

SASS Wild Bunch™ Range Operations Manuel

**Compilé and Publié
par The Wild Bunch RO Committee**

**Version 12.1
Janvier 2019**

Traduction Française décembre 2019

Copyright 2008 – 2019
Single Action Shooting Society, Inc.
Tous Droits Réservés



Table des Matières

SPIRIT OF THE GAME	1
FAILURE TO ENGAGE	1
REGLES DE SECURITE (DU DEBUT A LA FIN, ET TOUJOURS)	2
RANGE OFFICERS	2
ASSISTER	2
SANS PROBLEMES	4
ATTITUDE DU RANGE OFFICER	5
PROCEDURES DE MATCH ET FONCTIONS	6
ORDRES SUR LE RANGE	12
ORDRES SUPPLEMENTAIRES	14
RESUME DES OPERATIONS SUR LE RANGE	15
RESHOOTS/RESTARTS	16
PENDANT LE PARCOURS DE TIR	17
Incidents.....	17
Squibs.....	17
Défaillance de cible.....	17
Défaillance d'accessoire.....	17
Violation de la règle de sécurité des 170°.....	18
Trébuchement ou chute.....	18
LES DIX “COMMANDEMENTS”	18
LISTE DES PENALITES	18
SPIRIT OF THE GAME/FAILURE TO ENGAGE	18
PENALITES DE 5 SECONDES	19
PENALITES DE 10 SECONDES	19
Pénalités Procedural.....	19
Pénalités Minor Safety.....	20
PENALITES DE 30 SECONDES	20
STAGE DISQUALIFICATION	20
MATCH DISQUALIFICATION	21
Match Disqualification uniquement pour les besoins du score.....	21
ORGANIGRAME DES MISS	22
WILD BUNCH POCKET RO CARD	23
GLOSSAIRE	24



Tous les Range Officers Wild Bunch™ Action Shooting doivent connaître et comprendre la version la plus récente du Manuel du Tireur Wild Bunch™ Action Shooting, être informés et comprendre toutes les modifications récentes. Il est recommandé que tous les posse leaders aient suivi cette formation de Base des Range Operations. Nous devons garder à l'esprit ce pourquoi les armes à feu ont été créés et nous rappeler qu'elles peuvent être très dangereuses voire mortelles s'il n'est pas fait une grande attention lors de leur manipulation et lors des tirs. Nous devons toujours traiter chaque arme comme si elle était chargée et prête à tirer.

SPIRIT OF THE GAME

Un bon esprit sportif est ce qui définit le mieux “ Spirit of the Game.” Lors de la conception et de l'organisation d'un match, chaque Match Director et Range Officer doit garder à l'esprit que cet événement n'est prévu que pour le plaisir, en toute sécurité, des tireurs. Les Range Officers doivent être professionnels, polis et amicaux. Le manuel Wild Bunch™ Action Shooting doit être suivi lors de la conception d'un match et les règles SASS appliquées de façon égale et cohérentes. Ces règles ont été développées au fil du temps et fournissent à notre sport un haut niveau de sécurité et de cohérence. Cette formation a été conçue pour vous donner une meilleure compréhension des règles et de leur application.

La réussite à cette formation aux bases de la sécurité prouve votre engagement vis-à-vis de la SASS et démontre votre volonté de vous investir et d'aider là où ce sera nécessaire dans votre posse.

Puisque notre but est de fournir une expérience de tir sûre et amusante, tout concurrent ou Officiel du Range qui utilisera un langage grossier, deviendra agressif ou menaçant de quelque manière que ce soit sera exclus du match et, à la discrétion du Match Director, il pourra lui être demandé de quitter le stand de tir.

On attend des Match Directors ainsi que des participants qu'ils comprennent les intentions des règles du Wild Bunch™ et qu'ils les acceptent. **Toute modification aux armes à feu ou tout équipement qui ne serait pas spécifiquement listé dans le Manuel Wild Bunch™ ou référencé dans ce manuel est interdite.**

FAILURE TO ENGAGE

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



**REGLES DE SECURITE (DU DEBUT A LA FIN ET TOUJOURS)
Tous les concurrents sont des responsables de sécurité.**

Notre sport, de par sa nature même, est potentiellement dangereux et un accident grave peut se produire. Cependant l'histoire des matchs affiliés de Wild Bunch™ Action Shooting ne compte aucun accident grave.

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

On attend des Range Officers et des tireurs qu'ils réagissent face à tout participant se trouvant dans une situation dangereuse, et l'on attend que cette situation soit rapidement corrigée et qu'elle ne se répète pas. Toute récrimination relative à la correction d'un problème de sécurité peut entraîner l'expulsion du range du tireur responsable de cette récrimination.

Bien que chaque participant soit un responsable de sécurité, les personnes désignées comme Officiels d'un Posse et comme Officiels d'un Match, tels que définis dans ce document sont les SEULES personnes qui peuvent juger un tireur sur ou en dehors de la ligne de tir.

RANGE OFFICERS

Le but des Range Officers entraînés dans les clubs est de fournir au sport de Wild Bunch™ Action Shooting des personnes compétentes, fermes et honnêtes à tous les niveaux de compétition et de permettre aux Range Officers de prendre en charge toute les tâches du posse.

L'objectif principal du Chief Range Officer est *d'assister le concurrent, sans problèmes, pendant le parcours de tir* et de faire autorité dans toutes les zones de sécurité pour l'usage des armes, à tout moment et en tous lieux.

La devise du Range Officer:

**LE BUT DU RANGE OFFICER EST D'ASSISTER LE TIREUR, SANS PROBLEMES,
PENDANT TOUT LE PARCOURS DE TIR.**

Les deux mots importants de cette devise, précisant qu'il est toujours nécessaire d'avoir un Range Officer sur la ligne de tir, sont assister et sans problèmes. Regardons séparément ces deux mots et en quoi ils peuvent affecter nos actions et nos attitudes.

ASSISTER

En tant que Range Officer, vous êtes là pour assister le tireur. Vous remarquerez que le mot «pénaliser» n'apparaît nulle part, mais que le mot « assister » est présent.



Cela ne veut pas dire que vous n'aurez pas à appliquer des pénalités quand elles seront nécessaires, mais CE N'EST PAS votre priorité première. Vous êtes là pour empêcher les non respects des règles de sécurité avant qu'ils ne se produisent.

Assister le tireur peut se faire de beaucoup de façons. Quelques-unes des façons les plus importantes que vous pouvez utiliser sont :

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

SOYEZ COHERENTS dans ce que vous dites et dans la façon de le dire. Assurez-vous qu'un seul Range Officer réponde à toutes les questions pour un stage donné. Ainsi la même question recevra toujours la même réponse. Chaque posse doit entendre la même information de la même façon. Lisez toujours la description du stage mot à mot telle qu'elle apparaît sur le scénario, que vous l'ayez mémorisé ou non.

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

Évaluation. Évaluez la condition du tireur. Nous avons tous vu un tireur souffrant de trac. Bien que cette personne puisse être très expérimentée, l'adrénaline est une drogue forte qui a beaucoup d'effets négatifs. Une personne atteinte de trac peut être dangereuse pour elle-même et pour les autres, il est donc important de faire particulièrement attention à un tireur pris de violents tremblements, qui a du mal à parler ou qui semble un peu perdu devant les exigences du stage. Il peut être judicieux de suggérer au tireur de s'asseoir et d'attendre un peu avant de tirer.

Anticiper. Avec le temps et l'expérience, vous serez capable d'anticiper le mouvement suivant du tireur. Si vous pouvez anticiper ce mouvement, vous pouvez lui éviter de recevoir des pénalités ou de commettre un acte dangereux. C'est la marque d'un vrai bon Range Officer.

Attitude. Les meilleurs Range Officers sont ceux qui ont la meilleure attitude. Si vous pouvez bien faire votre travail tout prenant du plaisir, alors vous vous rendrez compte que le posse passe aussi un bon moment. En outre, vous vous apercevrez que vous aurez moins de risques de



disputes sérieuses et que le posse fonctionnera comme un seul homme avec plus d'efficacité. Souvenez-vous, c'est votre attitude qui détermine l'humeur de tout le match.

Conseiller. C'est le moyen le plus direct d'assister le tireur dès le début du parcours de tir. Le Chief Range Officer ne doit conseiller que quand quelqu'un semble momentanément confus ou perdu, s'il essaye de reposer une arme d'épaule culasse fermée ou engage la mauvaise cible. Cependant ce n'est pas votre travail de «tirer le stage» pour le concurrent, en le conseillant à chaque action et certains tireurs n'aiment pas du tout être conseillés. Il est prudent de déterminer s'il y a quelqu'un dans le posse qui ne souhaite pas être conseillé. Un conseil approprié n'est pas considéré comme une interférence de la part du RO, et de ce fait ne peut jamais être la justification d'un reshoot. Un conseil qui gêne le déplacement du tireur ou entraîne une pénalité de procédure peut justifier un reshoot.

SANS PROBLEMES

Sans problèmes, comme cela s'applique ici, n'a rien à voir avec les règles elles-mêmes. Quand nous parlons d'assister sans problèmes un tireur pendant le parcours de tir nous voulons dire «sans incident». Un accident ou un incident qui pourrait entraîner une blessure est une préoccupation sérieuse pour tous ceux qui sont exposés au danger, ce qui inclus naturellement le Personnel d'Encadrement du Range. Par conséquent, il est très important de faire tout ce qui est nécessaire pour éviter ou prévenir de tels incidents. Comment peut-on y arriver?

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

N'ayez pas peur de refuser de laisser votre posse tirer un stage dangereux. Insistez pour que le stage soit rendu sans dangers avant de commencer.

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

3. **Surveillez l'arme.** Beaucoup de tireurs au poste de Timer Operator savent rarement où et quoi réellement regarder. Souvent vous les verrez compter les miss ou surveiller les spotters. Si vous voulez réellement savoir comment prendre les décisions les plus exactes et anticiper le mouvement suivant du tireur, surveillez l'arme ! En fait, en regardant l'arme, vous pouvez savoir vers où elle est pointée et généralement quelle cible est engagée par le tireur. C'est très important si vous avez à lui demander de corriger l'engagement de cible.



En surveillant l'arme, vous pouvez aussi remarquer les squib loads, prévenir le tireur qu'il ou elle se rapproche de la limite de sécurité de 170° ou le stopper s'il a un problème avec son arme elle-même.

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

Après avoir accompagné cinq ou six concurrents sur un stage, vous pouvez être fatigué ou en avoir assez de veiller sur le tireur, mais rappelez-vous, si cette personne commet un acte dangereux, tel que briser la règle de sécurité des 170°, vous pourriez ne pas être à même de l'en empêcher. Si vous êtes à plus de 90cm de lui, vous pouvez ne pas être capable de voir son arme. Si vous vous sentez fatigué, passez le timer à un autre Range Officer.

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

L'ATTITUDE DU RANGE OFFICER

1. Soyez courtois et attentionné envers vos camarades concurrents. Ne soyez jamais trop zélé dans vos fonctions.
2. Soyez toujours ferme mais équitable.
3. Quand vous donnez une pénalité à un concurrent, ne vous laissez pas intimider par lui. Restez ferme sur vos positions, mais faites le de manière professionnelle.
4. Ne soyez pas borné.
5. Aidez le concurrent - apprenez à différencier les tireurs chevronnés du néophyte - vous pouvez habituellement vous en rendre compte par leurs manières et leur confiance en eux. Si les tireurs expérimentés ont besoin d'une précision, ils vous la demanderont, si les néophytes ont besoin d'aide ou de conseils, donnez-leur tous ceux dont ils ont besoin. Surveillez bien les tireurs néophytes depuis le chargement jusqu'au déchargement.
6. Référez-vous toujours au Manuel Wild Bunch™ Action Shooting quand vous énoncez des règles. Ne les citez pas de mémoire, vous pourriez vous tromper. Appliquez les règles telles qu'elles sont écrites, pas selon votre interprétation. Ce manuel donne les interprétations et les clarifications des règles et procédures référencées dans le manuel Wild Bunch™ Action Shooting qui vous seront utiles pour prendre les bonnes décisions.
7. Faites l'annonce et énoncez la comme vous avez vu les faits!! Il y a des contrôles et des jugements prévus. En cas d'interprétations des règles et règlements, vous pouvez être débouté.



- Si c'est le cas, n'en faites pas une affaire personnelle. Soyez content pour le concurrent si c'est en sa faveur.
8. Ne permettez jamais à un concurrent de harceler, injurier ou discuter avec vous ou l'un des autres officiels du match. Soyez ferme et équitable, mais s'il persiste, ne discutez pas. C'est un sport mettant en jeu des armes ce n'est pas un match de tennis ! Un accrochage entre des personnes portant des armes à feu est inacceptable. Rapportez immédiatement ce type de comportement à l'attention du Range Master ou du Match Director.
 9. Lisez toujours le Manuel du point de vue du tireur qui conteste.
 10. Donnez toujours le bénéfice du doute au concurrent.

PROCÉDURES DE MATCHS ET FONCTIONS

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

1. **Match Director**, il est responsable de la totalité du match et il doit s'assurer que des officiels qualifiés sont répartis sur toutes les zones du concours.
2. **Range Master**, il est responsable de tous les stages et doit les surveiller. Il vérifie que des officiels qualifiés sont en place sur tous les stages. Il examine tous les stages et s'assure qu'ils sont conçus et construits pour fonctionner sans risques tant pour les concurrents que pour les officiels.

3. **Posse Marshal (fonction obligatoire)**

Les Posse Marshals ne peuvent pas accomplir eux-mêmes toutes les fonctions de Range Officer mais ils doivent s'assurer que les affectations de Range Officers sont faites et que les règles et règlements sont suivis. Il est recommandé que tous les posse leaders aient été formés à ce Cours de Base des Range Operations.

Il est en charge d'un posse et on lui demande de s'assurer que tous les postes sont attribués pour que le posse fonctionne sans problèmes et avec efficacité pendant chaque parcours de tir.

Il aura compris tous les stages, en aura effectué une reconnaissance et répondra à toutes les questions avant le début de chaque stage.

Il doit nommer au moins un deputy si on ne lui en a pas affecté.

4. **Deputy (fonction obligatoire)**

Il agit en tant que Posse Marshal quand celui-ci tire ou qu'il est indisponible pour d'autres raisons.

Le Marshal et le Deputy devraient effectuer leurs tirs séparément.

5. **Timer Operator (fonction obligatoire)**

Il est le Chief Range Officer pour le stage et chargé de la ligne de tir, aussi longtemps qu'il ou elle s'occupe du Timer.

Il est responsable de l'assignation et de l'identification de trois spotters. C'est une bonne idée de faire porter aux spotters des bandanas ou des bâtons. Cela aide à leur identification



et les oblige à rester sur la ligne jusqu'à ce qu'ils passent le bâton ou le bandana au spotter suivant.

Si le tireur suivant utilise un shotgun Model 12, le Timer Operator demandera au tireur de pointer par précaution son fusil downrange et d'appuyer sur la détente. Si l'on entend un « clic » c'est un SDQ. Si c'est un « bang » c'est un MDQ.

Le Timer Operator n'a pas autorité pour passer au-dessus des décisions des spotters en ce qui concerne les miss, mais il peut les interroger quant à leur localisation. Le Timer Operator est souvent le mieux placé voir la direction du canon, ce qui est utile pour déterminer les impacts en bord de cible.

Le Timer Operator doit se rendre compte du niveau de compétence des concurrents et être très attentif avec les tireurs novices en les aidant et les conseillant si nécessaire pendant le parcours de tir et il doit toujours être prêt à contrôler un néophyte.

Donnez un peu plus de liberté aux tireurs confirmés car ils ont tendance à bouger très vite. Ne les laissez pas vous bousculer parce que vous êtes dans leur espace.

Le Timer Operator ne doit jamais donner le départ au concurrent au mauvais endroit ou dans une mauvaise position. Ce n'est pas considéré comme mauvais endroit ou mauvaise position de laisser un tireur commencer sans ses armes chargées comme il le faut ou sans munitions disponibles sur lui.

Le Timer Operator ne devrait pas compter les miss, mais il surveille le tireur pour prévenir les actes dangereux, corriger les engagements de cibles et les procédures du stage en plus, si possible, du compte des coups tirés. Cependant en cas de doute le Timer Operator est souvent le mieux placé pour évaluer les coups au but ou les miss.

Le Timer Operator tient le timer d'une façon lui permettant d'enregistrer les derniers tirs du stage.

Ne pensez pas que vous devez enregistrer tous les coups tirés pendant le parcours de tir. Assurez-vous que le dernier coup est enregistré. C'est celui qui compte réellement, mais il est toujours mieux d'enregistrer le plus de coups possible au cas où une arme aurait un mauvais fonctionnement.

Une fois le stage commencé, le Timer Operator se tient à moins d'une longueur de bras du tireur jusqu'à la fin du stage.

Une fois le stage terminé, le Timer Operator annonce immédiatement le temps du stage au tireur (et lui montre l'indication du timer). Un RO inspecte immédiatement le 1911 pour s'assurer qu'il est bien vide et peut être remis au holster. Le Timer Operator transmet le temps au Score Keeper à haute et intelligible voix. Les spotters sont alors interrogés pour les miss, procédures et fautes de sécurité et cette information est transmise au Score Keeper



et au tireur à haute et intelligible voix. La détermination finale pour attribuer des pénalités est faite par le Timer Operator.

Ce n'est que quand le pistolet est remis au holster et que les armes d'épaule ont le mécanisme ouvert, canons pointés dans une direction sans danger, et que le tireur se dirige vers la table de déchargement que le Timer Operator annonce « Range is Clear » Seul le tireur peut manipuler ses armes.

Seul le Timer Operator ou l'Expediter peut appeler le tireur suivant au poste de tir.

6. Expediter ou XP Officer (facultatif)

L'Expediter ou XP Officer doit s'assurer que le posse reste dans les temps et dans ses fonctions pendant le délai qui a été déterminée pour chaque stage.

La principale préoccupation de l'XP Officer est le prochain tireur qui doit être appelé sur la ligne de tir - connu aussi comme le tireur "on-deck". L'XP Officer s'assure que le tireur «on-deck» est prêt, comprend le parcours de tir et se dirige rapidement vers le poste de tir pour y déposer ses armes et munitions aussi vite que possible.

Ce qui suit est un guide des tâches de l'XP Officer:

1. Au premier coup tiré par le concurrent sur la ligne de tir, l'XP Officer appelle le tireur suivant de la table de chargement à la position «On-Deck»
2. Quand le tireur arrive à la position «On-Deck», l'XP Officer lui pose les questions suivantes et aide le tireur avec les réponses appropriées:
 - Avez-vous compris le parcours de tir?
 - Avez-vous des questions au sujet du stage ?
3. Si le tireur a un fusil Model 12, rappelez au tireur qu'il doit montrer au Timer Operator que le chien n'est pas armé.
4. L'XP Officer ne doit pas s'engager dans une conversation inutile avec le tireur "On-Deck" pour lui laisser le temps de se préparer mentalement au stage.
5. Une fois que l'XP Officer sent que le tireur « On-Deck » est prêt, il /elle peut concentrer son attention sur la ligne de tir. Une fois la ligne de tir dégagée, les cibles relevées et les étuis ramassés (si c'est permis), l'XP Officer donne l'ordre au tireur «On-Deck » de rejoindre la ligne de tir et de positionner ses armes et munitions comme demandé au scénario du stage, puis de prendre immédiatement la position de départ.
6. A ce moment, le Timer Operator / Chief Range Officer prendra en charge le tireur suivant en attente.

L'XP Officer peut être un membre du posse, un Berm Marshal ou un Stage Driver.

En plus de la table de chargement, le poste «On-Deck» devrait avoir une table basse pour placer les armes d'épaule du tireur «On-Deck».

C'est aussi une bonne idée d'avoir à disposition une copie du scénario au poste «On-Deck».



L'XP Officer ne doit pas compter les miss, relever les cibles, enregistrer les scores, tenir le timer ou ramasser les étuis.

L'XP Officer aide au choix des releveurs de cibles et de ceux qui ramassent les étuis (si c'est permis).

Il n'y aura pas d'XP Officer à tous les matchs mais la majorité du temps perdu dans un match se produit lorsqu'on envoie un nouveau tireur sur la ligne de tir et au positionnement de ses armes. Bien employé un XP Officer permet de gagner jusqu'à 30 secondes par tireur, ce qui laisse donc plus de temps aux relations amicales après les tirs !

7. Score Keeper (Fonction Obligatoire)

Le Score Keeper ne doit jamais enregistrer de scores pour un membre de sa famille.

Il indique l'ordre des tireurs et enregistre les temps et les pénalités telles que données par le Timer Operator. Si les instructions d'enregistrement de scores le spécifient, le Score Keeper totalisera aussi les temps et pénalités pour calculer le résultat du tireur. Il est de bonne pratique pour le Score Keeper de répéter à haute et intelligible voix le temps annoncé par le Timer Operator.

Le Score Keeper peut être l'un des Spotters.

Les pénalités sont enregistrées d'une façon qui ne permet aucune erreur à la personne qui saisit les résultats sur ordinateur. S'il y a, par exemple, cinq miss, n'écrivez pas simplement «5» ce qui peut être pris pour une pénalité de 5 secondes ; s'il n'y a qu'un miss, n'écrivez pas «5» en pensant que tout le monde comprendra qu'il s'agit de cinq secondes. On doit pouvoir lire qu'il y a cinq miss et ajouter vingt-cinq secondes au temps. Il vaut mieux écrire 1/5, 2/10 ou 3/15 pour les miss et 1/10 pour un «procedural».

Le concurrent doit toujours connaître tous ses miss et pénalités quand il quitte la ligne de tir. Le concurrent a le droit de le savoir, car dès qu'il quitte la ligne de tir et décharge ses armes, les pénalités pour miss ne peuvent plus être contestées.

8. Spotters (Obligatoires)

Ils ne doivent jamais être spotters pour un membre de leur famille.

Ils ont la responsabilité de compter les coups et les miss et de vérifier que les cibles ont été engagées dans le bon ordre et pour le nombre de coups requis. Les spotters assisteront le Timer Operator en surveillant les fautes de sécurité quand le tireur prends ses armes posées et dégaine ses revolvers car il est impossible au Timer Operator d'avoir une vue dégagée des deux côtés du corps du concurrent. Les spotters ont l'obligation d'arrêter un tireur qui risque de faire une action dangereuse si le Timer Operator n'est pas en position de le voir ou s'il ne réagit pas assez vite.



Ils doivent toujours être en position de voir toutes les cibles pendant le parcours de tir. Il doit y avoir au moins un spotter de chaque côté du concurrent.

Ils déterminent les miss à la fois par la vue et, si possible, par le son.

Ils doivent toujours donner au tireur le bénéfice du doute. Les spotters peuvent aussi prendre en compte les observations du Timer Operator ainsi que ses informations en ce qui concerne les coups au but et les miss en raison de sa position près du tireur.

Il doit toujours y avoir trois Spotters la majorité (deux sur trois) fait la décision. Comme mentionné plus haut, des bandanas ou des bâtons sont une bonne idée.

Souvenez-vous qu'on ne doit pas compter sur le Timer Operator pour compter les coups tirés et les miss. Sa principale fonction est d'assister le concurrent pendant son parcours de tir et sa mémoire peut facilement être perturbée s'il se passe quelque chose d'inattendu ou s'il doit s'occuper d'un tireur néophyte pendant le stage.

C'est le devoir du Timer Operator de vérifier qu'au moins deux des trois spotters s'accordent sur les miss.

9. Loading Table Officers – responsables de table de chargement (facultative)

Unloading Table Officers - responsables de table de déchargement (fonction obligatoire)

Les responsables de table de chargement ont la responsabilité de vérifier visuellement que toutes les armes sont chargées qu'avec nombre correct de cartouches exigé pour le parcours de tir. Ils comptent, en même temps que le tireur, les cartouches chargées dans les carabines et fusils de chasse et vérifient s'il y a ou non un chargeur inséré dans le 1911.

Ils contrôlent qu'il n'y a jamais aucune cartouche sous le percuteur de chaque arme et que les chiens de toutes les armes chargées sont bien totalement abaissés ou au « cran de sécurité » sur une chambre vide. Tant qu'ils sont à la Table de Chargement, les tireurs doivent être autorisés à faire toutes les corrections nécessaires pour être sûrs qu'il n'y a aucune cartouche sous les percuteurs et que les chiens sont totalement abaissés sur une chambre vide, sans pour cela recevoir une pénalité. Faire feu à la Table de Chargement est un Match Disqualification. Quitter la Table de Chargement avec un chien qui n'est pas totalement abaissé ou au cran de sécurité sur une chambre vide ou avec une cartouche vive sous le percuteur de n'importe quelle arme est un Stage Disqualification.

La Table de Chargement est aussi un bon endroit pour que le responsable de table de chargement observe l'équipement du tireur, spécialement ses armes, en étant attentif à d'éventuelles modifications interdites. Une observation du responsable de table de chargement peut éviter au tireur une disqualification embarrassante sur la ligne de tir. Toute modification externe interdite observée à la Table de Chargement doit être signalée à l'attention du tireur et, si c'est possible, corrigée avant le tir.



Il est de bonne pratique pour le responsable de table de chargement de demander au tireur s'il a compris le stage.

Des explications à la Table de Chargement évitent que ces questions soient posées au Timer Operator sur le parcours et empêchent tout retard inutile.

Ces responsables s'assurent que la règle des canons pointés dans une direction sans danger est strictement observée et mise en vigueur quand un concurrent est à la Table de Chargement ou de Déchargement, ainsi que pendant les déplacements de et vers ces Tables de Chargement ou de Déchargement.

A la Table de Déchargement, les concurrents doivent vérifier que chacune de leurs armes est déchargée et le responsable de table de déchargement doit inspecter visuellement toutes les chambres pour s'assurer qu'elles sont vides. Toutes les carabines et fusils de chasse sont actionnés pour vérifier que les magasins sont vides. Le 1911 a été vérifié vide sur la ligne de tir et ne doit pas être sorti du holster à la table de déchargement

Ne permettez jamais à un concurrent de quitter la table de chargement avec une arme chargée à moins qu'il n'aille directement sur le stage ou à l'emplacement de l'Expéditeur.

Souvenez-vous : la responsabilité principale incombe toujours au concurrent. Les tireurs doivent toujours connaître la situation de leurs armes et ne doivent jamais se reposer sur les responsables de table de chargement et de déchargement pour s'assurer que leurs armes sont correctement chargées et déchargées. Les responsables de table de chargement et de déchargement sont simplement une mesure de sécurité de plus. Un concurrent *ne peut jamais* blâmer le responsable de table de chargement pour une arme incorrectement chargée et à aucun moment cette réclamation ne doit être prise en compte pour annuler des pénalités.

10. Stage Driver/ Stage Marshal/ Berm Marshal (facultatif)

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

Pour le premier posse des rotations du jour, un peu plus de temps peut être prévu pour qu'il s'organise. Prenez un petit moment pour les aider à mettre les choses en place en passant en revue les tâches du posse comme c'est prévu dans les documents des Range Operations Wild Bunch™ Action Shooting. Assurez-vous que chaque posse a bien identifié son Posse Marshal et que chaque Posse Marshal a bien compris chacune des tâches à remplir par le posse. Si une liste des tâches a été fournie par les Officiels du match assurez-vous d'avoir transmis cette liste aux Posse Marshals pour qu'ils puissent s'y référer au cours du match.

Demandez s'il y a des questions au sujet de chacune des tâches du posse. Seulement si c'est nécessaire, assistez les membres du posse en expliquant le rôle de chacun d'eux dans le posse pour que le posse fonctionne dans les délais et efficacement.

Avant que le posse ne commence à tirer le stage, faites comme suit:



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

Une fois que le posse a fini de tirer le stage, faites comme suit :

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

Le Stage Marshal n'a pas la charge de surveiller chaque mouvement du tireur, mais il a celle de s'assurer que chaque tireur a terminé le stage selon les instructions et que tous les ont effectués de la même façon.

Le Stage Marshal est là pour assurer la cohérence, prévenir les controverses, résoudre les divergences et faire tout ce qui est possible pour maintenir chaque posse dans les délais. Si le match est un match à « lost brass » (étuis perdus) rappelez à chaque posse que le temps imparti ne permet pas le ramassage des étuis (sauf des cartouches de chasse en laiton).

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

N'hésitez pas à contacter les Range Masters pour N'IMPORTE QUEL problème. Chaque Range Master doit avoir l'édition en cours du Manuel Wild Bunch™ Action Shooting et tous les documents de référence pour les RO à portée de main dans le cas où la résolution d'un problème nécessite quelques recherches.

ORDRES SUR LE RANGE

Les commandements standard sur le Range sont ceux employés dans pratiquement tous les autres sports de tir connus. C'est la façon la plus efficace de faire fonctionner une ligne de tir.



Cela permet aussi aux tireurs du monde entier de comprendre les procédures sur le range, même s'ils ne parlent pas couramment anglais. Nous ne voulons pas dire d'exprimer les commandements exactement mot à mot mais le plus proche sera le mieux. Par exemple pour «Is the shooter ready », la phrase « Is the trooper ready » est parfaitement acceptable. Après tout, la saveur western et l'esprit de notre jeu permettent une certaine individualité colorée. Il n'y a aucune raison que Sécurité, Efficacité et S'amuser ne coexistent pas ! N'oubliez pas : **PARLEZ FORT !** Beaucoup de nos concurrents sont un peu durs d'oreilles et tous portent des protections auditives.

1. «**Le tireur est-il prêt?**» (Is the Shooter Ready?) est normalement la première question du Timer Operator et doit toujours être posée avant l'ordre de «Stand-By» (tenez-vous prêt). Si les concurrents ne sont pas prêts ou ne comprennent pas le stage, ils vous poseront des questions. S'ils sont prêts, ils font un simple signe de la tête et sont prêts à recevoir l'ordre «Stand-By». S'ils posent une question, répondez- y pour les satisfaire. Comme le but principal est d'assister le tireur, les questions sur l'exécution du stage doivent être réduites au minimum sur la ligne de tir. Quand il est visible qu'ils ont bien compris le stage, redemandez «Is the shooter ready ?». Ne dites pas simplement «Stand-By». Cela se passe mieux quand les tireurs se sentent à l'aise et que vous avez eu la courtoisie de leur donner un rythme de départ. Nous n'essayons pas de les surprendre avec le signal de départ. Ne bousculez pas le tireur, mais parfois il est du rôle du Timer Operator de faire en sorte que tout fonctionne efficacement.
2. «**Stand-By**» doit toujours être le dernier ordre donné, avec une à trois secondes de pause avant que le signal de départ ne soit donné, à moins que le stage prévoie que le tireur ne dise une phrase ou ne manipule un accessoire avant le départ. "Indicate Ready by Saying the Line" (Indiquez que vous êtes prêt en disant la phrase) peut aussi être utilisé pour indiquer au concurrent qu'il peut de lui-même commencer le stage. L'ordre «Stand-By» devrait encore être encore donné après que le concurrent ait dit sa phrase.
3. «**Show Clear** » est l'ordre donné à la fin du stage pour demander au tireur de retirer le chargeur (s'il est encore dans le pistolet) et de montrer au RO que le pistolet est vide.
4. «**glissière en avant, presser la détente, holster**» (Slide forward, pull the trigger, holster) sont les ordres suivants du RO. La détente DOIT être pressée pour permettre au chien de retomber sans être retenu et le pistolet est alors remis au holster... et n'en sort pas avant qu'un autre chargeur le soit inséré à la table de chargement.
5. «**Canon en l'air - veuillez aller à la Table de Déchargement**» (Muzzle up, Please move to the Unloading Table) doit être ordonné à la fin du parcours de tir. Souvent le tireur arrête de penser, après tout, ses préoccupations de tir sont terminées ! Il a tout simplement besoin qu'on lui rappelle calmement quoi faire ensuite.
6. «**Range dégagé**» (Range Clear). Cet ordre est donné seulement après que le tireur ait terminé son parcours, que le pistolet est à l'étui, les armes d'épaule récupérées et pointées en direction non dangereuse, culasses ouvertes, et que le tireur se dirige vers la table de déchargement.



C'est alors que l'on peut, en sécurité, ramasser les étuis et préparer le range pour le tireur suivant.

6. «**Down Range**» est annoncé avant d'aller sur le terrain pour remettre en place ou réparer les cibles.
7. «**Déchargez et montrez qu'elles sont vides**» (Unload and Show Clear) est ordonné par l'Unloading Officer quand un concurrent arrive à la table de déchargement (cela s'applique à toutes les armes apportées sur la ligne de tir).
8. «**Arme vide**» (Gun Clear) est la réponse appropriée de l'Unloading Officer quand chaque arme est vérifiée comme vide à la table de déchargement. «**Merci !**» est d'usage après que toutes les armes aient été vérifiées.

ORDRES SUPPLEMENTAIRES

2. «**Canon**» (Muzzle) Cet ordre prévient le tireur que son canon se rapproche de la limite des 170° et doit être pointé down range.
3. «**Cease fire!**» ou «**Stop !**» Si à n'importe quel moment une condition dangereuse apparaît, le Time Operator doit immédiatement crier «Cease fire» ou «Stop». Le tireur doit immédiatement cesser le tir ou son déplacement. Ne pas tenir compte de cet ordre est sérieux et peut entraîner un Match Disqualification («**Whoa !**» fonctionne parfois aussi bien.)
4. «**Drapeau jaune**» (Yellow Flag). Sur les ranges ou plusieurs stages sont effectués simultanément sur la même ligne de tir, sans bermes de séparation, il est parfois nécessaire d'aller sur le terrain pour réparer des cibles abîmées ou défectueuses. Une fois que l'ordre «Yellow Flag» a été donné, chaque stage concerné autorisera le tireur déjà engagé à terminer son parcours de tir. Quand les tirs sont finis sur tous les stages, toutes les armes en cours d'utilisation sont déposées à la table de chargement ou de déchargement et les tireurs se mettent en «Stand Back» (arrière). Une fois les armes sécurisées, chaque stage le signale en montrant son «yellow flag». Quand tous les stages concernés ont affiché leurs «yellow flags», le Range Officer qui a donné l'ordre peut aller sur le terrain. Quand les cibles en cause ont été remises en état et que le RO est derrière la ligne de tir, un ordre «**tout est dégagé**» (All clear) sera donné, les drapeaux jaunes retirés et les opérations de tir normales peuvent reprendre.
5. «**Drapeau rouge**» (Red Flag) signifie «Stop! » Comme pour le «drapeau jaune» ci-dessus, ce drapeau est souvent utilisé, généralement accompagné d'un coup de sifflet, de trompe ou d'un cri (« Stop! ») Tous les tireurs doivent immédiatement stopper, les armes doivent être posées ou mises en sécurité de n'importe quelle manière. Quand la cause du cease fire est résolue, l'ordre «**tout est dégagé**» est donné, les drapeaux rouges retirés et les opérations normales de tir peuvent reprendre. Tout tireur arrêté pendant qu'il tirait son stage est autorisé à faire un reshoot.



RESUME DES OPERATIONS SUR LE RANGE

1. On attend des Range Officers qu'ils aient pour responsabilité première l'observation et la résolution des problèmes relatifs à la sécurité survenant dans les zones de chargement, de déchargement et sur la ligne de tir. Les Chief Range Officers détermineront les pénalités et les scores définitifs. Les précautions et la diligence du tireur devront être pris en compte pour déterminer si une pénalité est justifiée ou non, en se basant sur des facteurs tels que l'équipement du range ou les défaillances d'accessoires.
2. Lorsqu'un concurrent n'est pas d'accord avec une pénalité ou une appréciation attribuée par le Range Officer, le concurrent a le droit de demander « poliment » à un Range Master d'examiner cette décision. La décision du Range Officer ne peut être modifiée uniquement que s'il y a eu interprétation d'une règle ou d'une consigne. A partir de ce moment, si la décision est confirmée par le Range Master, la personne qui fait appel à cette décision a une autre option.

SEULE la personne qui a reçu la sanction d'origine peut remplir une réclamation officielle. Une taxe de recours est généralement demandée pour toute réclamation officielle et doit être perçue lors de son dépôt. Il est aussi une bonne idée d'avoir à disposition quelques réclamations officielles pour enregistrer l'identification du tireur, les informations relatives à la sanction contestée, l'identification du Posse Marshal et des officiels de Match concernés par cette sanction, ainsi que la date, l'heure et le stage où cela s'est passé. Une réclamation officielle ne peut être faite QU'AUPRES du Match Director. Une fois que celui-ci a reçu les documents et la taxe associée il nommera un jury qui prendra la décision DEFINITIVE. Ce jury devra être composé de personnes connaissant les règles et si possible n'étant pas au courant des détails de la situation. Au niveau des matchs d'Etats et au-dessus trois membres du Wild Bunch™ Committee ou des Ambassadeurs, Posse Marshals ou RO Instructors seront membres du jury. Le Match director n'aura pour seule fonction administrative de s'assurer que la réclamation est étudiée honnêtement et aura la responsabilité de rapporter les changements du score du tireur aux personnes appropriées. Le jury doit rechercher de façon objective une solution par tous les moyens disponibles, étudier les preuves et prendre une décision DEFINITIVE pour annuler ou non la sanction donnée. Si cette sanction est décidée invalide, la taxe de recours sera rendue au tireur.

Ces taxes de recours peuvent être demandées à l'enregistrement d'une réclamation pour éviter des réclamations frivoles. Ces taxes peuvent être parfois remboursées si la réclamation est reconnue.

3. Les **Infractions Minor Safety** qui surviennent lors d'un parcours de tir et qui ne mettent pas directement en danger des personnes entraîneront une pénalité de 10 secondes qui seront ajoutées au temps du tireur pour ce parcours. Les infractions «Minor» Safety sont par exemple l'oubli de manœuvrer le mécanisme d'une arme d'épaule à la fin de la séquence de tir.



4. Les **Infractions Major Safety** entraîneront pour le tireur une Disqualification du Stage ou du Match. Les infractions «Major» Safety incluent une arme qui tombe, un tir dangereux ou un tir dont les impacts sont à moins de 3m (10 pieds) du tireur, le non-respect de la règle de sécurité des 170°, le « balayage » de personnes avec la bouche d'une arme et tous les actes similaires qui présentent un haut potentiel de blessures aux personnes. Il existe des circonstances où une seule Major Safety violation entraînera un Match Disqualification.
5. Un emplacement sûr et solide devra être prévu sur chaque stage pour placer les armes du tireur et il est obligatoire d'en faire usage. Que cet emplacement soit ou non disponible, il est de la responsabilité du tireur de prendre les précautions raisonnables en posant son arme. Si l'arme tombe, le Range Officer devra déterminer une faute soit de défaut d'accessoire, soit d'Infraction à la Sécurité selon le cas.

RE-SHOOTS/RESTARTS

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

- Problème dû aux accessoires ou à l'équipement du match.
- Si un Range Officer a gêné la progression du tireur.
- Défaut du timer ou temps non enregistré.

Par exemple, si le Range Officer empêche un tireur de finir de sa séquence de tir pour une suspicion de squib et que l'arme est constatée «non obstruée», le Range Officer a arrêté la progression du tireur et dans ce cas un reshoot est normal. Dans ce cas, le tireur recommence sans aucun miss ou pénalité (sauf celles relatives à la sécurité).

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

Des restarts seront autorisés jusqu'au moment où la première balle est partie down range pour permettre à un concurrent d'effectuer un départ « propre ».



De multiples restarts par le même tireur, qui seraient considérés par le Timer Operator comme une prise d'avantage, ne seront pas autorisés car ils ne sont pas dans le Spirit of the Game.

PENDANT LE PARCOURS DE TIR

Incidents

Dès que chaque tireur débute le parcours de tir, les CROs devront s'attendre à ce qu'arrive n'importe lequel et tous les incidents ci-dessous et ils devront être rapides dans leur action corrective nécessaire. Les CROs ne devront jamais être hésitants vis à vis d'un risque pour la sécurité. Si un ordre relatif à la sécurité est donné par le CRO et qu'il soit par la suite déterminé comme inapproprié (par ex. squib qui s'avère inexact) le tireur sera automatiquement gratifié d'un reshoot.

Squibs

Dans le cas où un Chief Range Officer suspecte qu'il y ait eu un squib un ordre immédiat sera donné au tireur de mettre son arme en sécurité et de continuer avec la séquence suivante. Le CRO donnera au tireur l'instruction de mettre son arme en sécurité sur une surface horizontale proche et appropriée (caisse, table, balle de paille, sol, etc.) De multiples squibs pour un même tireur entraîneront le Timer Operator à demander au tireur de changer de munitions.

Défaillance de cibles

Dans le cas où une cible fait défaut et tombe au sol, le Chief Range Officer devra commander au tireur de tirer "là où elle était". Cette demande ne pourra jamais entraîner une quelconque pénalité pour le tireur. Cette décision a été jugée être celle entraînant le moins de confusion et donc être la plus sûre pour le tireur plutôt que de lui demander d'engager une autre cible. Cependant il lui est parfaitement acceptable d'engager une autre cible et de compter les coups au but ou les miss de la façon habituelle. Ne permettez pas au tireur d'engager la cible au sol car cela peut causer des dommages plus importants à la cible ou pire entraîner de dangereux ricochets.

Incident d'accessoire

En raison de la nature « Old West » des accessoires et des façades de stages, des incidents peuvent parfois se produire. Les incidents d'accessoires peuvent être : façades qui tombent, emplacements pour poser les armes qui tombent, barrières qui s'effondrent, mécanisme de déclenchement de cible défaillant ou d'autres problèmes similaires. Dans le cas d'un accessoire défaillant, le Chief Range Officer devra être prêt à déterminer si le tireur peut ou non continuer le parcours de tir ou s'il doit cesser le feu immédiatement. Le tireur ne sera pas pénalisé pour une défaillance d'accessoire.



Briser la règle de sécurité des 170°

Un CRO/TO, ou un spotter, doit ordonner un «STOP» immédiat si n'importe quelle arme brise la règle de sécurité des 170°. Cette annonce entraînera un Stage ou un Match Disqualification pour le tireur. Le Chief Range Officer devra faire un effort de bonne foi pour empêcher le tireur de briser cette règle de sécurité par un ordre verbal ou un contact physique si nécessaire.

Trébuchement ou chute

Dans le cas où accidentellement un tireur trébuche ou tombe pendant un parcours de tir, le Chief Range Officer devra évaluer l'état du tireur et ne donner un ordre de «STOP» que si cela a entraîné une infraction à la sécurité. Sinon le tireur sera autorisé à se relever et à continuer son parcours de tir.

LES 10 “COMMANDEMENTS”

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

LISTE DES PÉNALITÉS

SPIRIT OF THE GAME / FAILURE TO ENGAGE

Un “Spirit of the Game” se produit quand un tireur tire le stage volontairement d'une façon autre que prévue dans le but d'y trouver un avantage concurrentiel.

Une “Failure to Engage” se produit quand un tireur, volontairement ou intentionnellement ne suit pas les instructions du stage pour en tirer un avantage concurrentiel, il n'est pas attribué simplement parce que le tireur « a fait une erreur ». Une Failure to Engage s'applique aux situations hors tir telles que refuser de prendre au lasso un bœuf, de lancer un bâton de dynamite ou essayer d'accomplir une action hors tir autrement que prévu aux instructions de stage. Dans un tel cas, en plus des miss qui peuvent être attribués une pénalité de 30 secondes pour Spirit of the Game/ Failure to engage sera attribuée. Note: deux pénalités Spirit of the Game/Failure to Engage entraîneront un Match Disqualification.



PÉNALITÉS DE 5 SECONDES

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

- Chaque cible ratée.
- Chaque cartouche non tirée.
- Chaque cible touchée avec l'arme incorrecte, que ce soit intentionnellement ou par erreur.
- Chaque cible touchée avec une munition obtenue d'une « manière non autorisée ».
- Chaque cible touchée avec une arme obtenue d'une « manière non autorisée ». (Par ex. une arme réutilisée après avoir été déclarée comme ne fonctionnant pas).

Pour aider à comprendre ce concept, un “ORGANIGRAME DES MISS” est fourni. Il est aussi important de comprendre qu’ « UN MISS NE PEUT PAS CAUSER UN PROCEDURAL. »

PENALITES DE 10 SECONDES

Pénalités Procedural

Toute erreur de procédure non intentionnelle causée par un « oubli », la confusion, l'ignorance ou des erreurs (pas plus d'un par stage)

- Ne pas avoir essayé de tirer avec une arme.
- Ne pas avoir essayé de manœuvrer un accessoire ou un décor.
- Tirer les cibles dans un ordre autre que celui défini par la description du stage.
- Engager le stage (armes, cibles ou déplacements) dans un ordre autre que celui demandé par la description du stage.
- Non-respect des consignes de la catégorie dans laquelle vous concourez.
- Tirer avec une arme dans une position ou d'un emplacement autre que celui demandé dans la description du stage.
- L'utilisation d'une munition obtenue d'une « manière non autorisée » (qui N'A PAS été apportée sur la ligne de tir ou déposée par le tireur d'une façon autorisée).
- L'utilisation d'une arme obtenue d'une « manière non autorisée » (qui N'A PAS été apportée sur la ligne de tir ou déposée par le tireur d'une façon autorisée).

Des arrangements sont toujours permis pour ceux qui sont incapables de respecter les procédures d'un stage particulier pour des raisons de handicap physique sans leur attribuer de pénalités procedurals.



Pénalités Minor Safety

- Ne pas ouvrir le mécanisme d'une arme d'épaule à la fin d'une séquence de tir ou avant de tirer avec l'arme suivante.
- Ne pas laisser l'index hors du pontet lors d'un déplacement.
- Ne pas laisser l'index hors du pontet lors d'un rechargement.
- Ne pas laisser l'index hors du pontet lors de la résolution d'un dysfonctionnement.

PENALITES DE 30 SECONDES

- Failure to Engage
- Spirit of the Game

STAGE DISQUALIFICATION

- Tirer en se déplaçant (briser la règle du traveling au Basketball).
- Toute chute d'arme vide sur la ligne de tir (depuis la table de chargement jusqu'à la table de déchargement).
- Toute arme d'épaule qui glisse, tombe et brise la règle de sécurité des 170°.
- Un tir qui frappe n'importe quoi entre 1,5m et 3 m des pieds du tireur. Excepté pour les accessoires déclarés consommables ou les squibs.
- Briser la règle de sécurité des 170°, incapacité à contrôler de façon appropriée la direction de la bouche de l'arme.
- Un pistolet chien armé, avec une cartouche vive dans la chambre qui quitte la main du tireur.
- Une cartouche vive laissée dans la chambre d'une arme d'épaule.
- Au cours du même match, une seconde infraction de non-respect des consignes de la catégorie dans laquelle concourt le tireur.
- Changer d'emplacement avec une cartouche vive sous un chien armé ou une arme chien abattu sur une cartouche vive. Cela inclus en quittant la table de chargement.
- Manipulation dangereuse d'une arme.
- Les fusils chargés doivent être posés canon dirigé down range, mécanisme fermé, chambre vide et le chien soit au cran de sécurité soit complètement abattu.
- Charger à un endroit autre que celui désigné pour le chargement ou sur la ligne de tir.
- Balayer quelqu'un avec une arme vide.
- Non-respect des procédures de chargement et de déchargement.
- Reposer une arme d'épaule pour un usage ultérieur avec le chien NON complètement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée et le mécanisme fermé.
- Rabattre le chien d'un pistolet, d'une carabine ou d'une arme lisse avec une cartouche vive sous le chien.
- Arriver à la zone de chargement désignée avec une arme qui n'a pas été vidée après avoir terminé un stage précédent du même jour (sanction affectée à ce précédent stage).



- Quitter la ligne de tir après s'être engagé dans le stage (première balle partie down range).
- Remettre le pistolet au holster sans qu'il ait été contrôlé vide par un officiel du stage.
- Usage ou présence d'un objet interdit

MATCH DISQUALIFICATION

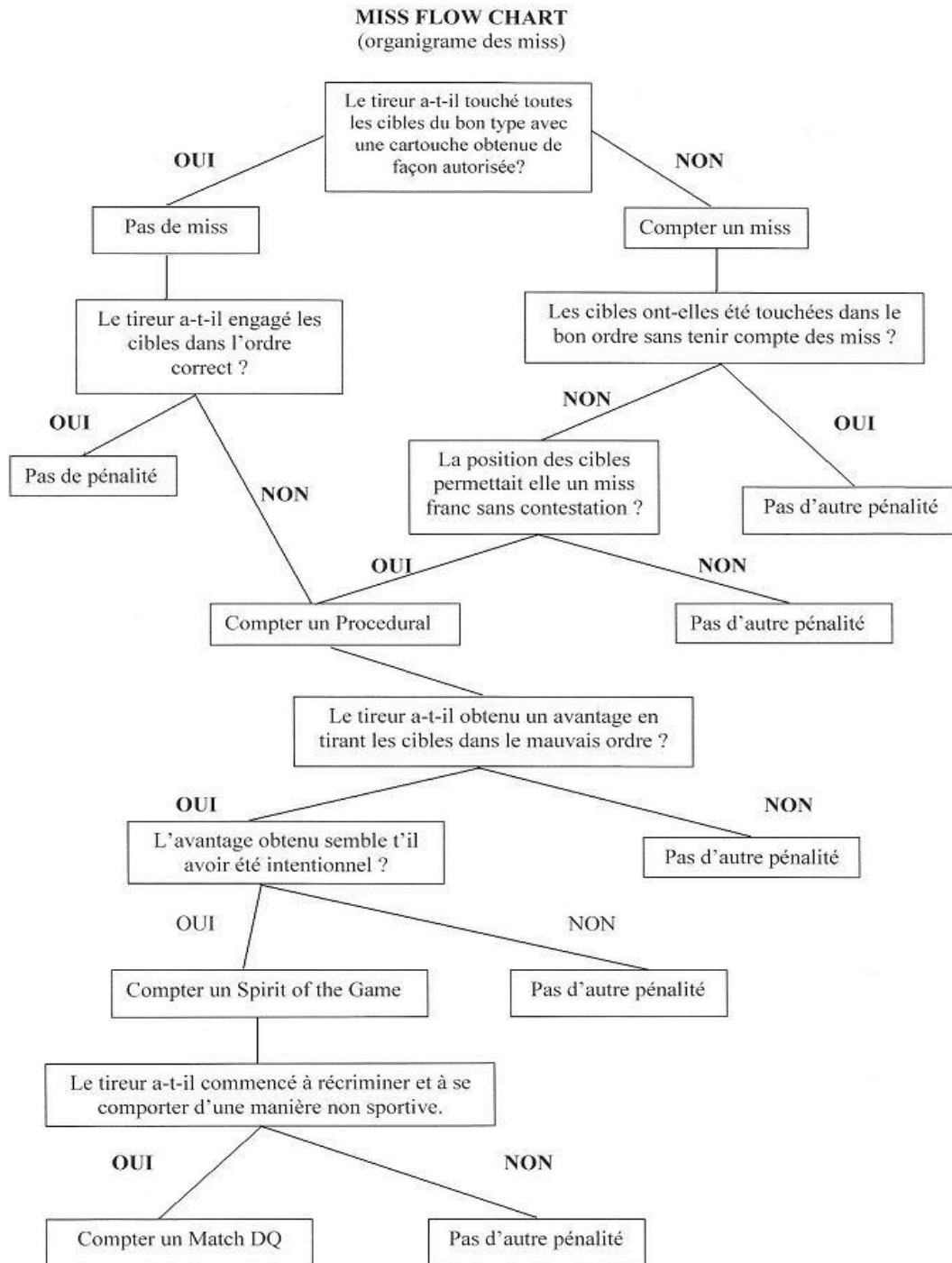
- Addition de deux Stage Disqualifications ou deux sanctions Spirit of the Game/Failure to Engage.
- Attitude agressive, comportement non sportif.
- Tirer sous influence de l'alcool, de médicaments prescrits ou non qui peuvent diminuer les capacités physiques ou mentales du tireur.
- Tirer des munitions non autorisées. Cela comprend les munitions qui dépassent la vélocité maximum autorisée et les cartouches de chasse reformées en bouteille ou incisées. Cela ne comprend pas les cartouches qui n'atteignent pas le power factor.
- Laisser tomber une arme chargée.
- Tout tir qui frappe le sol ou un accessoire à moins d'1,5 m du tireur (sauf pour les décors considérés comme consommables ou les squibs), tout tir dans la zone de la table de chargement ou de déchargement, (sauf pour une arme déclarée comme ne fonctionnant pas transportée à la table de déchargement d'une manière non dangereuse).
- Balayer qui que ce soit avec une arme chargée.
- Au cours du même match, un troisième manquement au respect des consignes de la catégorie dans laquelle le concourt tireur.
- Quitter le stage avec une arme défectueuse contenant encore des munitions vives sauf si c'est sous la surveillance directe d'un officiel du match.
- Conflits entre personnes.
- Volontairement ne pas obéir à un ordre de « Cease Fire » ou « Stop » donné par le CRO/TO et sous son contrôle.

Match Disqualification uniquement pour les besoins du score

- Munitions qui n'atteignent pas le Power Factor minimum.
- Equipement illégal ou arme illégale ou modifiée de façon illégale.



ORGANIGRAME DES MISS



27-12-11



SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY
Wild Bunch™ Range Operations

WILD BUNCH POCKET RO CARD

Wild Bunch Pocket RO Card “SDQ” = Stage Disqualification; “MDQ” = Match Disqualification “MSV” Minor Safety Violation = 10 Second penalty	MSV	SDQ	MDQ
Ne pas avoir le doigt de détente hors du pontet pendant le déplacement.	X		
Ne pas avoir le doigt de détente hors du pontet pendant le rechargement.	X		
Ne pas avoir le doigt de détente hors du pontet pour corriger un dysfonctionnement	X		
Ne pas avoir manœuvré le mécanisme d’une arme d’épaule à la fin d’une séquence de tir	X		
Quitter la table de chargement avec une arme chien armé.		X	
Déplacement avec cartouche vive sous chien arme d’épaule.		X	
Cartouche vive laissée dans chambre d’arme d’épaule		X	
Pistolet chien armé sur une cartouche vive quittant la main du tireur		X	
Rengainer le pistolet sans qu’il soit contrôlé vide par un officiel du stage		X	
Décharge frappant à moins de 1,50 à 3 m du tireur sur la ligne de tir		X	
Quitter la ligne de tir après que la première balle ait été tirée downrange		X	
Violation de la règle des 170° (sans balayer une personne)		X	
Balayer quelqu’un avec une arme non chargée		X	

Wild Bunch Pocket RO Card “SDQ” = Stage Disqualification; “MDQ” = Match Disqualification “MSV” Minor Safety Violation = 10 Second penalty	MSV	SDQ	MDQ
Ne pas adhérer aux procédures de chargement et de déchargement		X	
Faire tomber une arme (déchargée/vide).		X	
Rabaisser manuellement le chien d’une arme sur la ligne de tir		X	
Arriver à la table de chargement avec une arme non vide après avoir fini un stage le même jour (affectée au stage précédent)		X	
Utilisation d’une arme illégale ou avec une modification illégale (uniquement pour les besoins du score)			X
Utilisation d’une munition n’atteignant pas le power factor (pour les besoins du score)			X
Décharge à moins d’ 1,50 du tireur sur la ligne de tir, décharge hors ligne de tir ou toute décharge dans les zones de chargement et de déchargement.			X
Balayer quelqu’un avec une arme chargée.			X
Deux Stages DQ ou 2 F.T.E/S.O.G pendant un match.			X
Arme qui tombe (chargée)			X
Tirer hors de sa catégorie 1 ^e violation Procedural, 2 ^e violation SDQ, 3 ^e violation MDQ	P	2	3

Procedural: Fautes non intentionnelles causées par la confusion ou des erreurs. Si incapacité de suivre les instructions de stage en raison de limitations physiques ou handicap, le RO peut permettre au tireur de tirer le stage sans pénalité et en adhérant au mieux au Spirit of the Game. **10 secondes, pas plus d’un procedural par stage.**

Failure to Engage/Spirit of the Game: tirer volontairement un stage d’une façon autre que prévue pour obtenir un avantage de compétitivité, ne pas adhérer au Power factor pour une munition ou volontairement ne pas suivre une procédure hors tir. **30 secondes** Ne pas respecter le Power Factor OU arme interdite ou à modification interdite est un MDQ uniquement pour les besoins du score.

Re-shoots sont accordés pour des incidents d’accessoires ou d’équipement de match, gêne du tireur par un Range Officer ou défaut du timer. Seules les pénalités de sécurité sont conservées.

Restarts doivent être autorisés pour qu’un concurrent puisse faire un départ “clean” avant que la première balle ne soit partie down range. De multiples restarts pour un même tireur qui selon le jugement du RO seraient considérés comme une prise d’avantage ne seront pas acceptés.



GLOSSAIRE

Arme chargée - toute arme avec une (des) cartouche(s) non tirée(s) dans la chambre.

Arme lâchée (dropped) - Une arme qui a quitté le contrôle du tireur et est arrivée à un point de repos, position ou emplacement autre que celui qui était prévu.

Arme vide (cleared) - Pas de cartouche vive ou tirée dans la chambre, le magasin ou sur l'élevateur.

Charger - Le fait de placer une cartouche vive dans la chambre du pistolet.

Chien abattu (hammer down) - Chien totalement abattu à sa position de repos définitif.

Chien armé (cocked) - Chien non abattu (complètement armé ou au demi-armé).

Couramment disponible - Peut être obtenu par n'importe qui dans des circonstances normales et par des moyens ordinaires.

Down Range - Sur un stage les 180° autour du tireur en direction des cibles.

Emplacement (location) - Un point précis du stage, par exemple « derrière la porte ».

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

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

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

Free style - Le tireur à la possibilité de choisir de tirer à deux mains ou en style Duelist. Autorisé en Catégorie Modern Wild Bunch™ Action Shooting.

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

Major Safety violation - Une infraction à la sécurité qui a un fort potentiel de causer des blessures aux personnes.

Mécanisme manœuvré (action cycled) (armes d'épaule à pompe et levier de sous garde) - manœuvrer le mécanisme suffisamment pour armer le chien.

Mécanisme fermé (armes d'épaule à pompe et levier de sous garde) - Culasse en position de tir, c'est à dire impossible à fermer plus en actionnant le levier ou la pompe.

Mécanisme ouvert (armes d'épaule à pompe et levier de sous garde) - Culasse qui n'est pas complètement fermée.

Minor Safety violation - Tenir une arme ou tirer avec une arme de façon dangereuse mais ne mettant pas directement en danger des personnes.

Miss - Ne pas toucher la cible appropriée en utilisant le type d'arme approprié.

Munition acquise de façon illégale - Munition qui N'A PAS été amenée sur la ligne de tir ou posée par le tireur d'une façon autorisée ou cartouches chargées en trop qui sont tirées.

Obligé à une arme (committed to a firearm) - Le moment auquel une arme à feu devra avoir été sécurisée pour quitter la main du tireur.

Obligé au parcours (committed to a stage) - Quand la première balle a été tirée downrange.

Parcours de tir (course of fire) - Une fois que le tireur a signalé qu'il était « ready », depuis le bip du timer jusqu'au dernier coup tiré.



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

Pistolet en main – Quand l'extrémité du canon du pistolet quitte l'entrée du holster ou quitte le contact d'avec l'accessoire sur lequel il était posé.

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

Power Factor – Poids de la balle (en grains) multiplié par la vitesse (en pieds par seconde) et divisé par 1000. Le standard minimum dans tous les matchs Wild Bunch™ Action Shooting ne doit pas être inférieur à 150. La vitesse maximale pour le pistolet est de 304m/s (1000 fps) et pour les carabines de 427m/s (1400fps).

Procedural – Une action non intentionnelle où le tireur ne suit pas les instructions du stage et peut inclure des actions et omissions autres que de tirer une cartouche, par exemple ne pas satisfaire aux exigences de sa catégorie.

Règle de sécurité de 170° - signifie que la bouche du canon doit toujours être pointée down range à plus ou moins 85° dans toutes les directions.

Règle de travelling du Basket-ball – aussi appelé déplacement avec une arme. Une fois que l'arme a le chien armé, un pied doit rester en place sur le sol jusqu'à ce qu'elle soit revenue en condition de sécurité. Cela veut dire qu'après que le pistolet ait eu la première cartouche chargée on ne peut bouger que quand la glissière est verrouillée ouverte et que l'index est hors du pontet. On peut bouger avec une carabine ou un fusil quand la culasse est ouverte ou le chien abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée et la culasse fermée.

Reshoot – Un score est enregistré, le tireur recommence au début, en ne conservant que les pénalités relatives à la Sécurité. On augmente le nouveau score de ces pénalités.

Restart - Pas de score enregistré, on permet au tireur d'effectuer un nouveau départ «clean».

Séquence de tir (shooting string) – L'ensemble des tirs avec un type d'arme avant d'engager une cible avec le type d'arme suivant.

Squib - Toute partie d'une cartouche logée dans le canon d'une arme ou un projectile qui sort du canon à une vitesse extrêmement basse.

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

Style de tir à deux mains – Le tireur tient et tire le pistolet avec les deux mains. Cette méthode de tir est autorisée aux concurrents en catégorie Modern Wild Bunch™ Action Shooting.

Style de tir Duelist – Un pistolet armé et tiré d'une main, sans soutien. Le pistolet, la main ou le bras qui tire ne doivent pas être touchés par l'autre main sauf pour résoudre un problème de dysfonctionnement. Ce style de tir est exigé pour les concurrents en catégorie Traditional Wild Bunch™ Action Shooting.

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

Up Range – 180° autour du tireur à l'opposé des cibles du range.

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
Page web : www.wildbunch.net

