

SINGLE ACTION SOCIETY
Pigeon d'argile Cowboy

MANUEL

PIGEON D'ARGILE COWBOY



Version 1.4
Avril 2018
COPYRIGHT 2018
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
TOUS DROITS RESERVES

Table des Matières

SECTION 1 – SASS ET PIGEON D'ARGILE COWBOY.....	1
ADHERER A LA SASS.....	1
AVANTAGES DE L'ADHESION A LA SASS.....	1
CHOISIR UN ALIAS SASS.....	1
BALL-TRAP COWBOY.....	2
VETEMENTS ET EQUIPEMENTS.....	2
PROTECTION DES YEUX ET DES OREILLES.....	2
VETEMENTS INTERDITS.....	2
CLUBS AFFILIES SASS.....	3
SECTION 2 – CATEGORIES DE TIR.....	4
SECTION 3 – DIRECTIVES POUR LE PARTICIPANT.....	5
CONDUITE DU PARTICIPANT.....	5
Sécurité.....	5
Personnelle.....	5
SECTION 4 – OPERATIONS SUR LE RANGE ET REGLES DE SECURITE.....	6
ORDRES SUR LE RANGE.....	6
REGLES DU RANGE.....	6
SECTION 5 – CONVENTIONS RELATIVES AUX ARMES.....	7
TOUTES ARMES.....	7
Canons.....	8
Détonnets et pontets.....	8
Crosses et avant-mains.....	8
ORGANES DE VISEE.....	8
Organes de visées de fusils.....	8
EMBELLISSEMENTS COSMETIQUES.....	9
VIS.....	9
CADRES ET BOITERS.....	9
LEVIERS.....	9
MECANISMES DE CHARGEMENT ET D'ALIMENTATION.....	9
PERCUTEURS.....	9
REDUCTEURS DE REcul.....	9
FUSILS.....	9
Obligations relatives aux fusils.....	9
Calibre des fusils.....	10
Bascules des fusils.....	10
SECTION 6 – GLOSSAIRE.....	11

Préambule

Ce manuel de Pigeon d'Argile Cowboy reflète l'intérêt croissant pour le tir au pigeon d'argile Cowboy lors des matchs mensuels annuels et sanctionnés de Cowboy Action et Wild Bunch. Ce manuel donne les règles et recommandations de base relatives à cette activité **non officielle**. Avec l'accroissement de l'intérêt envers ce loisir cowboy il est envisagé que des clubs dédiés à cette discipline soient créés et que des adhésions SASS soient offertes aux personnes principalement intéressées aux sports de tir au fusil de chasse.

La Wild Bunch remercie Goatneck Clem pour son enthousiasme et ses conseils relatifs à cette discipline de tir et sa volonté de diriger un Comité d'opérations sur le Range pour le Ball-Trap Cowboy.

SECTION 1 – SASS ET BALL-TRAP COWBOY

La Single Action Shooting Society® est une organisation internationale créée en 1987 pour préserver et promouvoir le Cowboy Action Shooting™. La SASS sert d'organe de gouvernance et de sanction en promulguant les règles assurant la sécurité et la cohérence des compétitions de Pigeon d'Argile Cowboy à travers le Monde. La SASS donne son aval aux Matches de championnats y compris d'Etat, Régional, de Division, National et au Championnat du Monde, tous tenus annuellement aux USA et dans le reste du Monde.

ETRE MEMBRE de la SASS

Etre membre de la SASS signifie des choses différentes pour chaque personne et les raisons de chacun varient beaucoup. Bien que pour certains il puisse n'y avoir qu'une simple et unique raison d'adhérer, la plupart recherche une combinaison d'avantages à la fois tangibles et intangibles qui donne la véritable utilité de leur adhésion. La SASS est une des rares organisations de tir prônant plutôt la participation en famille et la camaraderie que la compétition. Les membres de la SASS sont les meilleures personnes que vous pourrez rencontrer...n'importe où.

L'adhésion à la SASS assure que l'organisation aura la possibilité de continuer à fournir un ensemble codifié de règles et règlements destinés à ce sport, fournit des services exemplaires aux membres et est vitale pour la longévité du Cowboy Action Shooting™ en tant que ce sport internationalement reconnu auquel nous prenons part actuellement.

AVANTAGES de l'APPARTENANCE à la SASS

- Numéro SASS, alias enregistrés et badges;
- Rabais sur les trajets, location de voiture et hôtel;
- Plan de réduction sur les prescriptions médicales;
- Inscription aux événements de tir sanctionnés par la SASS;
- Recevoir la *Cowboy Chronicle*;
- Accès total au Forum internet de la SASS;
- Tarifs exclusifs de membres sur certains produits commerciaux.

CHOIX D'UN ALIAS SASS

Votre Alias SASS vous est propre. 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. Dans la tradition des registres de marquages de l'Old West, votre alias ne peut en aucun cas être le même ou être facilement confondu avec celui d'un autre membre. La direction de la SASS est seule juge suprême pour accepter ou non un alias.

Il est demandé aux clubs affiliés de respecter l'inviolabilité de l'alias et du numéro de tireur des membres de la SASS en le utilisant pour leurs articles destinés à la *Cowboy Chronicle* et en leur donnant la préférence sur les membres du club non membres SASS qui utiliseraient le même alias.

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

- Il doit pouvoir être lu par tout le monde sans choquer personne.
- Il ne peut copier un autre alias existant.
- Si l'alias SE PRONONCE comme un alias existant, il est identique.
- Rajouter « II », « 2 » ou « Too » 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 «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.

PIGEON D'ARGILE COWBOY

Le Pigeon d'Argile Cowboy est un sport de tir amateur où les concurrents s'affrontent avec des fusils de chasse (shotguns) typiques de ceux utilisés pendant la période de l'Old West : juxtaposés, à levier antérieurs à 1899 ou fusils modèle 1897 et modèle 12. Des charges à poudre noire sont autorisées quand les conditions du range le permettent.

Les matchs de Pigeon d'Argile Cowboy doivent être du pur amusement ! Ainsi ils doivent être conçus de façon à ce que les cibles puissent être effectivement engagées avec un fusil de 45 cm non choké. Des « fenêtre de tir courtes (moins de 3 seconde de visée) et des cibles distantes (au-dessus de 45 m) doivent être rares. Toutes les cibles doivent être visibles, facile à atteindre et sans danger.

Bien que des parcours non officiels tels que « cibles oscillantes » soient permis et encouragés, les compétitions officielles doivent se faire selon les règles établies pour le Trap, le Skeet et le Pigeons d'Argile.

Comme pour toutes les compétitions SASS les concurrents doivent être costumés.

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 et de cibles volantes font du Ball-Trap Cowboy un des plus intéressants parmi tous les sports de tir tant pour les spectateurs que pour les tireurs.

VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS

Le Pigeon d'Argile Cowboy 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 cette approche amicale et fraternelle 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 dîners, cérémonies de remise de prix, soirées dansantes et autres activités se rapportant à la SASS.

Tous les vêtements et équipements doivent être portés de façon appropriée tels qu'ils étaient destinés à l'être ou comme ils auraient été portés dans l'Old West, dans des westerns de série B ou des séries télévisées.

Des obligations particulières existent pour les catégories de tir à costume ; référez-vous à la section « catégories de tir » pour en trouver la liste.

PROTECTION des YEUX et des OREILLES

Une protection des oreilles est fortement recommandée et une protection des yeux est obligatoire dans et autour des zones de tir. Bien que les petites lunettes d'époque aient de la gueule, des lunettes à forte

protection contre les impacts sont fortement recommandées. Une telle protection est *recommandée* pour toute personnes dans la zone du range.

OBJETS INTERDITS

La SASS désire que nos participants soient en sécurité, s'amuse, développent leur adresse au tir et apprécient 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. L'emploi ou la présence de l'un quelconque des objets listés ci-dessous entraînera un Stage Disqualification. Cela vaut il le coup de risquer un DQ ?

- Gants de tir modernes.
- Chemises à manches courtes (uniquement pour les hommes).
- Tee shirts à manches courtes, tee shirts à manches longues et débardeurs (marcels) 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 (Stetson, Bayley, Sombreros, etc.) peuvent être acceptés.
- Les jeans de designers ne sont pas autorisés. Ils incluent les jeans modernes portant des slogans ou logos brodés, sérigraphiés et similaires avec des textes de type «ROSE» ou «BABY». Les jeans à décorations plaisantes ou flashantes peuvent être acceptés.
- 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 peuvent être acceptés).

CLUBS AFFILIES SASS

Les clubs affiliés SASS sont l'ossature de la SASS et du Cowboy Action Shooting™.

Les clubs SASS sont nombreux, situés dans tous les Etats du pays ainsi que dans 15 pays étrangers. Ces clubs sont notre ressource locale et les animateurs des matchs mensuels et annuels de Cowboy Action Shooting™. Les clubs SASS favorisent la croissance organisée de notre sport de manière cohérente grâce à toutes les règles et règlements SASS. L'Affiliation SASS vous assure que quel que soit l'endroit où vous alliez vous saurez exactement à quoi vous attendre en ce qui concerne la sécurité et la cohérence pour que vous appréciiez ce sport. Trouver un club SASS local près de chez vous est le premier pas de votre exploration du Cowboy Action Shooting™. Vous rencontrerez des gens étonnants, serez bien reçus et recevrez des réponses à tout ce qu'un nouveau membre et tireur peut demander. Pour trouver un club local près de chez vous et connaître leurs programmes de tir, n'hésitez pas à consulter notre site web sur www.sassnet.com.

SECTION 2 – CATEGORIES DE TIR

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 pour ouvrir des catégories pour les dames. Il n'y a pas de catégories hommes. Les concurrents peuvent concourir dans n'importe quelle catégorie qui leur est applicable. Chaque catégorie a un ensemble de règlements standards que le concurrent doit suivre pour « rester dans la catégorie » tout au long du match.

Il y a deux divisions de match en Pigeon d'Argile Cowboy : **Cowboy** et **Wild Bunch**. Pour chaque division il y a deux catégories de base : **Coach gun** et **Hunter**.

Cowboy :

Coach Gun – tout fusil de chasse juxtaposé avec ou sans éjecteurs, détente unique ou double, tout modèle 1897 à pompe ou fusil à levier de sous garde antérieur à 1900 à canons de 60 cm ou inférieur. Les grains supérieurs à 7,5 ou inférieurs à 9 ne sont pas autorisés. Pas de grains d'acier. Tous les calibres y compris le .410 sont légaux pour les concours de main matchs. Les concurrents utilisant des calibres 20 à 12 forment un groupe, ceux utilisant du calibre 28 concourent entre eux. Il en est de même pour les concurrents utilisant le calibre .410.

Hunter - Comme pour le Coach Gun mais avec des fusils à canons de plus de 60 cm.

Wild Bunch :

Mêmes règles que ci-dessus sauf que les shotguns *doivent uniquement* être des modèles 12 ou modèles 1897.

Les catégories de base peuvent être divisées par âge, sexe et/ou type de poudre. Pour les subdivisions par âge trois catégories sont reconnues : Juniors, 17 ans et au-dessous ; Open de 18 à 64 ans et Senior, 65 ans et au-dessus.

Des side matchs pour petits calibres peuvent être proposés pour les fusils de calibre 28 ou .410. Les calibres 28 doivent concourir contre des calibres 28 ; les .410 doivent concourir contre des calibres .410. Les concurrents en petits calibres tirent sur les mêmes parcours ou des parties des mêmes parcours que les tireurs de calibres 12 à 20 ainsi que cela sera déterminé par le Match Director ou le concepteur de parcours, cependant, ils tireront de positions différentes et /ou engageront les cibles dans un autre ordre. Si l'équipement du range et le temps imparti le permet, ils peuvent tirer un parcours totalement différent.

SECTION 3 – DIRECTIVES POUR LE PARTICIPANT

CONDUITE DU PARTICIPANT

Sécurité

Notre sport par essence est potentiellement dangereux et un accident grave peut toujours survenir. On attend 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 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. On attend que ce problème soit rapidement corrigé et ne se répète pas. Toute contestation relative à la correction d'un problème de sécurité doit entraîner l'exclusion immédiate du tireur du range. Merci de vous reporter à la Section Règles de sécurité de ce manuel pour toutes les Règles de Sécurité. Les participants doivent aussi:

- Traiter chaque arme avec respect comme si elle était chargée.
- La manipulation sans danger d'une arme est de la responsabilité du tireur. Reportez-vous à la section Sécurité pour toutes les règles de sécurité relative à la manipulation des armes.
- 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 matchs SASS ne sont pas les endroits prévus pour apprendre les bases de manipulation d'une arme.
- Les boissons alcooliques sont interdites dans la zone du range pour tous tireurs, invités, range officiers et autres personnes tant que les tirs de la journée ne sont pas terminés. Aucun tireur ne peut consommer une boisson alcoolisée tant qu'il n'a pas fini tous ses tirs de la journée et rangé ses armes.
- Aucun tireur ne peut ingérer de substance pouvant affecter sa capacité à participer avec un état maximum conscience et d'une manière totalement non dangereuse. La prise de médicaments qu'ils soient prescrits ou non qui pourraient provoquer de la somnolence ou toute autre incapacité physique ou mentale doit être évitée.

Conduite personnelle

En plus des règles de sécurité mentionnées ci-dessus, on attend des participants qu'ils suivent les règles suivantes :

- Le tireur doit obéir à tous les ordres donnés par le Chief range Officer.
- Tout tireur, invité ou officiel du match qui emploi un langage ordurier, qui est irrespectueux, agressif, grossier, devient belliqueux ou menaçant de quelque manière que ce soit sera exclus du match et, à la discrétion du Match Director, pourra se voir demandé de quitter la propriété.
- Les conflits entre personnes ne seront pas tolérés.
- Un bon esprit sportif est la meilleure définition du « Spirit of the Game ». Soyez fair play et prenez du plaisir.

SECTION 4 – OPERATIONS sur le RANGE & REGLES de SECURITE

ORDRES SUR LE RANGE

Les ordres standards sur le Range sont la façon la plus efficace de gérer une ligne de tir et sont utilisés dans pratiquement tous les sports de tir. Pour des raisons de sécurité, il est demandé à tous les tireurs d'obéir à tous les ordres donnés.

REGLES DU RANGE

- Montrer les paires - Le vol des pigeons d'argile est montré au squad avant le tir du premier tireur du groupe. On attend du premier tireur d'un stage qu'il permute et tire en dernier au stage suivant.
- Le squad ne doit pas sauter un stage à moins que ce ne soit indiqué par un Officiel du Match, il doit tirer les stages dans leur ordre tel qu'il a été défini.
- Dans le cas d'un défaut de l'équipement du Range (par ex. cible cassée, cible qui ne peut pas être lancée, etc.) pour le second tir, la paire sera tirée à nouveau.
- Pour des défauts d'équipement du Range ou du tireur, on appliquera ce qui suit :
 - Pour une paire décalée, deux pigeons seront lancés à nouveau, mais le premier pigeon aura été enregistré. Toutefois le tireur devra quand même tirer le premier pigeon.
 - Pour une vraie paire, les deux pigeons seront tirés à nouveau, car rien n'aura été enregistré.
- Trois dysfonctionnements des équipements d'un tireur sont autorisés. Pour plus de dysfonctionnements, les cibles non engagées seront comptées comme miss.
- Si des concurrents Cowboy et Wild Bunch tirent le même parcours, l'ordre ou le type de paire sera différent pour chaque Division.

(Voir les clarifications à la fin du glossaire)

SECTION 5 – CONVENTIONS RELATIVES AUX ARMES

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 ce sport ou le fait qu'une arme soit à la vente ne veut pas dire qu'elle soit autorisée en compétition. Seules les modifications répertoriées comme autorisées dans ce manuel sont agréées. Toutes les autres sont **interdites**.

Comme tout sport mettant en jeu des armes à feu est potentiellement dangereux, la SASS ne recommande ni ne suggère la modification d'une arme ou la suppression de tout dispositif de sécurité. 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 prononcé pour chaque stage où une arme interdite par la SASS sera utilisée. Des pénalités pour équipements, objets et armes non autorisés ne sont pas données après coup mais elles devront être corrigées avant que le concurrent ne tire le stage suivant.

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 (cap & ball). Tout autre mécanisme de mise à feu est interdit.
- Les modifications des mécanismes internes non référencés dans ce manuel et qui ne peuvent pas être vues tant que l'arme est au repos (culasse fermée) sont autorisés tant que cela n'affecte pas l'aspect extérieur du mode de fonctionnement et n'entre pas en conflit avec l'une des modifications 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 shotguns.

Canons

- Les canons ou les chambres peuvent être reforés, chemisés ou retubés dans n'importe quel calibre 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 pour ce modèle d'arme.
- Les canons peuvent être modifiés pour accepter des systèmes de visée conformes à ceux de l'époque et listés dans section « organes de visée ».
- En France, les canons de shotguns ne peuvent être inférieurs à 45 cm. ceux de shotguns à répétition manuelle ne peuvent être inférieurs à 60 cm.
- Les canons de shotguns peuvent comporter un choke interne amovible sous réserve qu'il ne dépasse pas de la bouche.
- Les canons ne peuvent être fabriqués qu'en acier ou en fer.
- Les contrepoids visibles ne sont pas permis.
- Les compensateurs ne sont pas autorisés.

Détentes et Pontets

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

Crosses et poignées

- La longueur ou le style de crosse peuvent être modifiés ou remplacés.
 - Le quadrillage, la gravure ou la gravure laser, sont permis sur les garde-mains et les crosses.
 - Un amortisseur de recul fixé à demeure, non ajustable, lacé ou de type « chaussette » est autorisé sur la crosse des shotguns.
 - 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.
 - Une crosse en matériau naturel ou imité est acceptable pourvu qu'elle ait l'aspect du bois. Elle doit avoir la même forme que celle trouvée sur l'arme d'origine.
 - Un fourreau de cuir pour protéger la main faible de la chaleur du canon ou pour une réparation est autorisé pour les shotguns juxtaposés, à levier et à un coup.
 - L'ajout de cuir sur la pompe des fusils lisses à pompe ou le garde main de n'importe quelle autre arme d'épaule est interdit.
- Un repose joue ajustable et une plaque de couche moderne ajustable ne sont pas autorisés.

ORGANES DE VISEE

Organes de visée de Shotgun

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

EMBELLISSEMENTS COSMETIQUES

- 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 laissées 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.

CADRES ET BOITIERS

- Les dimensions de la fenêtre d'éjection sur un fusil à pompe ne peuvent pas être modifiées.

LEVIERS

- Les leviers peuvent être entourés ou rembourrés avec du cuir ou tout autre matériau naturel.
- Les blocs de remplissage ou tout autre mécanisme destiné à empêcher ou sérieusement limiter le mouvement des doigts à l'intérieur du levier sont interdits.
- Le levier peut être coupé et ressoudé tant que sa forme et sa taille ne change pas.

MECANISMES D'APPROVISIONNEMENT/CHARGEMENT

- Un dispositif de limitation à deux cartouches peut être installé sur les fusils à levier.

PERCUTEURS

- La longueur du percuteur peut être augmentée

REDUCTEURS DE REcul

- Un système interne de réducteur de recul peut être installé.

FUSILS

Obligations relatives aux fusils

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 fusils à levier de sous-garde, magasin tubulaire et chien extérieur de l'époque, originaux ou répliques sont autorisés. Le seul fusil à pompe autorisé est le Winchester Modèle 1897, d'origine ou réplique. Les configurations militaires (trench gun) sont autorisées. Le fusil Winchester Modèle 12 est autorisé pour les compétitions Wild Bunch.

Calibre des fusils

Les fusils lisses juxtaposés, à un coup, à pompe ou à levier de sous garde doivent être à percussion centrale, au minimum de calibre .410 et au maximum de calibre 12.

Bascules des fusils

- 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.

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

SECTION 6 – GLOSSAIRE

Arme chargée - toute arme avec une ou plusieurs cartouches vives dans le mécanisme, la chambre ou le magasin.

Down range (vers les cibles) – 180° autour du tireur vers les cibles d'un stage.

Dysfonctionnement - défaillance d'une arme à feu ou d'une munition à fonctionner comme prévu ou à tirer de façon satisfaisante.

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

Habillement – Articles vestimentaires incluant : Chemise, pantalon, robe, gilet, veste, manteau, cache-poussière, chaps/chinks, leggings, bottes et chapeau. Cela n'inclus pas les holsters, ceintures cartouchières, jarretière et jarretières de bras, cuffs ou bandanas.

Logo – Conception graphique distinctive, nom stylisé, symbole unique ou autre dispositif d'identification d'une organisation. Cela inclus ceux de la SASS, des clubs et stands particuliers, les insignes commémoratifs de matchs et ceux de tous sous-groupes appartenant à la communauté CAS. **Exceptions** : insignes, pin's, boucles de ceinture, coulants de foulards, insignes d'unités et de rang militaires de taille standard.

Mécanisme fermé (arme d'épaule à levier ou à pompe) – CULASSE MOBILE « prête à tirer » et donc ne pouvant pas être fermée plus en manipulant le mécanisme à levier ou à pompe.

Mécanisme fermé (shotgun juxtaposé et à un coup) – Arme en situation de tir telle que la réouverture nécessite la manipulation du mécanisme d'ouverture (ex. levier supérieur ou latéral, bouton).

Mécanisme ouvert (arme d'épaule à levier ou à pompe) – la CULASSE MOBILE n'est pas totalement fermée.

Mécanisme ouvert (shotgun juxtaposé et à un coup) – Arme en situation telle qu'elle s'ouvre sans manipulation du mécanisme d'ouverture (ex. levier supérieur ou latéral, bouton).

Règle de sécurité 170°- Signifie que l'extrémité du canon de l'arme doit toujours être pointé vers les cibles à + ou – 85° dans toutes les directions.

Clarifications des règles du Range

(Elles ne sont pas dans le manuel américain mais sont destinées à aider les tireurs qui ne connaissent pas les règles de la NSCA)

A : Montrer les paires... en Pigeon d'Argile cowboy ou à l'association nationale des sports de pigeon d'argile (NSCA) est une paire de deux pigeons. Les pigeons sont toujours lancés deux en même temps. A la requête de la NSCA, il est permis au posse ou squad de voir les pigeons en vol avant le départ du premier tireur. Cela donne aux tireurs la possibilité de voir d'où sont lancés les pigeons et comment ils volent. Le Squad doit être composé de 5 tireurs qui tireront dans le même groupe pendant tout le match. Le tireur qui commence en premier au premier stage permutera et tirera en dernier au stage suivant ; le second tireur du premier stage tirera en premier sur le second et celui qui avait tiré en premier tirera le dernier. Les tireurs permuteront ainsi sur chaque stage, par exemple sur le stage 5 le 5^e tireur tirera en premier.

B : Ne pas sauter de stage, c'est comme lors des tirs en Cowboy Action. Par exemple si le match a 5 stages et que vous avez cinq squads, chaque squad commencera sur un stage différent. Quand un squad a fini son stage il ira au stage suivant dans l'ordre numérique. Le squad Un ira au stage 2 et ainsi de suite.

C : Dans le cas où le second pigeon n'est pas lancé ou se brise au lancer, la paire (2 pigeons) sera relancées pour le tireur.

D : pour n'importe quel type de défaut d'un pigeon, deux pigeons seront relancés :

- 1) Paire décalée. Quand le tireur demande le pigeon un seul sera lancé, quand le tireur tire son premier coup le second est lancé. Quand les pigeons sont lancés ils le sont toujours dans le même ordre.*

Dans le cas d'un second pigeon non lancé en paire décalée, le premier pigeon sera enregistré « mort » (bon tir) ou perdu (miss) et le tireur recommencera la paire pour établir son résultat avec la seconde cible. Lors du tir de cette paire, le tireur devra quand même engager la première cible.

- 2) Vraies paires. Les pigeons sont lancés simultanément. Le tireur peut tirer n'importe lequel en premier ; dans le cas d'un pigeon défaillant en seconde cible rien ne sera enregistré. Deux bonnes cibles doivent être présentes pour l'enregistrement du score.*

SINGLE ACTION SOCIETY
Pigeon d'argile Cowboy

**SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY (SASS)
SIÈGE MONDIAL**

215 Cowboy Way
Edgewood, New Mexico 87015
Tel.: (505) 843-1320
FAX : (877) 770-8687
email: sass@sassnet.com
web page: www.sassnet.com