

SASS Match Directors Guide

COWBOY ACTION SHOOTING™

Guide du Match Director



Conception de Match

Compilé et Edité
par
The Wild Bunch and Friends
Traduction
Novembre 2018

Version J, novembre 2018

**COPYRIGHT 2000, 2001, 2002, 2003, 2006, 2019 SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
ALL RIGHTS RESERVED SASS Match Directors Guide**

Table des Matières

CONCEPTION D’UN MATCH ET D’UN STAGE..... 1

RESPONSABILITÉS D’UN MATCH DIRECTOR..... 1

SÉCURITÉ..... 1

CONCEPTION D’UN STAGE 1

OUTILS..... 1

CE QU’IL FAUT OU NE FAUT PAS FAIRE..... 2

Début et Fin..... 2

Déplacement 2

Accessoires..... 3

Durée et Équilibre..... 3

Cibles..... 3

Lignes Directrices Générales..... 4

En Résumé. 5

CIBLES 5

Points à Prendre en Compte 5

Matériaux 5

Supports de Cibles..... 5

Angles des Cibles 6

Soyez Prêts 6

Tailles et Distances Recommandées..... 6

ANNEXE..... 7

SASS Match Directors Guide

CONCEPTION D'UN MATCH ET D'UN STAGE

Le Guide du Match Director SASS est conçu pour fournir des conseils pour la conception et l'exécution d'un match de Cowboy Action Shooting de manière responsable et sûre. Le guide se base sur de nombreuses années de conception de stages et de procédures de sécurité et met l'accent sur l'élimination des pièges dans la conception d'un stage.

Un Match Director est un individu ou un groupe d'individus désignés par un club ayant reçu la tâche de gérer le Match. Les Match Directors doivent connaître tous les aspects nécessaires à la conception d'un match distrayant, non dangereux et être capables d'appliquer les règles et règlements du Manuel du Tireur SASS.

Responsabilités d'un Match Director

Il doit connaître tous les sujets:

- Conception du Stage
- Sécurité
- Equipement
- Activité et fonctions du Range Officer
- Arbitrages
- Règles et conduites SASS

Sécurité

La sécurité sur le Range doit être la plus forte priorité de toute l'équipe chargée du Range. Quand vous préparez un Range, faites particulièrement attention aux zones d'impact des balles. Une inspection des buttes ou des zones d'impact doit identifier toutes les faiblesses possibles ou les zones à éviter pour les protections. Faites attention aux pierres ou autres débris qui pourraient causer des ricochets dans une direction non souhaitée. Faites aussi attention aux angles des cibles qui laisseraient le plomb rebondir ailleurs que sur le sol juste au-dessous de la cible.

Tous les accessoires doivent aussi être vérifiés pour éviter des risques potentiels. Une fois que le chrono a bipé, la plupart des tireurs ne font pas attention à la façon dont ils traitent les accessoires. Des accessoires robustes sont vitaux pour ne pas avoir d'incidents pendant le match. Préparez-vous à fournir des marchepieds, des plateformes, des mains courantes et tous autres accessoires nécessaires pour aider une large variété de tireurs au cours d'un match. Faites plus particulièrement attention aux accessoires dans lesquels un tireur doit entrer ou sortir ou sur lesquels il doit monter ou descendre.

Des accidents peuvent se produire et se produiront. C'est de la responsabilité de l'équipe organisatrice du match de minimiser ce risque et d'être préparés à les gérer sans provoquer plus de dégâts.

Conception du Stage

Beaucoup de choses ont changé dans la conception des stages depuis 10 ans. Des conventions de stages ont été introduites pour que les rédacteurs n'aient pas besoin de donner des instructions redondantes. Par exemple « mettez le fusil en sécurité » n'apporte pas au tireur d'information supplémentaire qui ne soit pas déjà dans les conventions. D'un autre côté, si le tireur doit ensuite descendre downrange il est important que le fusil soit placé de bonne manière (par ex. reposer le fusil **verticalement** au coin adjacent du bâtiment), donc par tous les moyens donnez les instructions spécifiques. En outre depuis quelques années il y a un mouvement visant à diminuer le plus possible de pénalités Procedural. Des stages trop chorégraphiés sont susceptibles d'entraîner des pénalités Procedural, Précisez les positions de tir et les problèmes de tir que le tireur doit gérer à chaque emplacement...et QUE CE SOIT SIMPLE. Ce n'est pas un concours de mémoire, c'est un concours de tir !!!

Les séquences carabine et revolvers devraient normalement être les mêmes. L'ordre dans lequel utiliser les armes sur le stage peuvent souvent ne pas être explicite et laissent la décision au tireur. Faites en sorte que les stages soient ambidextre (droite à gauche ou gauche à droite). Si le concepteur du stage veut que le tireur parte d'un emplacement précis, dites-le. Oui, il y a souvent plusieurs façons de tirer un stage...Et certaines sont meilleures que d'autres. Quand c'est possible laissez le tireur décider lui-même comment il/elle souhaite engager les cibles. Prenez exemple sur les stages en annexe utilisés lors de récents End of TRAIL.

SASS Match Directors Guide

Outils

Microsoft Power Point est un bon outil pour illustrer les scénarios de stages. Intégrer des descriptions et des graphiques est facile et augmente de beaucoup votre possibilité de créer un dessin complet pour les concurrents. Un résumé d'une page est un bon moyen pour rappeler les obligations minimales de chaque description de stage. Voici quelques suggestions :

- Sur ce résumé, indiquez les munitions nécessaires pour la séquence. *Exemple*: 10 revolver, 4+ shotgun, 10 carabine.
- Créez des icônes pour toutes les cibles, tables et accessoires qui se trouvent sur votre Range.
- Mettre vos schémas en couleur peut aider à faire passer votre message.

Ce qu'il faut ou ne faut pas faire

Départ et Fin

1. Détaillez exactement comment le tireur doit *commencer* le stage : où les mains, les armes et les accessoires doivent être placés. Pousser à l'extrême le détail de la position de départ du tireur ne laisse aucune possibilité d'interprétation. « Détendu sur une chaise » – signifie exactement ...qu'il ne doit pas être le cul sur le bord "prêt à partir". La position SASS par défaut doit aussi être spécifiée.
2. Si une phrase ou une manipulation d'accessoire est prévue au début d'un stage, faites en sorte que cela se fasse hors chrono (avant que le timer ne soit enclenché).
3. Terminez toujours la séquence de tir au fusil lisse ou au revolver pour un bon enregistrement du temps. Aucun scénario de match principal ne devrait se terminer avec une carabine.

Déplacement

1. Ne jamais faire se déplacer un tireur avec une cartouche vive sous un chien armé. **Dès qu'une cartouche vive est sous le chien d'un revolver, le coup DOIT être tiré. Si cela entraîne de tirer le revolver hors séquence au d'un mauvais emplacement, le tireur recevra un procedural simple avec les coups au but décomptés de façon habituelle. Si la cible n'est pas visible de la position du tireur ou si l'angle de la cible est tel qu'il peut être dangereux le tireur peut tirer son coup au sol puis se déplacer (chien abattu sur la cartouche tirée) à la bonne position pour tirer les autres cartouches puis recharger une cartouche pour engager la dernière cible de la séquence. Si le revolver est tiré hors de la séquence, il peut être posé, chien abattu sur la cartouche tirée, récupéré au bon moment de la séquence et tiré comme décrit ci-dessus. Les carabines et shotguns peuvent être ouverts et les cartouches ôtées ou remplacées sans pénalisation.**
Un Gunfighter ne doit pas rengainer ses revolvers tant qu'il n'a pas tiré toutes les balles à moins que les revolvers aient été dégainés (mais avec chiens non armés) au mauvais moment.
2. Dégainer les revolvers en se déplaçant est acceptable bien que certains clubs ou tireurs n'aiment pas cela. Il vaut mieux empêcher le tireur de rengainer ou dégainer en se déplaçant en lui faisant porter un accessoire (sac d'argent, autre arme longue ou quoi que ce soit qui occupe les deux mains) jusqu'à la position de tir suivante avant d'utiliser l'arme suivante, plutôt que de lui infliger une pénalité pour un geste qui est acceptable. Assurez-vous alors que le tireur a bien compris que ses deux mains doivent être occupées. Souvenez-vous que "plaisir" est le but et que "connerie" n'est pas dans le Spirit of the Game.
3. Se déplacer parallèlement à la ligne de tir peut créer des pièges pour les tireurs. Il est alors très facile à un tireur de violer la règle des 170° en se déplaçant parallèlement à la ligne de tir. Il vaut mieux concevoir le stage avec des déplacements vers l'avant, mais sur la plupart des pas de tir c'est pratiquement impossible. S'il est nécessaire de se déplacer parallèlement à la ligne de tir, il vaut mieux que toutes les armes longues soient posées aux emplacements appropriés et pas sur le chemin du tireur (par ex. poser les armes d'épaule horizontalement sur une table ou une étagère plutôt que verticalement sur le passage).

SASS Match Directors Guide

1. Ne pas créer de déplacements, monter/descendre, entrer/sortir des accessoires avec quelque chose en mains. Tout le monde ne peut pas négocier un obstacle de la même manière. Il est bon alors de laisser les mains du tireur libre d'armes ou de munitions pour lui permettre de saisir une main courante ou un autre moyen d'assistance si nécessaire.
2. Prévoyez les déplacements de droite à gauche, de gauche à droite, ou d'arrière en avant. Les tireurs ne doivent pas se déplacer dans n'importe quel sens ou d'avant en arrière (vers les spectateurs).
3. Autant que possible, concevez le stage "ambidextre" – c'est à dire permettez un mouvement de droite à gauche ou de gauche à droite selon que le tireur est gaucher ou droitier.

Accessoires

1. Si vous utilisez un décor avec une ouverture de porte ou de fenêtre et si vous voulez faire effectuer un déplacement, prévoyez de poser les armes à ces emplacements pour éviter de causer un danger pendant le déplacement pour le tireur ou le timer.
2. Si les armes longues sont posées contre le décor, assurez-vous qu'elles ne violeront pas la règle des 170°. **Évitez de faire poser les armes appuyées sur le décor du côté du range.**
3. Concevez des décors stables et assurez-vous que si des armes doivent y être posées d'avoir incorporé des supports d'armes ou un emplacement fiable. Des holsters mis en place, des balles de paille et des tables sont meilleurs que des supports d'armes avec chevilles en bois. Aux ouvertures de fenêtres et de portes les tireurs inexpérimentés auront tendance à s'appuyer sur le décor pour s'équilibrer... assurez-vous que le décor peut supporter leur poids. Notez où les étuis vont tomber. Évitez les endroits où ils seront difficiles à ramasser ce qui augmentera le temps de ramassage ainsi que ceux où les étuis tomberont sur le passage du tireur lors de son déplacement vers une autre position.
4. Ayez toujours quelques accessoires "consommables" en plus sur les stages où vous en avez prévu. Conservez des cibles en réserve à proximité en cas d'incident à une cible et assurez-vous que quelqu'un sache où elles se trouvent et comment aller les chercher. Évitez les cibles à mécanismes quand vous n'en avez qu'une de disponible. Selon la loi de Murphy, si elle peut se casser, elle se cassera !
5. Si des accessoires tels que tabliers, salopettes ou autres sont prévus, assurez-vous d'en avoir plusieurs jeux de telle sorte que le tireur suivant soit prêt à commencer dès que le précédent tireur a fini et qu'il se dirige vers la table de déchargement.

Equilibre des temps

1. Quand vous vérifiez le stage pour déterminer l'équilibre des temps (les délais pour parcourir chacun des stages doivent être à peu près semblables pour un tireur moyen), prenez en compte le délai d'attente entre chaque tireur. Si un dépôt préalable des armes ou l'emploi d'un accessoire est prévu (par ex. remise en place de pigeons d'argile, remise en place de cibles manuelles, arcs/flèches, tabliers/chapeaux, tirs sur verres ou bouteilles, cartes à jouer) prévoyez ce délai entre chaque tireur. Vingt-cinq à trente secondes par stage est une bonne moyenne pour les matchs avec de nombreux tireurs.
2. Familiarisez-vous avec votre terrain pour le concours, calculez les temps de déplacement entre chaque stage et tenez compte du terrain (collines, ponts ou autres dos d'ânes) qui peuvent ralentir les tireurs entre les stages et tenez en compte dans votre programme. Par exemple si c'est un grand pas de tir ou s'il y a plusieurs zones de tir « naturelles » (groupe de baie « hautes » et de baies « basse »), établissez un programme de tir qui permette à tous les stages effectués à un endroit d'être terminés avant de passer à une autre zone. De même, sur les grands terrains, ne programmez pas les tireurs pour qu'ils se déplacent vers le pas « 1 » immédiatement après avoir tiré sur le pas « 12 ». Prévoyez un délai pour un stage éloigné. Il n'y a pas de raison pour qu'un concurrent soit pressé d'aller d'un bout à l'autre du terrain pour rester dans les délais impartis au posse.

SASS Match Directors Guide

Réfléchissez à faire tourner les tireurs des stages 1 à 6 et 7 à 12... ou pour les grands matchs en trois jours 1 à 4, 5 à 8 et 9 à 12. Quand le programme des tirs force à tirer plusieurs stages côte à côte, les tireurs ne devraient pas avoir à faire un trajet important d'un stage à l'autre.

Cibles

1. En ce qui concerne les tailles et positions des cibles, le plus grand et le plus près est le meilleur. Les cibles tombantes pour fusils lisses ne doivent laisser aucun doute et réclamation. Toute cible tombante pour pistolet et carabine doit être au préalable testée pour qu'une cartouche commerciale de .38 spécial à balle de 158 grains la fasse tomber. Ajouter une cible pour pistolet difficile à basculer pour pénaliser le tireur ne fonctionne généralement pas, alors ne le faites pas. Les indications de la SASS en ce qui concerne les cibles sont claires et fournissent d'excellentes indications pour les distances et tailles minimum.
2. Concevez des stages qui favorisent de l'action et des engagements de cibles plus rapides (plutôt que plus lents). Des petites cibles de dimensions raisonnables combinées à des cibles plus grandes (voyez les conseils relatifs aux tailles minimum et aux distances maximum) peuvent être utilisées pour créer un défi aux tireurs.
3. Ne "chorégraphiez" pas le Stage avec des séquences de cibles difficiles. Évitez les séquences compliquées. Des sweeps de base de gauche ou de droite, simple, double ou triples taps, un Nevada Sweep (gauche, centre, droite, centre, gauche ou l'inverse) sont acceptables. Un ordre de tir homogène sur un même stage évitera les procedurals et des problèmes pour les spotters. Varier l'ordre des cibles d'un range à l'autre est acceptable et ajoutera de la personnalité à chaque stage. Il obligera aussi le tireur à faire attention et à se concentrer sur ce qu'il est en train de faire.

Lignes Directrices Générales

1. Évitez de concevoir un stage où le "coup de pot" renter en compte dans le résultat. Lancer des dés, couper des cartes, tourner une roulette sont d'excellents moyens de créer un scénario plus intéressant, mais le résultat de ces actions ne doit pas donner un avantage particulier à un tireur sur un autre tireur. Par exemple couper les cartes pour décider de quel revolver doit être tiré en premier est acceptable, mais couper les cartes pour déterminer le nombre de cartouches à tirer ne l'est pas.
2. Concevez vos stages pour TOUTES LES CATEGORIES SASS. N'oubliez pas les Frontiersmen (rechargements), les Frontier Cartridges (emploi excessif du shotgun – plus de 6 cartouches par stage) ou les catégories junior (accessoires trop hauts).
3. Ne concevez pas de stages qui demandent aux tireurs des capacités spéciales telles que déplacer un objet lourd ou des actions trop athlétiques. Les capacités de tir du concurrent doivent être le facteur décisif, pas ses capacités athlétiques.
4. Pour poser les armes longues, donnez au tireur suffisamment de place pour poser ses armes. Mieux vaut utiliser des tables ou des balles de paille que de poser les armes contre un décor. Si vous utilisez des chevilles ou des blocs de support, leur conception doit s'accommoder aux longueurs différentes des armes d'épaule, les plus courtes étant les fusils lisses juxtaposés cassés. Assurez-vous que les armes longues soient pointées downrange.
5. Les cibles tombantes au fusil lisse sont à juste titre encouragées. Les annonces pour les coups au but au fusil lisse peuvent être parfois douteuses et la règle du « Golden BB » est trop souvent employée. Des cibles à relever qui tombent quand elles sont franchement touchées ne laissent aucun doute ni réclamation. Laisser le tireur tirer tant que la cible n'est pas tombée plutôt que de lui décompter un Miss est dans le « Spirit of the Game ». La pénalité est alors de fait le temps additionnel utilisé pour faire tomber la cible à la place des 5 secondes pour miss.
6. Des conceptions de stage avec bonus (de 2 à 5 secondes) en touchant un pigeon ou une petite cible, sans pénalité pour miss, sont mieux vus par les tireurs que les scénarios où c'est compté comme un miss et sans bonus (des cibles de rattrapage sont un excellent moyen pour permettre au tireur qui ne peut pas toucher un pigeon d'argile de pouvoir quand même faire un clean match).

SASS Match Directors Guide

7. La responsabilité du Timer Operator (TO) est de s'occuper du tireur tout le temps et de veiller à la sécurité sur la ligne de tir. Ne concevez pas de stages qui pourraient entraîner le RO à devenir un spotter.
8. Faites attention d'éviter les conceptions de stages qui mettent le tireur à la limite de la sécurité en manipulant une arme, qui rendraient possible une pénalité ou une disqualification pour quelque chose que vous (le concepteur) auriez pu éliminer avec un peu de réflexion. Faites attention aux conceptions qui mettent le tireur en position proche ou limite de violer la règle des 170°.
9. Ne concevez pas de stage qui demande aux tireurs de tirer en une position couchée ou dans une autre position de tir peu naturelle. Non seulement c'est inconfortable pour de nombreux tireurs, mais cela peut être indécent pour les dames en robe à crinoline et à la limite de l'impossible pour les personnes âgées ou obèses, surtout si elles doivent se relever pour finir le parcours de tir. Descendre d'un cheval peut être possible (mais cela prend du temps) pendant le stage, mais monter sur un cheval sous le chrono est un "NON" définitif!
10. Recharger un revolver ou une carabine ne doit pas être permis au cours des matchs avec de nombreux concurrents. Le temps mis à recharger une cartouche prend de 3 à 5 secondes par tireur.
11. Il est recommandé que les stages soient conçus pour qu'il y ait en moyenne 10 cartouches de carabine, 10 de revolvers et 4 à 6 (seulement) pour fusil lisse par stage. Il est conseillé de concevoir un match bien organisé en termes de consommation de cartouches et d'emploi des armes.
12. Faites que le match soit intéressant pour le plus grand nombre de concurrents possible.

En Résumé

La *Règle d'Or* pour concevoir un stage est de faire en sorte qu'il ne soit pas dangereux, qu'il soit intéressant, avec du mouvement, mais qu'il ne soit pas physiquement difficile ou athlétique. Un bon stage doit être équilibré entre le déplacement et le tir, avec les déplacements adaptés à toutes les catégories de tireurs.

Concevez les stages en pensant aux tireurs moyens – les tireurs de haut niveau concourent à un autre niveau, aussi n'essayez pas de concevoir le stage parfait qui rendrait le concurrent moyen égal aux légendes de ce sport. Cela demande plus d'adresse de concevoir un stage simple et stimulant qu'un compliqué. Les scénarios compliqués et très "chorégraphiés" ne sont pas un plaisir pour la plupart des tireurs moyens, et, étant compliqués, ils peuvent mettre certains tireurs dans des situations dangereuses. Pour la plupart d'entre nous, nous ne sommes que des gens "moyens", aussi ne transformez pas vos stages en tests d'intelligence – Vous ne devriez pas avoir une mémoire photographique pour prendre plaisir au COWBOY ACTION SHOOTING™. Et après tout c'est pour cela que nous sommes là – prendre du bon temps et ne pas se mettre en danger.

Cibles

Points à prendre en compte

Toutes les cibles à utiliser doivent être d'un modèle sans danger et capables de résister aux balles de plomb pendant longtemps. Vérifier toutes les cibles en recherchant déformations, cratères ou enfoncements. N'utilisez jamais de cibles qui peuvent causer des problèmes de ricochets. Généralement les cibles ne sont pas éternelles. Au bout d'un certain temps, les cibles seront bosselées ou cratérisées selon leur matériau, des fortes charges ou tout simplement du nombre d'impact qu'elles auront reçu. Au fil du temps, les cibles de métal trop mou se tordront ou se creuseront au centre. La plupart des cibles ont deux faces utilisables, pensez à les retourner de match en match pour les faire durer plus longtemps.

Matériaux

Les cibles représentent le poste le plus coûteux pour un club. Il y a plusieurs matériaux disponibles pour les cibles, du métal tendre au blindage. Ces matériaux peuvent être très chers, aussi pensez à ce que vous pouvez vous permettre, mais souvenez-vous que la durée de vie d'une cible est proportionnelle à son prix. Pour les matchs avec beaucoup de tireurs, les cibles en acier sont les plus pratiques en raison du manque de temps pour les remettre en place. L'emploi de pigeons d'argile, cibles en papier ou de tout autre type de cible consommable ne doit pas être encouragé pour les matchs importants, mais ils sont certainement utiles et amusants pour les matchs de clubs et similaires.

SASS Match Directors Guide

Supports de cibles

Utilisez toujours des supports de cibles ou des potences qui laissent pendre les cibles verticalement ou avec un léger angle vers le sol. Cela force les balles à retomber au sol près de la base du support ou de la potence. Quelques supports de cibles nécessitent l'emploi d'un boulon pour la fixer. La tête du boulon peut causer un ricochet ou une fragmentation. L'emploi de ressorts ou d'amortisseurs pour le boulon entre la cible et le support peut aider à absorber l'impact de la balle et diriger les fragments de plomb vers le sol. Les supports doivent aussi être capables de supporter des Lourdes charges sans tomber ou tourner dans une position dangereuse.

Angles des Cibles

Faites attention aux angles selon lesquels les cibles sont placées, là aussi en raison des ricochets et fragmentations. Le plomb a tendance à se fragmenter parallèlement à la surface de la cible si celle-ci est propre et plane. Ne placez jamais une cible selon un angle où l'un de ses bords est dirigé vers les spectateurs ou les zones de chargement et de déchargement. Le mieux est de toujours placer les cibles parallèles aux pas de tir. Placer les cibles près des bords et des extrémités des buttes peut aussi réduire la distance à laquelle les fragments sont projetés.

Soyez prêts

C'est de bonne politique d'avoir des cibles supplémentaires disponibles sur chaque stage au cas où, de façon inattendue, l'une d'elles de brise ou ne fonctionne plus. C'est particulièrement important pour les matchs avec beaucoup de tireurs où une cible brisée peut entraîner un important embouteillage de tireurs.

Dimensions et distances recommandées

Vous trouverez ci-dessous les standards recommandés pour les tailles et les distances des cibles. Les concepteurs sont encouragés à utiliser les plus grandes cibles possibles aux distances indiquées le plus souvent possible pour les scénarios des Stages principaux. Les dimensions des cibles ne comportent pas leurs extensions et doivent être faites d'une pièce pour l'homogénéité. Un soin spécial doit être pris pour l'emploi des cibles papier, des plaques d'arrêt, des pigeons fixes ou volants et de toute autre cible non-conforme en raison du temps supplémentaire nécessaire pour les remettre en place après chaque tireur.

Cibles pour revolver:

- Distance minimum 6,5 m; distance maximum 9 m.
- Taille minimum des cibles pour revolvers: 40x40 cm.

Cibles pour fusils lisses

- Distance minimum 7 m; distance maximum 15 m.
- Taille minimum des cibles à 7 m: 20x20 cm (les poppers de taille MGM sont autorisés)
- Taille minimum des cibles au-delà de 7 m : 40x40 cm.

Cibles pour carabines

- Distance minimum 12 m; distance maximum 45 m.
- Taille minimum des cibles pour carabines: 40x40 cm.

Les tailles et distances ci-dessus sont des **recommandations**. Les cibles peuvent, et elles le feront, renvoyer les éclats vers la ligne de tir. Pour cette raison la SASS insiste sur l'obligation du port de lunettes de sécurité et (fortement recommandé) de protections auditives. Les fabricants de cibles d'acier recommandent que les cibles soient placées entre 7 et 18 m de la ligne de tir, et la plupart recommandent 9 m. Pour des cibles placées plus près on doit avoir une extrême attention. Les cibles doivent être à face plane et pendues selon un angle détournant les éclats vers le sol ; elles doivent être à une hauteur telle qu'un miss ne puisse pas impacter le sol à moins de 3m. De plus grandes cibles qui donnent l'impression qu'elles sont plus proches sont aussi recommandées.

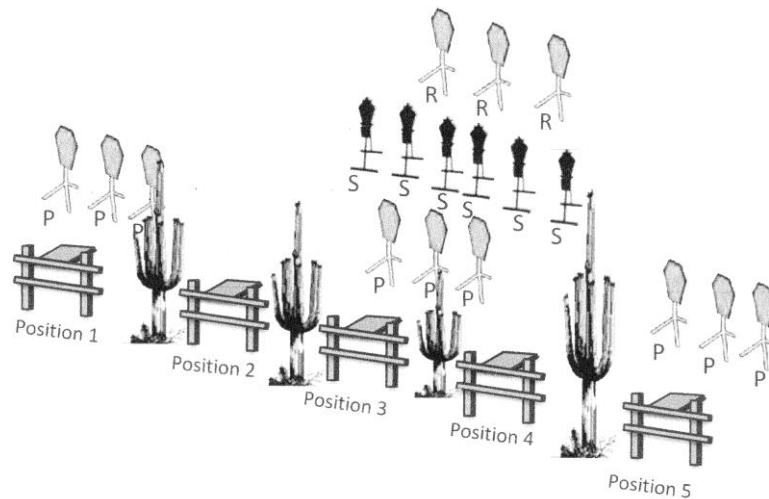
Veillez noter qu'une balle qui frappe le sol ou un accessoire à moins d'1,50m des pieds du tireur entraîne un Stage Disqualification. Les cibles trop basses ou trop près sont donc un risque de SDQ si le tir est fait à visée basse. De même une cible en haut de la berme de protection peut entraîner un MDQ si la cible est ratée.

ANNEXE
Descriptions de Stages

SASS Match Directors Guide

STAGE 7, BAY 7 10 PISTOL, 10 RIFLE, 6+ SHOTGUN

From EoT 2015



Position des armes : une arme longue posée en position 2, l'autre en position 4 ; revolvers aux holsters.

Position de départ : Départ debout à n'importe quelle position mains tenant le chapeau. Quand prêt dire la phrase : « **Laissez-moi aller en enfer par mon propre chemin** »

Procédure : au bip les armes peuvent être tirées dans n'importe quel ordre tant que la carabine n'est pas la dernière arme utilisée. Le tireur peut engager les cibles d'au moins quatre des cinq positions de tir.

Shotgun : peuvent engager les cibles d'une ou de deux positions de tir (les tirs de rattrapage peuvent être tirés de n'importe quelle position). Au moins deux cibles doivent être tirées de chaque position utilisée.

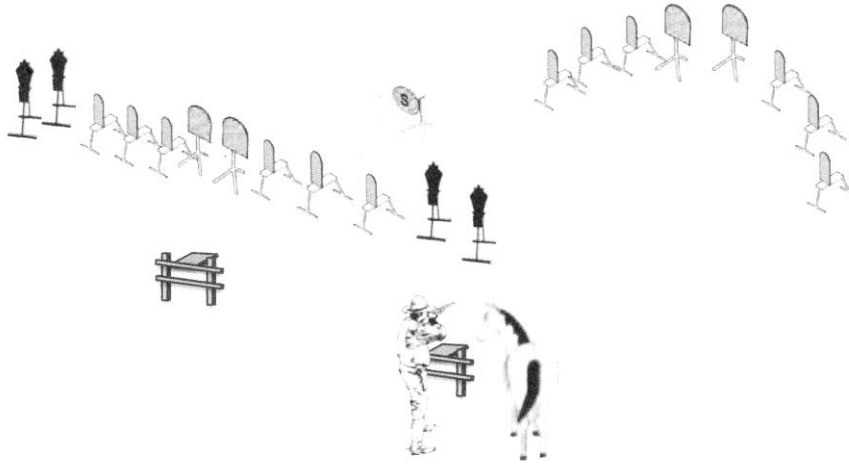
Rifle : Avec les cinq premières balles engager chaque cible au moins une fois, avec les cinq autres répéter ces instructions.

Revolvers : On doit utiliser cinq cartouches à chacune des deux positions ou dix cartouches d'une seule position. Les cibles sont engagées selon les mêmes instructions que pour le rifle. Les revolvers peuvent être à tirs séparés, ils ne peuvent être tirés que des positions 1.3 ou 5.

SASS Match Directors Guide

STAGE 4, BAY 4 10 PISTOL, 10 RIFLE, 4+ SHOTGUN

From EoT 2014



Position des armes : shotgun sur la table ; revolvers aux holsters.

Position de départ : A la table de droite, rifle en mains, le tireur crie « **Allons-y Bo !** »

Procédure : au bip de la table de droite engager les cibles tombantes une cartouche chacune puis une cartouche dans chaque cible fixe dans n'importe quel ordre. De la table de gauche, engager aux revolvers les cibles revolvers selon les mêmes instructions que pour le rifle. Puis tirer les quatre cibles shotgun.

Note : Toute cible tombante revolver ou rifle qui n'est pas tombée peut être « rattrapée » au shotgun sur la cible fixe.

Depuis que Pa m'a dit « écoutes ce que dit Ma », je fais ce que dit Ma. Je monte. J'avais l'impression d'avoir un tas de Fulfords derrière moi, aussi je n'ai pas perdu mon temps sur la piste. Bo était un fichu bon cheval, infatigable du lever au coucher du jour. Nous avons dépassé St Joe et rattrapé la piste de l'ouest quand j'entendis des coups de feu. J'éperonnais Bo et le fit grimper au sommet de la crête. Juste en dessous un chariot était attaqué par les indiens. Je ne pouvais pas laisser faire ça, je sortis mon rifle et y allais pour donner un coup de main : « Allons-y Bo ! »

SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

215 Cowboy Way

Edgewood, New Mexico 87015

(505) 843-1320

FAX: (877) 770-8687

E-mail: sass@sassnet.com

Page Web: www.sassnet.com