement

ROI et ROII

<http://www.sassnet.com/Shooters-Handbook-001A.php>

Qu'est ce que le CAS ?

Le CAS ou Cowboy Action shooting est une discipline de tir sportif, connue aussi sous le nom de Single action shooting née aux états unis, en Californie exactement dans le début des années 1980.

Le CAS est maintenant pratiqué dans le monde entier avec différentes organisations d'autorités telles que la SASS (single action shooting society) dont nous dépendons. Cette discipline se pratique uniquement dans des installations affiliées à la Fédération Française de Tir. Le CAS requiert l'utilisation d'armes à feu typiques datant du milieu voir du début du 19^{ème} siècle (en fait toutes armes ayant existées avant 1899); on utilise toujours 4 armes dont 2 revolvers à simple action (armes de poing), 1 carabine à levier sous garde chambrée dans les mêmes calibres que les revolvers (c'est à dire 44 / 40, 45 lc, 38 spe et 357 mag. *Ces armes sont toutes en calibres «western », obligatoirement supérieur au calibre 32 et au maximum en calibre 45*) et 1 fusil de chasse à canons juxtaposés (fusil lisse) avec ou sans chiens mais toujours à extracteurs et sans éjecteurs automatiques, qui sont interdit puisque non contemporain de l'époque western. Les revolvers à cartouches métalliques sont à balles plomb, et vitesses comparables aux munitions d'époque. Ce sont des revolvers de type Colt SAA 1873, Smith & Wesson, le modèle Schofield 1874, le modèle Rémington 1875,... par exemple. On peut aussi utiliser des armes à poudre noire ou cap'n ball. Pour les fusils de chasse, on peut aussi utiliser un fusil de chasse à pompe de style 1897. Le fusil de chasse winchester 1887 est aussi admis. A savoir que les modèles originaux comme les reproductions sont admis.

Qu'est ce que la SASS ?

C'est une organisation internationale, à l'origine de la discipline « cowboy action shooting », qui a été créée pour promouvoir et préserver cette discipline de tir sportif. La SASS encadre des matchs régionaux organisés par des clubs de tir affiliés mais aussi un championnat du monde de Cowboy action shooting : the « End Of Trail » aux USA et championnat d'Europe « Days of Truth (DOT) » .

Elle décide et promulgue des règles, que nous appliquons, afin de garantir la sécurité de tous et le bon déroulement des matchs.

Qu'est ce que l'OWFS ?

C'est une association loi 1901 sans but lucratif, qui a pour mission de promouvoir la pratique, la formation, le développement du tir de loisir et de compétition qu'est le Cowboy Action Shooting en France.

Les adhérents participent aux entraînements, concours, championnats et aux diverses rencontres de Cowboy Action Shooting, organisés par les clubs de tir, en France comme à l'étranger.

Quelques précisions :

La sécurité :

C'est le premier point important du Cowboy Action Shooting, le fait de porter des armes à la ceinture et à la main pour les armes longues, oblige à une sécurité maximale.

Cette sécurité est assurée en premier lieu par l'apprentissage fait au tireur mais aussi et surtout par tous les autres tireurs se trouvant sur place.

Chaque tireur devient donc « un agent de sécurité » dont les règles sont très simples :

1) Il est **interdit de sortir ses revolvers de ses holsters, en dehors de l'exercice de tir allant de la table de chargement à la table de déchargement, ou en dehors de la zone délimitée appelée Safety Zone.**

2) Il est **interdit de manipuler ou d'actionner les mécanismes des armes de poing ou des armes longues en dehors de l'exercice de tir.**

3) **Une fois les armes chargées, il est strictement interdit de bouger de la table de chargement sans le consentement de l'officier de chargement.**

4) Il est **interdit à un tireur de quitter le pas de tir sans être démuné de ses armes et en avoir eu l'autorisation du Posse leader.**

Les règles de base sur la ciblerie :

Les cibles peuvent être de diverses formes, généralement on utilise des plaques d'acier mesurant 40 cm x 40 cm qui vont sonner quand la cible sera touchée pour les tirs revolvers et la carabine. Les cibles doivent être conçues de telle façon, qu'elles ne renvoient pas de projectiles, elles sont donc movibles à l'impact, inclinées d'un angle de 20 % par rapport au sol (elles penchent donc en direction du sol)

Des cibles réactives (ou tombantes ou basculantes) sont utilisées au fusil lisse ; certaines de ces cibles réactives peuvent envoyer un plateau d'argile.

Distance de tir des cibles :

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

Les cibles sont positionnées de façon réfléchie en adéquation avec les abords du pas de tir (un poteau, un luminaire, un mur, du matériel sensible où un projectile pourrait ricocher, une ouverture d'où pourrait s'échapper un retour...)

Chaque cible est nommée **R** pour les revolvers, **C** pour la carabine et **S** pour le fusil lisse suivie de son numéro d'ordre (chiffres qui partent de gauche à droite).



L'arbitrage :

Seul une personne dirige l'ensemble d'un concours et est le « décideur », ou **Match director**. Il est secondé par les **Posse leader**.

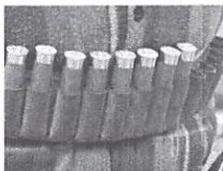
Sur le range (= pas de tir) les **Posse leader** ou **posse marshal** sont eux aussi secondé par des adjoints, **les deputy**. Ces personnes sont les responsables de leur groupe de tireurs ou **Posse** du début à la fin du concours.

Le costume :

On demande aux concurrents de porter un costume de type «cowboy » ; les vêtements peuvent être historiquement précis datant des années 1800 ou peuvent juste être suggestifs du Vieil Ouest. Certains peuvent même s'habiller comme un personnage de western de série B.

Toutefois, chaque compétiteur doit porter des lunettes de protection (type lunettes de tir). Il est aussi demandé de porter ce type de lunettes à tous spectateurs. Les protections auditives sont aussi fortement recommandées.

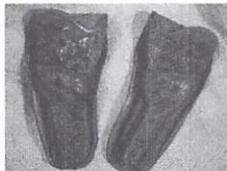
Il est aussi nécessaire d'avoir un ceinturon avec deux holsters ainsi qu'une cartouchière de chasse.



La cartouchière



Ceinturon avec holster



Holsters

L'alias :

Les participants doivent choisir un alias ou un pseudonyme du Vieil Ouest ou ayant une consonnance Vieil Ouest (pseudonyme représentatif d'un personnage, d'une profession de l'ouest ou d'un film western). Cet alias sera enregistré par la SASS qui interdira un autre tireur d'utiliser ce même pseudonyme. Beaucoup de tireurs deviennent créatifs dans la sélection d'un pseudonyme ou américanisent leurs propres noms.

La Compétition :

Les cibles sont disposées dans un certain ordre, ce qui implique de les tirer dans un ordre défini appelé **scénario**. Les scénarios sont toujours différents, chacun exigeant typiquement dix coups aux revolvers (les tireurs généralement portent deux revolvers chargés à 5 coups chacun), neuf ou dix coups à la carabine et deux à huit coups au fusil de chasse.

Chaque parcours est aussi appelé **Stage**.

Une cible manquée (ou **miss**) ajoute 5 secondes de pénalité à votre temps, des violations de sécurité et d'autres violations procédurales (non respect de l'ordre de tir des cibles par exemple) ajoutent 10 secondes.

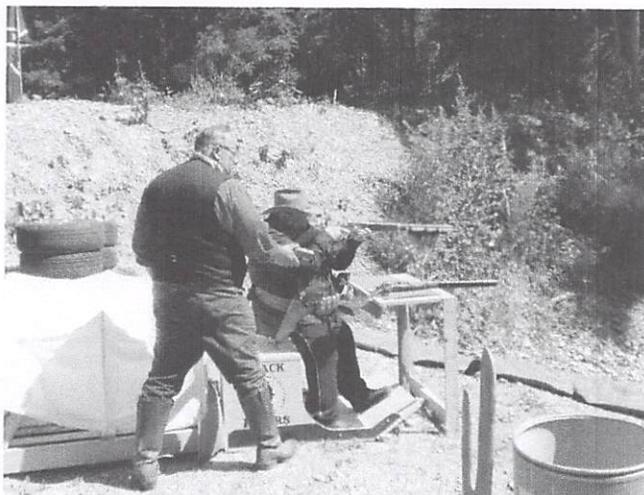
Une infraction mineure « **minor safety** » à la sécurité vaut 10 secondes de pénalité alors qu'une infraction majeure « **major safety** » vaut - elle, l'exclusion immédiate du stage. Une deuxième infraction de ce type et c'est l'exclusion du **match** (concours).

Les tireurs rivalisent un par un, contre le chrono (appelé **Timer** = minuteur électronique qui enregistre la durée pour chaque stage au centième de seconde). Chaque tireur obtient un temps auquel s'ajoute ou non des pénalités (miss ou procédure ou violations de sécurité).

C'est le timer qui bipe pour prévenir le tireur du départ, ce timer est tenu par un **Range Officer** ou **Time Officer** qui appuie sur le bouton après avoir dit les phrases de départ qui sont les suivantes : Shooter is ready ? (le tireur est il prêt ?)

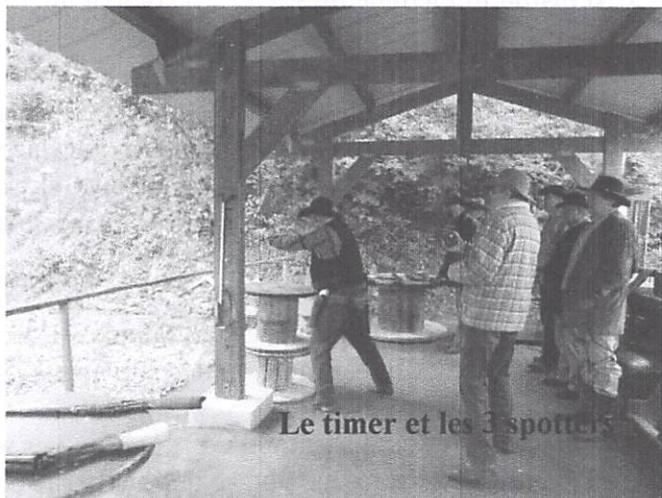
Le tireur peut se préparer et répond quand il est prêt : « yes » ou « OK » ou dans certains cas, dire une phrase définie par le concepteur du stage.

A ce moment là, le Range Officer répond : « stand by » et le tireur n'a plus qu'à attendre le bip de départ pour pouvoir commencer à tirer.

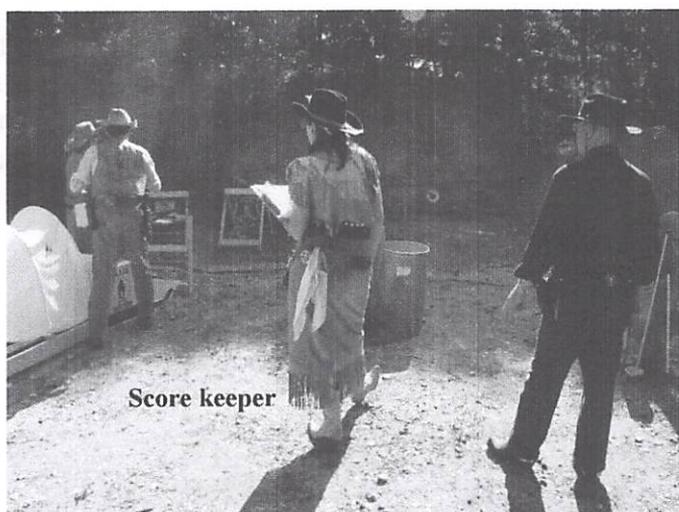


Ici, le Time Officer est placé à l'arrière du tireur et tient le timer dans sa main droite

Lors du passage du tireur, le Time officer ou Range Officer est secondé par 3 tireurs (appelés **Spotter**) qui sont là pour vérifier si la séquence de tir est respectée et compter les cibles manquées. Les spotters sont là aussi pour ramasser les douilles vides et remettre en place le **range** (pas de tir) pour le tireur suivant. Les spotters attendent l'ordre du Range timer pour aller sur le range (« range clear »).

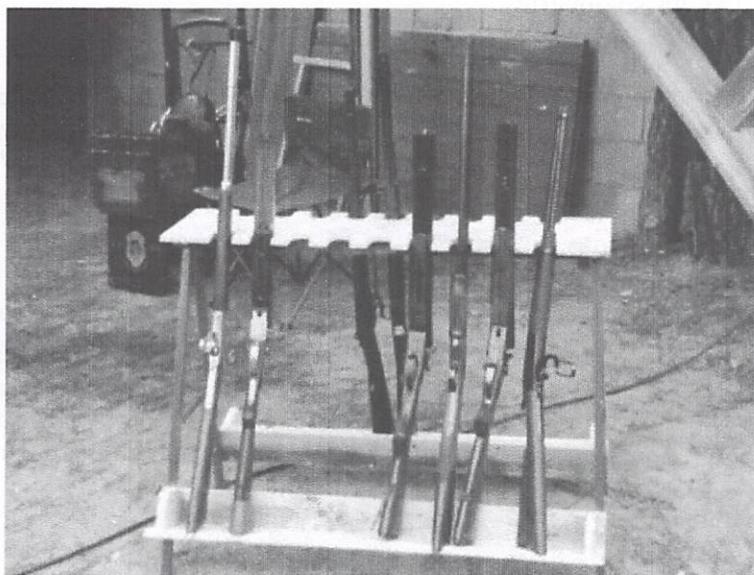


Les temps et les pénalités sont notés sur une « grille » par le ou la **score keeper**.



Le Timer officer n'est là que pour vérifier le nombre de coups tirés ainsi que les mouvements du tireur afin de veiller à la sécurité de tous. Un devoir important du RO est d'arrêter immédiatement le tireur si l'arme à feu du shooter, ou des munitions sont défectueuses, ou dans n'importe quelle circonstance qu'il juge potentiellement dangereuse ou risquée.

En attendant leur tour, les tireurs peuvent, lorsqu'ils sont présents sur les ranges, déposer leurs armes longues dans des râteliers.



Le gagnant d'un match est déterminé en additionnant le classement de chaque tireur pour chaque stage, avec la victoire du temps le plus bas.

Etapes d'un stage.

Chargement

Les revolvers à simple action ayant un barillet à 6 chambres sont toujours chargés à 5 cartouches en laissant une chambre vide sous le chien à l'abattue, que l'on fait contrôler visuellement.

La carabine est chargée généralement à 9 ou 10 coups avec le levier sous garde fermé et le chien à l'abattue lors du chargement. Le levier sous garde étant ouvert quand la carabine est vide.

Le fusil de chasse est chargé pendant le stage, le tireur doit prendre les cartouches nécessaires dans sa cartouchière ou sur lui (dans une poche par exemple s'il ne possède pas de cartouchière). Le fusil lisse est transporté culasse ouverte.



Stage (exemple décrit ci-après) : parcours de tir

Déchargement

Le tireur prend ses armes et montre que ses armes sont vides.

La mise en sécurité des révolvers se fait en déchargeant cartouche par cartouche le revolver et en faisant 1 ou 2 tours de barillet pour montrer à l'officier de déchargement que toutes les chambres sont vides.

Pour la carabine, il est demandé d'actionner plusieurs fois le levier sous garde.

Pour le fusil lisse, on regarde tout simplement par l'ouverture située du côté de l'extracteur ou des chiens que les canons sont vides.

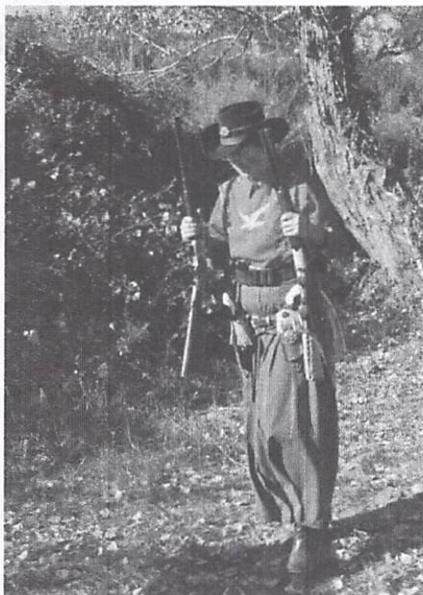
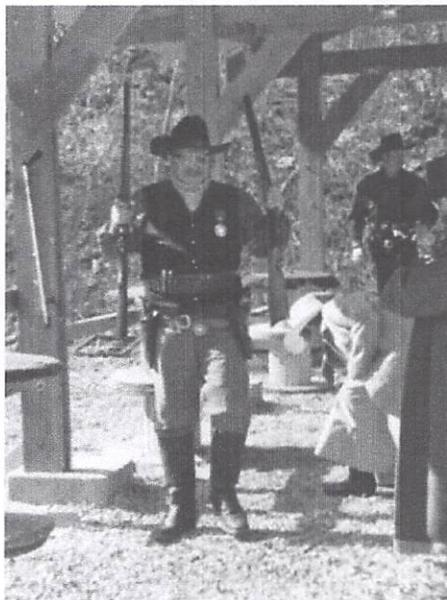


Exemple de stage :

Tirs sans déplacement et les 4 armes posées sur la même table.

Dans ce cas, les revolvers sont portés par l'officier de chargement (ou **loading officer**) ainsi que les cartouches de chasse, sur la table de tir puisque l'on considère que le tireur ne possède pas de holster et qu'il n'a pas de cartouchière.

Le tireur a chargé ses armes sous le regard d'un officier de chargement (autre tireur qui vérifie que les armes ont été chargées correctement et conformément au scénario). L'officier de chargement est là aussi pour ré expliquer le scénario, si ce dernier n'a pas été compris. Le **Shooter** (ou tireur) attend à la table de chargement que le Range Timer lui fasse signe de venir. Le tireur pose ces armes longues (carabine et fusil lisse qu'il aura pris soin d'amener « **muzzle up** » ou canon en l'air) sur la table de tir.

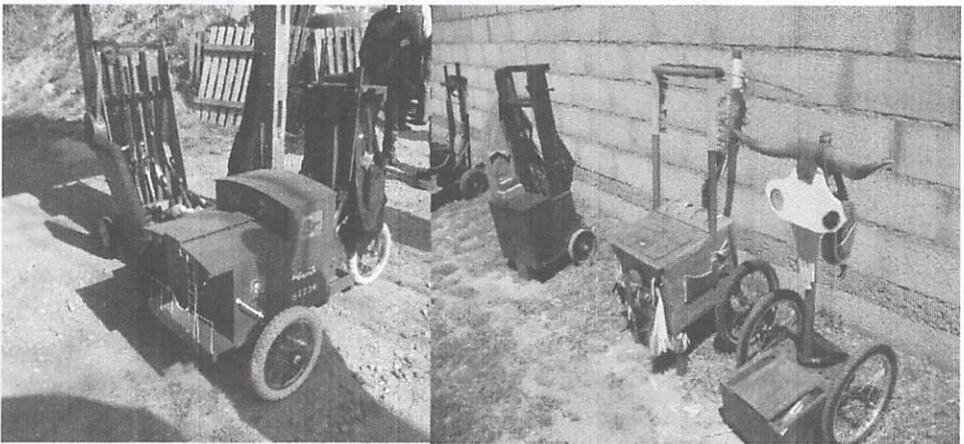


Après avoir répondu aux questions (« shooter is ready ? » et avoir entendu : « stand by »).

Au bip, le tireur engage les cibles revolver, il tire les 5 premières cartouches puis repose le premier revolver sur la table, chien à l'abattue. Le tireur prend le deuxième revolver est fait la même séquence de tir qu'avec le premier revolver. Le tireur repose le deuxième revolver, toujours chien à l'abattue et prend la carabine, tire les 10 coups avec la carabine sur les cibles mises plus loin que celle du revolver. Le tireur repose la carabine sur la table avec le levier ouvert. Enfin, il prend le fusil lisse, fait tomber les 4 cibles réactives et pour finir, il pose son fusil lisse sur la table, vidé de ses étuis. On lui donne son temps et ses pénalités éventuelles (indications données par le time officer pour le temps et les spotters pour les éventuelles pénalités). Sur ordre, du Range Officer, le tireur prend ses armes longues (carabine et fusil lisse) toujours en « muzzle up » et part à la table de déchargement. Là, il trouvera un officier de déchargement (ou **unloading officer**) qui surveillera le déchargement et vérifiera que les armes à feu sont déchargées et vides.

Les revolvers seront amenés à la table de déchargement par un spotter en même temps que les douilles vides.

Une fois vérifiée, les armes retournent dans le « gun cart », chariot indispensable du cowboy où elles seront rangées jusqu'au prochain stage.



Exemples de gun cart

Chaque stage est expliqué au posse lors du briefing par le posse leader. Ce briefing se répète sur chaque range parce que le stage change à chaque fois.



Les concurrents sont souvent récompensés par des médailles et des diplômes, c'est ça le « spirit of the game ».



S'il n'y avait qu'une seule phrase pour définir le Cowboy Action Shooting, ce serait : « Le tout, c'est de s'amuser en toute sécurité »

Exemple illustré pour une initiation

Revolvers chargés 2 fois 5 cartouches

Carabine chargée à 10 cartouches

Shotgun – 4 cartouches et +

Séquence de tir :

R1 – R2 – R3 – R2 – R1 pour les 2 revolvers

C1 – C2 – C3 – C4 – C5 – C6 – C5 – C4 – C5 – C6 pour la carabine

S1 à S4 dans l'ordre.

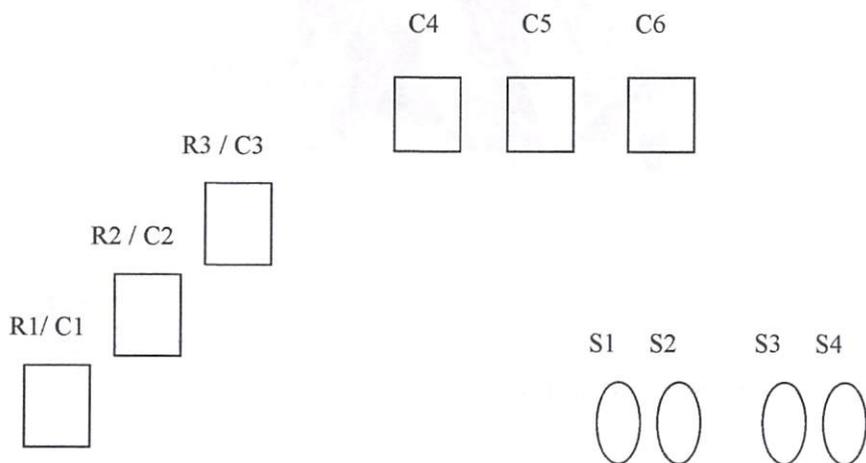
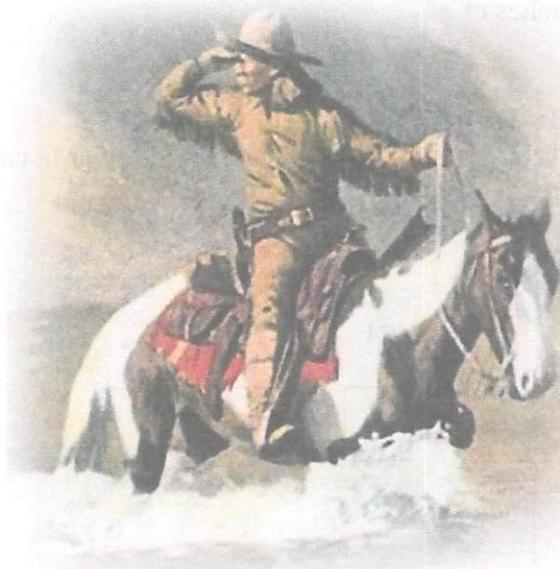


Table de tir

Carabine

Carabine

OWFS



Liens utiles :

Forum : <http://owfs-sass.forumactif.ca>

Contacts :

Président OWFS :

Trusty Phil : couvreur.ph2@wanadoo.fr

Vice Président OWFS :

The Kid of Neckwhite : genaudy.martial@neuf.fr (06 87 46 25 82)

Territorial Governor OWFS :

Curly Red Rider : pirenoux@wanadoo.fr

Rédigé par Little Sioux of Neckwhite
(e-mail : ludivine.genaudy@yahoo.fr)
pour la promotion de la discipline dans les clubs de tir.