

SASS WILD BUNCH

ACTION SHOOTING

Manuel



Compilé et édité
par
the Wild Bunch

Version 12.2
Janvier 2019

Traduction Française décembre 2018

COPYRIGHT 2008 - 2019
SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
TOUS DROITS RÉSERVÉS



Sommaire

LA SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY.....	1
SPIRIT OF THE GAME.....	2
CHOIX D'UN ALIAS.....	2
VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS.....	3
CONVENTIONS SASS RELATIVES AUX ARMES A FEU.....	3
TOUTES ARMES À FEU.....	4
EMBELLISSEMENT DES ARMES.....	4
OBLIGATIONS RELATIVES AU PISTOLET 1911.....	4
MODIFICATIONS CATÉGORIE TRADITIONAL.....	5
MODIFICATIONS CATÉGORIE MODERNE.....	6
OPERATIONS SUR LE RANGE – PISTOLET.....	7
A la table de chargement.....	7
Sur la ligne de tir.....	7
A la table de déchargement.....	8
OBLIGATIONS RELATIVES AUX RIFLES ET CARABINES.....	9
CHIENS, DÉTENTES ET PONTETS.....	9
CANONS.....	9
CROSSES ET POIGNÉES.....	9
ORGANES DE VISÉE.....	10
LEVIERS DE SOUS GARDE.....	10
MÉCANISMES DE CHARGEMENT ET D'ALIMENTATION.....	10
PERCUTEURS.....	10
OPERATIONS SUR LE RANGE	11
OBLIGATIONS RELATIVES AU FUSILS LISSES.....	12
CHIENS, DÉTENTES ET PONTETS.....	12
CANONS.....	12
CROSSES ET POIGNÉES.....	12
ORGANES DE VISÉE.....	13
RÉDUCTEURS DE REcul.....	13
OPERATIONS SUR LE RANGE	13
HOLSTERS, CARTOUCHIÈRES ET BANDOULIÈRES.....	14
MUNITIONS.....	15
INDICATIONS POUR LES CIBLES.....	15
CATÉGORIES.....	16
MODERNE.....	16
TRADITIONAL.....	16
CATEGORIES RECONNUES ET ADDITIONNELLES.....	16



OBLIGATIONS POUR UNE CATEGORIE SENIOR.....	16
SIDE MATCHS.....	16
MATCHS EN EQUIPE.....	16
MATCH FUSIL MILITAIRE A CULASSE MOBILE.....	17
DÉCOMPTE DES POINTS ET CHRONOMÉTRAGE.....	17
VUE D'ENSEMBLE DES PENALITES.....	19
SPIRIT OF THE GAME/FAILURE TO ENGAGE.....	19
PENALITES DE 5 SECONDES.....	19
PENALITES DE 10 SECONDES.....	19
Pénalités de Procedural.....	19
Pénalités de Minor Safety.....	20
PENALITES DE 30 SECONDES.....	20
STAGE DISQUALIFICATION.....	20
MATCH DISQUALIFICATION.....	21
Match Disqualification uniquement pour les besoins du score	21
OPERATIONS SUR LE RANGE	21
CONVENTIONS DE STAGE.....	22
PRATIQUES DE SÉCURITÉ.....	24
OBJETS INTERDITS.....	26
ORGANIGRAME des MISS.....	27
GLOSSAIRE.....	28



SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY

La Single Action Shooting Society est une organisation internationale créée pour préserver et promouvoir le Cowboy Action Shooting™, sport en pleine expansion, et les matchs SASS Wild Bunch™. La SASS donne son aval aux matchs régionaux organisés par les clubs affiliés et organise annuellement l'END of TRAIL, championnat mondial du Cowboy Action Shooting et Wild West Jubilee™.

Le SASS Wild Bunch™ Action Shooting est un sport d'amateur à multiples facettes où les participants concourent avec des armes à feu du type de celles utilisées lors de la pacification de l'Old West, au tout début du 20^e siècle: pistolets semi automatiques 1911, carabines à levier de sous-garde, et Winchester à pompe modèle 93, 97 et modèle 12. La compétition de tir est mise en scène dans un style Old-West unique et caractéristique.

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

L'aspect réellement unique du SASS Wild Bunch™ Action Shooting est l'obligation faite d'avoir une tenue comme à l'époque ou dans un film western. Chaque participant doit adopter un Alias de tireur en rapport avec un personnage ou une profession de la fin du 19^{ème} siècle, ou une star du western hollywoodien et créer son costume en fonction de ce personnage.

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

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

Les mordus de l'histoire de l'Ouest américain de même que les tireurs réguliers sont d'accord pour reconnaître que l'utilisation d'armes d'époque, de costumes authentiques, de cibles spécifiques et d'un tir rapide font du Wild Bunch™ Action Shooting un des plus intéressants de tous les sports de tir tant pour les spectateurs que pour les tireurs. Ce manuel contient les règlements, les règles spécifiques ainsi que les précisions adoptées par la Single Action Shooting Society. Le SASS Range Operation Basic Course et le SASS Range Officer Training Course détaillent plus en profondeur un certain nombre de ces règles et y apportent certaines clarifications ainsi que les pénalités applicables. La version la plus récente du Manuel Wild Bunch est toujours disponible sur le site web de la SASS : www.sassnet.com. L'intention et le souhait des dirigeants de la SASS sont que le présent règlement puisse préserver et protéger le Wild Bunch™ Action Shooting de l'utilisation d'astuces techniques ou de failles réglementaires qui, dans d'autres disciplines de tir, ont pu avoir un impact très négatif. Les pères fondateurs de la SASS espèrent que l'END of TRAIL, les matchs dans les Clubs affiliés ainsi que les rencontres annuelles seront autant des compétitions de tir que des occasions d'amusement et de camaraderie.



SPIRIT OF THE GAME

Comme ce jeu de Wild Bunch™ Action Shooting SASS est issu du Cowboy Action Shooting™, nos membres ont développé et adopté une attitude dirigeant leur participation que nous appelons le «Spirit of the Game». Concourir dans le Spirit of the Game signifie que vous participez en appliquant pleinement les règles de la compétition, sans chercher à tirer avantage de ce qui est ou n'est pas précisé dans le règlement ou les procédures de tir. Certains diront que le Spirit of the Game n'est ni plus ni moins qu'un bon esprit sportif. Quelle que soit le nom que vous lui donniez, si vous n'avez pas ce Spirit of the Game, le Wild Bunch™ Action Shooting n'est pas fait pour vous.

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

CHOIX D'UN ALIAS

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

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

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

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

Si aucun alias acceptable ne peut être trouvé, votre numéro de membre de la SASS sera alors utilisé en lieu et place d'un alias. Tous les changements de pseudo feront l'objet du paiement d'une « redevance pour changement de nom ».



VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS

Le SASS Wild Bunch™ Action Shooting est une combinaison de reconstitution historique et de bal costumé. Les participants peuvent choisir le style de costume qu'ils souhaitent porter mais toutes les tenues doivent être typiques de la fin du 19^e siècle et du début du 20^e siècle. L'accent est plus particulièrement mis sur l'armée américaine entre 1900 et 1916 et la mode de la période Edwardienne. Il est aussi approprié de porter des vêtements «western» tels que ceux de Pike, Dutch, Lyle ou Tector dans la scène finale du film «la Horde Sauvage» (par exemple pantalons de style western avec ou sans bretelles et chemises western à manches longue). Le gilet est optionnel. Les bottes doivent être d'un modèle accepté par la SASS. Un costume mexicain est aussi accepté.

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

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

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

CONVENTIONS DE LA SASS RELATIVES AUX ARMES A FEU

Les compétitions de SASS Wild Bunch™ Action Shooting sont divisées en deux types séparés de match, les « main matches » et les matchs annexes (side matches). Les règles relatives aux armes autorisées par la SASS dépendent du type de compétition à laquelle vous participez.

Les armes originales ou leurs répliques peuvent être utilisées en compétition sous réserve qu'elles présentent les garanties de sécurité et soient en bon état de fonctionnement. Dans chaque chapitre 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 disponible à la vente ne veut pas dire que cette arme ou cette pièce sont autorisées en compétition. Seules sont autorisées les modifications répertoriées dans le présent manuel. 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 lors de l'utilisation de leurs armes et/ou pour les 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 de cette arme. Les armes doivent fonctionner comme le faisaient les armes originales qu'elles reproduisent. Les armes doivent fonctionner de façon non dangereuse.

La SASS reconnaît qu'il est légitime de vouloir améliorer les performances de ses armes. Tous ensembles, 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 utilisées pour le SASS Wild Bunch™ Action Shooting. Toute modification non prévue par le présent manuel est interdite. Les personnes désirant voir leurs modifications, pièces d'armes ou armes



agrées et incluses dans les modifications acceptées par la SASS peuvent demander à la SASS un imprimé Firearms Modification Consideration (*Prise en Compte de Modification d'une arme à feu*) au Wild Bunch™ Comitee. Seule une réponse écrite signifiant l'approbation par les dirigeants de la SASS fera foi et autorisera ces modifications. Sauf à être référencé dans ces conventions, toute modification, pièce d'arme ou arme utilisée sans cette approbation est interdite.

TOUTES ARMES A FEU

- Toutes les armes doivent être conçues pour tirer par l'intermédiaire d'un mécanisme d'impact prévu pour des amorces de percussion centrale. Tout autre mécanisme de mise à feu est interdit.
- Les modifications des mécanismes internes non référencées dans ce manuel et qui ne peuvent pas être examinées tant que l'arme est au repos (culasse fermée) sont autorisées tant que cela n'affecte pas l'aspect extérieur du mode de fonctionnement et n'entre pas en conflit avec l'une des modifications prévues par ce manuel.
- Modifier le mode de mise à feu, l'armement, le chambrage ou le 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 ne soit précisément interdit.
- Toutes les pièces peuvent être adoucies, reprofilées, polies, ébavurées ou remplacées tant que ce n'est pas interdit par ces présentes conventions.
- Les vis d'origine peuvent être remplacées par des vis type Hallen ou d'autres types de vis.
- Les cadres et boîtiers de culasse peuvent être percés et taraudés (par ex. pour recevoir un dispositif de visée autorisé).

EMBELLISSEMENT DES ARMES

- Le cloutage comme à l'époque, la gravure, l'incrustation de matière ou le quadrillage ainsi que tout autre embellissement est autorisé tant qu'il ne constitue pas une aide importante à la préhension ou ne tend pas à transformer la crosse en crosse de tir (voir les obligations spécifiques pour les pistolets).
- Boîtiers de culasse, carcasse, cadre de poignée ou canons peuvent être gravés à condition de ne pas constituer une aide à la prise en main.
- Une finition micro-billée légère peut être appliquée sur l'extérieur de toutes les armes de Wild Bunch™ Action Shooting.

OBLIGATIONS RELATIVES AU PISTOLET 1911

Un pistolet de style 1911 semi-automatique en calibre .45 ACP, à carcasse d'acier de taille normale et à simple empilement de cartouches est requis. Bien que dans ce manuel le terme « pistolet 1911 » soit utilisé, cela inclut le modèle 1911A1 ainsi que leurs clones. Il ne peut être apporté sur la ligne de tir qu'un seul pistolet de main match.



MODIFICATIONS CATÉGORIE TRADITIONAL

La carcasse et la glissière doivent être conformes au « style militaire » 1911 ou 1911A1 (par ex. pas de rail pour lampe, de protège poussière agrandi, etc.)

La finition des pistolets traditionnels varie du poli bleui au parkerisé très mat. Tous ces finis sont autorisés. Les pistolets peuvent être plaqués ou peints. Quand un quadrillage, une surface matte, ou piquetée est mentionnée, cela signifie qu'un est un motif gravé sur la carcasse ou la glissière.

- La longueur de canon doit être de 5 pouces (127 mm). Aucun support de canon, compensateur ou autre système réducteur de recul n'est autorisé
- Le pistolet non chargé, chargeur vide en place, ne doit pas peser plus de 1134g (40 onces).
- Canon de dimension standard, les Bull Barrels (canons lourds) sont interdits.
- Les logements de chargeurs peuvent être chanfreinés mais pas être agrandis, allongés ou évasés.
- Seules les mires non réglables de type militaire et les guidons à lame sont autorisés. Les crans de mire de type 10-8 National Match et Harrison Design 003 sont autorisés.
- Les inserts sur les organes de visée et les organes de visés colorés sont interdits. Les organes de visée doivent être noircis, bleuis ou en inox.
- Les guidons peuvent être à queue d'aronde, rivés transversalement ou verticalement.
- Toute combinaison d'organes de visée bleuis, noirs, ou inox (acier naturel) est permise.
- Les pistolets en acier inox sont autorisés.
- Les plaquettes enveloppantes qui couvrent une partie de l'avant de poignée sont illégales. Les poignées de compétition et les repose pouce ne sont pas autorisés.
- Une encoche dans la plaquette de crosse peut être faite pour faciliter l'accès au verrou de chargeur mais rien ne doit dépasser du profil original de la plaquette.
- Quadrillage ou stries sont autorisés uniquement sur l'arrière des glissières, pas de quadrillage ou de stries sur l'avant des glissières.
- Les chargeurs doivent être de longueur standard et ne pas contenir plus de 8 cartouches. Pas d'amortisseur dépassant à la base des chargeurs. Cela signifie PAS d'amortisseur quel qu'il soit. Les chargeurs vides ne doivent pas peser plus de 85 g (3 onces).
- Uniquement des sécurités de poignées standard, pas de sécurité de poignée en « queue de castor ».
- Verrous de chargeurs de taille standard, pas allongés ou agrandis.
- Sécurité de pouce de taille standard, elle ne peut pas être allongée.
- Verrou de glissière de taille standard, il ne peut pas être allongé.
- Ressort de recul et son guide standard, Pas de tiges de guidage allongées.
- Détente pleine, courte ou longue uniquement. Pas de détente de match allégées.
- Logements de ressort principal droits ou bombés autorisés. Le logement de ressort principal peut être strié ou quadrillé.
- Une fenêtre d'éjection abaissée et évasée est permise.
- Le quadrillage du devant de poignée et du pontet n'est pas autorisé.
- Seul le chien à crête standard est autorisé.
- L'anneau de dragonne est facultatif
- Toute préparation interne et amélioration du système est permise.
- Les sécurités de poignée et de pouce doivent fonctionner correctement.

Note : dans tous les cas « Standard » signifie « conforme aux spécifications standard militaires ».



MODIFICATIONS CATÉGORIE MODERNE

La finition du pistolet peut largement varier : bleui, plaqué, poli, peint, etc. sont tous autorisés.

- La longueur du canon doit être de 5 pouces (127 mm). Aucun support de canon, compensateur ou autre réducteur de recul n'est autorisé. Aucun système réducteur de recul n'est permis, ce qui inclus Springcoil, STI, Fire Dragon, Hartts, guide ressort réducteur de recul en tungstène ou similaire, cache poussière long, masselottes d'équilibrage, etc. Un rail de cache poussière allégé est autorisé.
- Le pistolet non chargé, chargeur vide en place, ne doit pas peser plus de 1191g (42 onces).
- Canons de dimensions normales, les canons lourds sont interdits.
- Les logements de chargeurs peuvent être chanfreinés mais pas agrandis, allongés ou évasés.
- Les mires ajustables ou non et guidons à lame sont autorisés.
- Les organes de visée ne peuvent être optiques ou à fibre optique. Les viseurs laser sont interdits. Les organes de visée peuvent être peints, avoir des points de couleur ou des inserts.
- Les pistolets en acier inox sont permis.
- Les poignées de compétition ou les reposes pouce ne sont pas autorisés. Les plaquettes enveloppantes couvrant une partie de l'avant de poignée sont interdites.
- Une encoche peut être faite dans la plaquette pour permettre au tireur d'atteindre le verrou de chargeur mais rien ne doit dépasser du profil original de la poignée.
- un quadrillage ou des stries à l'avant ou à l'arrière de la glissière sont permis.
- Une bande externe sur le dessus de la glissière n'est pas autorisée. Cela signifie qu'aucune bande, par ex. BoMar, ne peut être vissée, soudée ou fixée de quelque manière que ce soit sur le dessus de la glissière. Le dessus de glissière peut être plat, strié et/ou mat pour réduire les reflets. Les bandes Colt Gold Cup d'origine sont autorisées.
- La sécurité de poignée allongée en « queue de castor » est autorisée.
- Les chargeurs doivent être de longueur standard et ne pas contenir plus de 8 cartouches. Pas d'amortisseur saillant à la base des chargeurs. Cela signifie AUCUN amortisseur de base de chargeur quelqu'il soit. Les chargeurs vides ne doivent pas peser plus de 85g (3 onces).
- Le verrou de chargeur peut être allongé mais pas agrandi.
- La sécurité de pouce peut être allongée et peut être ambidextre.
- Le verrou de glissière peut être allongé.
- Une tige guide de ressort de recul allongée est autorisée.
- Une fenêtre d'éjection abaissée et évasée est permise.
- Une détente de match est autorisée.
- L'anneau de dragonne est facultatif
- Un chien de compétition allégé est autorisé.
- Le quadrillage du devant de poignée et du pontet est autorisé. Cela signifie que tout type de quadrillage, de piquetage et ou de striures est légal.
- Les encoches de doigts sur l'avant de cadre de poignée sont interdits.
- Les logements de ressort principal droits ou bombés sont autorisés. Le logement de ressort principal peut être strié ou quadrillé.
- Toute préparation interne et amélioration du système est permise.
- Les sécurités de poignée et de pouce doivent fonctionner correctement.
- Un extracteur externe est autorisé.



PISTOLET - OPERATIONS SUR LE RANGE

Lors de la manipulation du 1911 l'index doit être HORS du pontet lors des déplacements, rechargements et correction de défauts après que le pistolet ait été chargé. Un tireur reçoit un avis verbal « DOIGT ! » à sa première erreur, renouveler cette erreur entraîne une MSV pour le tireur. Charger signifie engager une cartouche vive dans la chambre du pistolet.

Les chargeurs doivent être garnis au maximum à sept cartouches. Un tireur peut garnir son chargeur à MOINS de sept cartouches.

- Les chargeurs peuvent être garnis en cartouches à n'importe quel moment.
- Le déplacement est permis avec le 1911 en main, glissière fermée sur une chambre vide, sans chargeur ou avec un chargeur garni ou vide jusqu'à ce que le pistolet ait sa première cartouche chambrée (chargée) pendant le stage.
- Quand on se déplace avec le 1911 en main une fois le pistolet chargé le doigt doit rester hors du pontet. (Doigt dans le pontet vaut MSV).
- Aucun pistolet chien armé ou chargé ne doit quitter la main du tireur (Stage Disqualification). Cela ne s'applique pas lors de la résolution de dysfonctionnements.
- Changer les chargeurs lors du déplacement est permis tant que le doigt reste hors du pontet. Une fois que la glissière est libérée et qu'une cartouche est insérée dans la chambre la « règle de travelling du Basket-ball » est appliquée (doigt dans le pontet, MSV; glissière fermée sur une cartouche vive, SDQ).
- A la fin du parcours de tir, le 1911 doit être montré vide sur la ligne de tir. A la fin du parcours de tir et avant de rengainer le pistolet, les ordres suivants doivent être employés :
 - UNLOAD and SHOW CLEAR (déchargez et montrez la chambre vide), cela signifie éjecter toute cartouche vive et le chargeur s'il y en a un en place, et, glissière ouverte, présenter le pistolet de telle sorte que l'officiel puisse voir qu'il n'y a pas de chargeur en place et que la chambre est vide.
 - SLIDE DOWN (glissière en place), cela veut dire de laisser revenir la glissière en avant.
 - HAMMER DOWN (chien abaissé), Pistolet pointé en direction sans danger, presser la détente pour permettre au chien de retomber, sans le retenir avec le doigt.
 - HOLSTER, placer alors le pistolet vérifié et en sécurité au holster (Ne pas appliquer cette règle, SDQ).

OPERATIONS A LA TABLE DE CHARGEMENT :

- Un chargeur sera introduit dans le 1911 et le pistolet remis au holster. (un chargeur non inséré, PAS DE SANCTION ; une glissière manœuvrée avec chargeur inséré vaut SDQ sauf si la faute est corrigée avant que l'arme ne quitte les mains du tireur).

SUR LA LIGNE DE TIR :

- A moins que les instructions n'en décident autrement, une cartouche vive sera chambrée dans le pistolet pendant le parcours quand la séquence de tir le nécessite.
- S'il est chargé au mauvais moment ou au mauvais emplacement la glissière peut être verrouillée ouverte, sans pénalité, pour remettre l'arme en condition de sécurité. Le pistolet ne PEUT PAS être remis au holster, il doit être posé en sécurité puis repris quand c'est nécessaire.

Quoi qu'il arrive pendant le parcours de tir après que la première balle soit partie downrange, il est impératif de se rappeler que le 1911 NE PEUT PAS être remis au holster avant la fin du parcours de tir, qu'il ait été vérifié vide et remis en sécurité.

Les conditions de sécurité pour un pistolet pendant le parcours de tir sont les suivantes :

- En sécurité pour déplacement en main avant le premier chargement.
 - Glissière fermée sur chambre vide, avec chargeur garni, chargeur vide ou pas de chargeur.



- En sécurité pour déplacement arme en main après le premier chargement.
 - Glissière verrouillée ouverte, chargeur garni, chargeur vide ou pas de chargeur. Glissière fermée tant qu'il n'y a PAS DE CARTOUCHE VIVE dans la chambre. Le pistolet peut avoir le chargeur plein, vide ou pas de chargeur.
- En sécurité pour quitter la main du tireur.
 - Glissière verrouillée ouverte, chargeur vide, chargeur garni ou pas de chargeur. Glissière fermée tant qu'il n'y a PAS DE CARTOUCHE VIVE dans la chambre. Le pistolet peut avoir le chargeur plein, vide ou pas de chargeur.
- En sécurité pour remise au holster.
 - Glissière fermée et chien abaissé sur une chambre vide et pas de chargeur engagé. Uniquement après l'inspection par le RO sur la ligne de tir.

Opérations à la table de déchargement :

- Le pistolet déjà contrôlé doit rester au holster.



OBLIGATIONS RELATIVES AUX RIFLES ET CARABINES

Les rifles ou carabines utilisées dans les matchs principaux et par équipe doivent être des originaux ou des répliques d'armes à levier de sous-garde fabriqués pendant la période qui s'étend approximativement entre 1860 et 1899, à magasin tubulaire et chien apparent. Les armes rayées à magasin non tubulaire ne peuvent pas être utilisées. Ces armes doivent être chambrées en calibre revolver de .40 ou supérieur.

CHIENS DÉTENTES ET PONTETS

- Les chiens peuvent être remplacés ou échangés avec des chiens prévus du modèle original de cette même arme.
- Les détente peuvent être retaillées.
- La position de la détente peut être ajustée.
- Les sabots de détente ne sont pas autorisés.

CANONS

- Les canons d'origine peuvent être remplacés par de nouveaux canons conformes au modèle particulier de l'arme.
- Les canons peuvent être raccourcis et/ou fraisés à la bouche.
- Les canons doivent avoir une longueur de plus de 45 cm (selon la législation française) pour rester en catégorie C.
- Les canons peuvent être modifiés pour recevoir les dispositifs nécessaires pour une autre configuration ou capacité de magasin appropriée au modèle de l'arme modifiée.
- Les canons peuvent être modifiés pour recevoir des organes de visée de styles d'époque tels qu'ils sont décrits au Paragraphe « Organes de Visée ».
- Les canons ne peuvent être qu'en fer ou en acier.
- Des systèmes de contrepoids visibles ne sont pas permis.
- Les événements de compensation ne sont pas autorisés.

CROSSES ET POIGNÉES

- La longueur ou le type de crosse peuvent être modifiés ou remplacés (par ex: une crosse de carabine peut être changée pour une crosse de rifle et vice-versa)
- Le quadrillage, la gravure ou la gravure laser, 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 les talons de crosses de carabines.
- Les plaques de couche peuvent être changées pour d'autres d'un style généralement disponible chez le fabricant de l'arme d'origine.
- Une pièce de cuir ou d'un matériau naturel similaire peut être attachée à la plaque de couche ou à la crosse. Cela inclus la partie « poignée » de la crosse.
- Les poignées ou les crosses en matériau naturel ou imitation de ce matériau sont acceptées sous réserve qu'elles ne soient pas modifiées pour constituer une poignée ou une crosse de tir de précision. Pour ce faire, elles doivent avoir la même forme de base que les poignées ou les crosses des armes d'origine.



ORGANES DE VISÉE

- Les viseurs à verniers montés sur la queue de culasse peuvent utiliser des oeillets et coupelles interchangeables.
- Le montage direct sur la culasse ou le boîtier de culasse est interdit.
- Une queue d'aronde peut être pratiquée sur le canon pour remplacer un organe de visée.
- Les guidons sous tunnel (Beach style) et les protèges guidons sont autorisés.
- Les guidons peuvent être de couleur bleue, noire, ou inox ou peuvent avoir une perle ou un insert d'acier, d'ivoire, d'ivoirine, de laiton, d'or, d'étain, de cuivre ou d'argent. La perle ou l'insert doit être de la couleur d'un de ces matériaux.
- Les hausses peuvent être de couleur bleue, noir, ou inox ou de n'importe quelle des couleurs autorisées pour le guidon. Elles peuvent être équipées d'un insert de n'importe quelle couleur permise pour le guidon.
- Un guidon monté sur rampe n'est autorisé que s'il se trouvait à l'origine sur l'arme.
- Une hausse moderne à clics sur le canon ou le boîtier de culasse est interdite.

LEVIERS DE SOUS GARDE

- Les leviers de type « John Wayne » peuvent remplacer les leviers standards d'origine.
- Les leviers peuvent être entourés ou rembourrés avec du cuir ou tout autre matériau naturel.
- Les blocs de remplissage de levier ou tout autre mécanisme destiné à empêcher ou sérieusement limiter le mouvement des doigts à l'intérieur du levier sont interdits.
- A l'exception des leviers type John Wayne, tout remplacement devra être fait avec un levier reprenant les cotes et la forme de celui d'origine.
- Le levier peut être coupé et ressoudé tant que sa forme et sa taille ne changent pas.
- L'échange entre un levier de Winchester 1873 et un levier de Winchester 1866 est autorisé.
- Toutes les armes rayées à levier doivent avoir un débattement du levier qui n'est pas inférieur à 4-1/8 inch (10,7 cm) mesuré de la façon suivante:
Avec la culasse fermée marquez un point sur la crosse et sur le levier de sous garde de l'arme à 3 pouces (7,6 cm) de l'arrière de la détente à l'endroit où elle entre dans la carcasse. Ouvrez le levier à son extension maximum et mesurez alors l'écartement entre les deux marques sur la crosse et le levier.

MÉCANISMES DE CHARGEMENT ET D'ALIMENTATION

- Le transporteur et/ou le mécanisme élévateur des rifles et carabines peut être allégé, soudé, modifié ou remplacé.

PERCUTEURS

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



OPERATIONS SUR LE RANGE

- A la table de chargement, les rifles (et carabines) doivent être chargés du nombre de cartouches requis pour la séquence de cibles prévue, chien au cran de sûreté ou totalement abattu sur une chambre vide. Toute cartouche supplémentaire chargée doit être prise sur le tireur ou à un autre emplacement prévu pour les poser. Toutes cartouches chargées au-delà du nombre requis et tirées sont considérées comme des « cartouches obtenues de manière illégale ».
- Rifles et carabines sont toujours posés canon dirigé down range et culasse fermée, chambre vide et chien au cran de sécurité ou totalement abattu. Si l'arme est placée verticalement, le canon doit être incliné down range.
- Les conditions de sécurité pour le rifle pendant les parcours de tir sont :
 - En sécurité pour quitter les mains du tireur.
 - PAS DE CARTOUCHE VIVE dans la chambre, culasse actionnée et canon pointé en sécurité down range.
 - Chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, culasse fermée (reposée pour une réutilisation ultérieure)
 - En sécurité uniquement pour le déplacement rifle en main
 - Chien abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, culasse fermée.
 - Culasse ouverte, cartouche sur l'élévateur.

Les carabines doivent être contrôlées vides à la table de déchargement. (Ne pas suivre les procédures de chargement et de déchargement vaut un SDQ).



OBLIGATIONS RELATIVES AUX FUSILS LISSES

Fusil Winchester 1897 à pompe en calibre 12, d'origine ou réplique - en configurations civiles ou militaires. La reproduction du Winchester IAC 93/97 est aussi autorisée. Ce fusil peut être identifié par l'inscription « 93/97 » sur le côté gauche du canon et les mots « IAC Billerica, MA » sur le côté droit du canon. Les fusils d'origine modèle 1893 ont été déclarés dangereux par le fabricant et NE SONT PAS autorisés lors des matchs de Wild Bunch™ Action Shooting. Le fusil Winchester Modèle 12 à pompe en calibre 12 est aussi autorisé.

CHIENS, DÉTENTES ET PONTETS

- Les chiens peuvent être remplacés ou échangés par des chiens de la conception d'origine pour la même arme.
- La détente de fusil lisse peut être retaillée pour diminuer sa largeur
- La position de la détente du fusil lisse peut être ajustée.
- Les pontets de fusils lisses peuvent être enveloppés de cuir ou tout autre matériau naturel.
- Les sabots de détente ne sont pas autorisés.

CANONS

- Les canons d'origine peuvent être remplacés par des canons neufs d'un style correct pour ce modèle particulier d'arme.
- Les canons de fusils lisses peuvent être raccourcis et/ou fraisés à la bouche.
- Les canons de fusils lisses peuvent être modifiés pour recevoir les dispositifs nécessaires pour une autre configuration ou capacité de magasin appropriée au modèle de l'arme modifiée.
- Les canons de fusils lisses doivent conserver une longueur minimale de 46 cm (18 pouces) (supérieure à 61 cm pour la France).
- Les canons de fusils lisses peuvent avoir un choke amovible interne à la condition qu'il ne dépasse pas de la bouche du canon.
- Les canons de fusils lisses ne doivent être qu'en fer ou en acier.
- Des systèmes de contrepoids visibles ne sont pas permis.
- Les compensateurs ne sont pas autorisés.

CROSSES ET POIGNÉES

- La longueur ou le style de la crosse peut être modifié ou remplacé.
- Le quadrillage, la gravure, ou la gravure laser, sont permis sur les garde-mains, les crosses et poignées.
- Un amortisseur de recul, fixé à demeure, non ajustable, lacé ou de type « chaussette » est autorisé sur les talons de crosses de rifles et fusils lisses.
- Les plaques de couche peuvent être remplacées par d'autres d'un style 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.



- Les poignées et les crosses en matériau naturel ou imitation de ce matériau sont acceptées sous réserve qu'elles ne soient pas modifiées pour constituer une poignée ou une crosse de tir de précision. Pour ce faire elles doivent avoir la même forme que les poignées ou les crosses utilisées sur les armes d'origine.
- Il est interdit de recouvrir de cuir l'avant main ou la poignée d'un fusil lisse à pompe.

ORGANES DE VISÉE

- Les organes de visée peuvent être en boule ou en baguette.
- Des hausses à mi-canon sont permises et doivent être de même couleur que le guidon.
- Les guidons peuvent être bleus, noircis, couleur acier, ivoire, ivoirine, laiton, or, étain, cuivre ou argent.

RÉDUCTEURS DE REcul

- Des systèmes de réducteur de recul internes peuvent être ajoutés.

OPERATIONS SUR LE RANGE

- Les magasins des fusils lisses peuvent être chargés du nombre de cartouches nécessaires pour la séquence de cibles prévue. Toute cartouche supplémentaire nécessaire doit être prise sur le tireur ou à un endroit désigné pour les poser. Toutes cartouches chargées au-delà du nombre requis et tirées sont considérées comme « cartouches obtenues de manière illégale ».
- Les fusils lisses chargés sont toujours posés canon tourné down range, culasse fermée, chambre vide et chien au cran de sécurité ou totalement abattu (ne pas suivre cette règle vaut un SDQ).
- Les fusils lisses vides doivent être posés culasse ouverte.
- Le magasin du fusil lisse sera chargé après avoir fermé la culasse et abaissé le chien sur une chambre vide (ne pas charger n'entraîne AUCUNE PENALITE, fermer la culasse après le chargement vaut un SDQ à moins que ce ne soit corrigé avant que l'arme ne quitte les mains du tireur).
- Les conditions de sécurité pour le rifle pendant les parcours de tir sont :
 - En sécurité pour quitter les mains du tireur.
 - PAS DE CARTOUCHE VIVE dans la chambre, culasse ouverte et canon tourné en sécurité down range.
 - Chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, culasse fermée (reposée pour une réutilisation plus tard)
 - En sécurité uniquement pour le déplacement rifle en main
 - Culasse ouverte, cartouche sur l'élévateur.
 - Chien totalement abattu sur une chambre vide ou une cartouche tirée, culasse fermée.

Les fusils doivent être contrôlés vides à la table de déchargement (ne pas suivre les procédures de chargement et de déchargement vaut un SDQ).

TOUTE MODIFICATION EXTERNE SUR N'IMPORTE QUELLE ARME QUI N'EST PAS SPÉCIFIQUEMENT RÉFÉRENCÉE DANS CE MANUEL EST STRICTEMENT INTERDITE !



HOLSTERS, CARTOUCHIÈRE ET BANDOULIÈRES

- Tous les pistolets doivent être portés dans un holster capable de les retenir lors des déplacements normaux au cours d'un match.
- Les munitions en vrac (qui ne sont pas dans un chargeur ou magasin) nécessaires au rechargement des armes pour n'importe quel stage doivent être portées sur le tireur sur une bandoulière, une ceinture à alvéoles pour cartouches, une giberne, un holster, dans une poche ou déposées en sécurité. Les munitions de carabine et de pistolet ne doivent pas être transportées dans des alvéoles prévues pour cartouches de chasse. Aucune munition ne doit être apportée dans la bouche, les oreilles, le nez, le décolleté ou n'importe que autre orifice du corps.
- Les bandoulières, cartouchières ou gibernes pour munitions en vrac (qui ne sont pas dans un magasin) doivent être d'un modèle traditionnel (par ex: les bandoulières doivent être portées flottantes et ne pas être maintenues pour empêcher leur libre mouvement). Les cartouchières modernes « drop pouch », les alvéoles de combat pour fusils lisses, les bracelets de poignet ou d'avant bras et autres similaires ne sont pas autorisées. Les gibernes auront un rabat de fermeture et doivent contenir les cartouches en vrac sans dispositif de rangement permettant de les attraper rapidement. Des cartouchières additionnelles, en cuir, enfilées sur un ceinturon sont acceptables, cependant des cartouchières additionnelles pour cartouches de chasse ne peuvent être portées sur les alvéoles pour cartouches de chasse. Les cartouches de fusil de chasse doivent être sur une seule rangée.
- Les logements de cartouches de chasse ne doivent pas être renforcés de métal ou de plastique. Cependant ces logements peuvent être entièrement faits en métal.
- Les logements de cartouches de chasse ne peuvent pas contenir plus de deux cartouches par logement. Les cartouchières de carabine ou de revolver ne contiendront qu'une cartouche par alvéole.
- Les cartouchières doivent être portées de façon à ce que la cartouche entière soit à la hauteur ou au-dessous du nombril.
- Les alvéoles des cartouchières pour fusil lisse doivent être appliquées contre le corps du tireur c'est-à-dire ne pas bailler vers l'extérieur.
- Des porte-cartouches sur la crosse ou l'avant main sont interdits.
- Holsters et porte-chargeurs doivent être d'un modèle traditionnel ou militaire et faits en matériaux traditionnel c'est-à-dire en cuir ou en toile.
- Le holster doit couvrir toute la longueur du canon et de la glissière depuis le bout du canon jusqu'à la fenêtre d'éjection. Les holsters ouverts à l'avant (de tir rapide) ne sont pas autorisés.
- Si le holster a un rabat ou un sanglon, il n'est pas nécessaire de le fermer pendant la compétition.
- Les équipements de type « compétition » en métal ou en plastique sont interdits.
- Les holsters d'épaule ou cross draw ne peuvent pas être utilisés pendant la compétition.
- Les porte-chargeurs doivent être portés verticaux et se conformer au corps du tireur (c'est-à-dire ne pas s'écarter du corps du tireur).
- Les porte-chargeurs peuvent contenir un ou deux chargeurs, un chargeur par logement.
- Au moins 5cm (2 pouces) du chargeur doivent être recouverts par le porte-chargeur.
- Le côté plat des chargeurs doit être parallèle au corps. Les portes chargeurs ne doivent pas contenir les chargeurs côté étroit tourné vers la ceinture. Le côté plat du chargeur doit être parallèle à la ceinture.
- Des porte-chargeurs contenant un seul chargeur peuvent être cousus directement sur la ceinture mais ils doivent maintenir le chargeur de la même façon que les autres porte-chargeurs.
- Les chargeurs supplémentaires que le tireur peut souhaiter avoir au-delà de ceux qu'il peut porter dans ses porte-chargeurs doivent être portés soit dans une poche ou placés à un emplacement de son choix sur le stage. Des chargeurs additionnels et des munitions en vrac à poser peuvent être amenés sur la ligne de tir de façon sécurisée.



MUNITIONS

Le standard minimum admis pour les munitions à percussion centrale et poudre sans fumée utilisées dans tous les matchs SASS Wild Bunch™ Action Shooting ne peut être un power factor inférieur à 150. La vitesse maximum standard pour les pistolets est de 304 m/s (1000 fps). La vitesse maximum standard pour les carabines est de 427 m/s (1400 fps). Tirer avec n'importe quelle munition qui n'atteint pas le power factor sera sanctionné d'un MDQ, UNIQUEMENT pour des raisons d'enregistrement des points. Le tireur sera autorisé à continuer de tirer le match mais tous les temps des stages précédents seront effacés et ceux des stages suivants ne seront pas enregistrés. Les munitions qui dépassent la vitesse maximum entraînent un MDQ. Toute pénalité Major Safety pendant le match sera enregistrée et pourra entraîner pour le tireur une disqualification de la totalité du match.

Le power factor se calcule simplement en multipliant le poids de la balle (en grains) par la vitesse en fps (pieds par seconde) et en divisant le résultat par 1000 comme illustré ci dessous,

Une balle de 200 gr propulsée à 750 fps a un power factor de 150: $(200 \times 750) / 1000 = 150$

Une balle de 250 gr propulsée à 800 fps a un power factor de 200: $(250 \times 800) / 1000 = 200$

Les munitions seront contrôlées au chronographe prévu pour le match.

La distance entre l'extrémité du canon et le premier écran du chronographe sera de 3 m.

- Le tireur peut être tenu pour responsable des dommages causés aux cibles ou des blessures à une personne dus au « retour » d'une munition inappropriée. La violation de cette consigne majeure de sécurité vaudra à son auteur une « disqualification immédiate » et l'exclusion du match.
- Les munitions pour carabine et pistolet ne peuvent pas être à balle blindée, demi blindée, cuivrées, plaquées ou avec gas-check. Elles doivent être en plomb. Les balles « mollycoatées », recouverte de polymère ou équivalentes sont autorisées.
- Les munitions de pistolet et carabine doivent être à projectile unique. Les munitions « multi projectiles » sont interdites.
- Les munitions dont la balle ne dépasse pas les lèvres de l'étui sont interdites.
- Les munitions pour pistolets et carabines doivent avoir d'ogives d'un poids minimum de 180 grains (11,66g).
- Pour toutes les épreuves, les cartouches de fusils lisses ne doivent être chargées que de plomb numéro 6 pour oiseaux ou plus petit (pas de grenaille d'acier ou de plombs nickelés).
- Les cartouches magnum et haute vitesse pour fusils lisses sont interdites.
- Les munitions de fusil lisse ne devront pas être sous-calibrées à l'aide d'un outil qui n'a pas été fabriqué pour le calibre utilisé (MDQ).
- Les munitions pour fusil lisse ne seront pas incisées (baguees) de façon à ce que l'étui, la bourre et la colonne de plombs soient expulsés du canon comme un projectile unique (MDQ).

REGLES RELATIVES AUX CIBLES

L'utilisation de cibles plus difficiles telles que cibles successives, dueling trees, otages, etc. sont à la fois courantes et encouragées. Le power factor plus important les fait réagir plus facilement et de nombreux



tireurs de Wild Bunch™ Action Shooting apprécient ce niveau de précision plus important. Il faut cependant se rappeler que le WBAS est un sport de tir qui privilégie la vitesse, le déplacement et la précision. Ce n'est pas une compétition de précision. Les match directors de Wild Bunch™ devront proposer des cibles et des séquences appropriées à tous les niveaux d'habileté. Des cibles difficiles plus petites ou à plus grand distance placées de façon stratégiques pendant le match sont parfaites, mais ce concept ne devra pas dominer la conception de tout le match.

CATÉGORIES

La SASS Wild Bunch™ reconnaît pour ses matchs deux catégories de tir de base centrées sur le pistolet 1911. Ces deux catégories sont Modern et Traditional. Les obligations sont les suivantes :

MODERN

- Les pistolets de style Modern et Traditional sont autorisés.
- Ils peuvent être tirés dans n'importe quel style de tir.
- Tout fusil lisse ou carabine autorisé peut être utilisé.

TRADITIONAL

- Seuls les pistolets de style Traditional sont autorisés.
- Le pistolet doit être tiré d'une seule main, sans soutien (style duelist). La main faible peut être utilisée pour charger, manoeuvrer la glissière et en cas de mauvais fonctionnement.
- Toute carabine ou fusil lisse autorisé peut être utilisé.

CATEGORIES OFFICIELLES ET ADDITIONNELLES

Quatre catégories sont toujours proposées : Traditionnel et Moderne (réservées aux seuls hommes et aux garçons) ainsi que Lady Modern et Lady Traditionnel. S'il y a un nombre suffisant de tireurs et si la demande le justifie, des catégories basées sur l'âge, telles que Seniors, peuvent être proposées.

OBLIGATIONS POUR UNE CATEGORIE SENIOR

- La catégorie primaire doit avoir un minimum de 10 tireurs. Par exemple Traditionnel doit avoir 10 tireurs avant qu'une catégorie Senior Traditionnel ne soit ouverte.
- Une catégorie Senior doit avoir au moins 5 concurrents.
- L'âge pris en compte est 65 ans et au-delà.

SIDE MATCHS

MATCHS EN EQUIPE

- Toutes les munitions d'arme de poing et de carabine doivent être conformes aux obligations de power factor du Wild Bunch™ Action Shooting.



- Toutes les carabines doivent être d'un modèle légal pour le Wild Bunch™ Action Shooting (au moins de calibre .40). Bien entendu les 1911 sont en .45 ACP.

Les matchs par équipe doivent être menés selon les désirs du Match Director. Pour qu'ils correspondent à la scène finale du film « Wild Bunch » de Sam Peckinpah, il est recommandé :

- Quatre tireurs par équipe, chacun connu comme Pike, Dutch, Lyle et Tector.
- Armes pour Pike : pistolet 1911 et fusil modèle 1897/modèle 12.
- Armes pour Dutch : pistolet 1911 et fusil modèle 1897/modèle 12.
- Armes pour Lyle : pistolet 1911 et fusil modèle 1897/modèle 12.
- Armes pour Tector : pistolet 1911 et carabine autorisée en Wild Bunch™ Action Shooting.
- Les Matches en équipe peuvent être tirés par tout compétiteur dans son costume habituel de main match, mais pour coller aux personnages du film, les équipements ci-dessous sont recommandés :
 - Pike : pantalon noir, chemise de couleur claire à manches longues, gilet sombre, bottes autorisées par la SASS et chapeau.
 - Dutch : pantalon noir, chemise de couleur claire à manches longues, gilet sombre, bottes autorisées par la SASS et chapeau.
 - Lyle : pantalon noir, chemise de couleur claire à manches longues, PAS de gilet, bottes autorisées par la SASS, chapeau facultatif.
 - Tector : pantalon noir, chemise de couleur claire à manches longues, gilet sombre, bottes autorisées par la SASS et chapeau.

MATCH FUSIL MILITAIRE A CULASSE MOBILE

Le fusil doit être un fusil à culasse mobile d'un calibre original utilisé par les forces armées de n'importe quel pays jusqu'à la fin de la seconde guerre mondiale. Il doit avoir ses organes de visée (métallique) de combat d'origine et AUCUNE modification externe. Les modifications internes sont permises ainsi que les reproductions fidèles.

DÉCOMPTE DES POINTS ET CHRONOMÉTRAGE

Lors de matchs Wild Bunch™ Action Shooting, le résultat est calculé sur le temps mis pour le tir, augmenté des pénalités appliquées pour cibles ratées. Chaque stage est noté séparément et la somme des résultats de tous les stages tirés sert à définir la place finale. Pour les matchs mensuels et annuels de clubs deux types de classements sont reconnus: le temps total et les points par stage. Les matchs de Wild Bunch™ Action Shooting régionaux, territoriaux, nationaux et le Championnat mondial DOIVENT être décomptés en utilisant des points de stage.

Le classement en points par stage est recommandé pour tous les matchs de Wild Bunch™ Action Shooting.

Les concurrents hommes et femmes qui auront le meilleur score seront reconnus comme les vainqueurs Overall Wild Bunch™ Action Shooting lors de la plupart des matchs.

Les cibles pour pistolet, carabine et fusil lisse doivent être engagées avec le type approprié d'arme. Un « miss » est défini comme ne pas avoir touché le type de cible approprié avec le bon type d'arme.



Les cibles ratées sont sanctionnées par 5 secondes rajoutées au temps brut du tireur pour ce stage (aux matchs annuels et de rang supérieur).

Les procedurals sont des « erreurs » non intentionnelles où le candidat engage le stage d'une manière autre qu'il est supposé être tiré. Les procedurals sont sanctionnés par 10 secondes rajoutées au temps brut du tireur et il ne peut en être attribuée qu'un par stage.

Les infractions Minor Safety qui se produisent pendant un parcours de tir et qui ne mettent pas directement en danger des personnes entraînent une pénalité de 10 secondes par infraction ajoutées au temps du tireur pour ce stage. Les « Minor » Safety sont des infractions telles que d'oublier de vider son arme d'épaule à la fin de cette séquence de tir.

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

Au cas où un concurrent pense qu'un Range Officer s'est trompé à son encontre, cette erreur doit être poliment et immédiatement signalée en appel au Range Master. Le Range Master ne prendra sa décision relative à cette réclamation qu'en fonction de l'interprétation des principes et des règles et sa décision sera sans appel. Lors des matchs importants, des jurys spéciaux peuvent être constitués pour aider le Range Master ou le Match Director à rendre un jugement raisonnable.

Les résultats d'un contrôle de vitesses au chronographe ainsi que de contrôle du poids d'un pistolet ou d'un chargeur NE PEUVENT PAS être contestés.



VUE D'ENSEMBLE DES PENALITES

SPIRIT OF THE GAME/FAILURE TO ENGAGE

Un « Spirit of the Game » est attribué quand, dans le but d'en tirer un avantage pour la compétition, un concurrent tire sciemment un stage d'une façon autre que celle prévue.

Un « Failure to Engage » est attribué quand un tireur sciemment ou intentionnellement n'applique pas les instructions de stage dans le but d'en tirer un avantage compétitif et il n'est pas donné uniquement parce qu'un tireur « a fait une erreur ». Un Failure to Engage ne s'applique qu'aux situations hors tir, telles que refuser d'attraper un boeuf au lasso, lancer un baton de dynamite ou d'essayer d'effectuer n'importe quelle autre activité hors tir d'une façon autre qu'elle est décrite dans les instructions du stage. Dans un tel cas, en plus des éventuelles pénalités pour miss, une pénalité de 30 seconde pour Failure to Engage/Spirit of the Game est attribuée. Note : deux Spirit of the Game/Failure to engage entraîneront un Match Disqualification.

PENALITES DE 5 SECONDES

Les cibles de carabine, pistolet et fusil lisse doivent être engagées avec le type d'arme 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 doit toujours donner au tireur la possibilité d'un miss franc qui pourra être noté sans contestation. Des cibles de même type se chevauchant devraient si possible être évitées et ne devraient pas causer un « piège » à Procedural en rendant difficile de déterminer l'intention du tireur lors son engagement des cibles.

- Chaque cible ratée.
- Chaque cartouche non tirée.
- Chaque cible touchée avec la mauvaise arme, que ce soit intentionnellement ou par erreur.
- Chaque cible touchée avec une munition « acquise de façon illégale ».
- Chaque cible touchée avec une arme « acquise de façon illégale » (par exemple une arme réutilisée alors qu'elle a été déclarée comme défectueuse).

Pour permettre de 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

PENALITES PROCEDURAL

Toute erreur de procédure non intentionnelle causée par un « oubli mental », la confusion, l'ignorance ou des erreurs (il ne peut y en avoir qu'une par stage).

- Ne pas essayer de tirer avec une arme.
- Ne pas essayer de négocier un accessoire ou un stage.
- Tirer les cibles dans un ordre autre que celui donné dans la description du stage.



- Engager le stage (armes, cibles ou manœuvres) dans un ordre autre que celui donné dans la description du stage.
- Ne pas suivre les directives de la catégorie dans laquelle vous concourez.
- Tirer n'importe quelle arme d'une position ou d'un emplacement autre que ce qui est demandé dans la description du stage.
- Utiliser une munition « acquise illégalement » (c.a.d. NON amenée sur la ligne de tir/posée par le tireur d'une façon autorisée).
- Utiliser une arme « acquise illégalement » (c.a.d. NON amenée sur la ligne de tir/posée par le tireur d'une façon autorisée).

Des accommodations doivent toujours être permises pour ceux qui ne peuvent pas suivre les procédures de stage spécifiques en raison de limitations physiques sans attribuer de pénalité procedural.

PENALITES MINOR SAFETY

- Ne pas manœuvrer la culasse d'une arme longue à la fin de la séquence de tir avant que l'arme suivante ne soit tirée.
- Ne pas avoir l'index hors du pontet lors d'un déplacement.
- Ne pas avoir l'index hors du pontet lors du réapprovisionnement.
- Ne pas avoir l'index hors du pontet pendant la résolution d'un dysfonctionnement.

PENALITES DE 30 SECONDES

- Failure to Engage.
- Spirit of the Game.

STAGE DISQUALIFICATION

- Toute arme vide qui tombe sur la ligne de tir (de la table de chargement à la table de déchargement).
- Toute arme longue qui glisse, tombe et brise la règle de sécurité des 170°.
- Un tir qui frappe n'importe quoi entre 1,50m et 3 m du tireur. Sauf pour les accessoires déclarés consommables.
- Violation de la règle des 170°, défaut de contrôle de la direction appropriée de son canon.
- Pistolet chien armé cartouche vive dans la chambre qui quitte la main du tireur.
- Cartouche vive laissée dans la chambre d'une arme longue.
- Second refus lors du même match d'adhérer aux directives de la catégorie dans laquelle tire le concurrent.
- Changer d'emplacement avec une cartouche vive sous un chien armé ou avec une arme chien abattu sur une cartouche vive. Cela inclus en quittant la table de chargement.
- Manipulation dangereuse d'une arme.
- Utilisation ou présence d'équipements interdits
- Shotguns chargés qui ne sont pas posés canon tourné down range, culasse fermée, chambre vide et chien au cran de sécurité ou totalement abattu.
- Charger ailleurs qu'à la position de chargement désignée ou sur la ligne de tir.



- Balayer quelqu'un avec une arme non chargée.
- Ne pas suivre les procédures de chargement et de déchargement.
- Reposer une arme longue pour un usage ultérieur avec le chien NON complètement abattu sur une chambre vide ou un étui vide et la culasse fermée.
- Rabattre le chien sur une cartouche vive dans un pistolet, carabine ou fusil lisse.
- Arriver à l'emplacement de chargement désigné avec une arme non vide après avoir tiré un autre stage le même jour (affecté au stage précédemment tiré).
- Quitter la ligne de tir une fois engagé dans le stage.
- Rengainer le pistolet APRES le premier chargement sans qu'il ait été contrôlé vide par un officiel du match.
- Tirer en se déplaçant (violation de la Règle du Travelling au Basketball).

MATCH DISQUALIFICATION

- Deux Stage Disqualifications ou deux Spirit of the Game/Failure to Engage accumulés.
- Attitude agressive/ conduite non sportive.
- Tirer sous l'influence de l'alcool, d'un médicament ou d'autres produits qui peuvent diminuer les capacités mentales ou physiques du concurrent.
- Tirer une munition illégale. Cela inclus une munition qui dépasse la vitesse maximum et des cartouches de chasse reformées en bouteille ou incisées. Cela n'inclus pas les munitions qui n'atteignent pas le power factor.
- Faire tomber une arme chargée.
- Toute décharge qui frappe le sol ou un accessoire du stage à moins d'1,50 m du tireur (sauf si l'accessoire est déclaré consommable ou en cas de squib), toute décharge à la table de chargement ou de déchargement (sauf si l'arme a été déclarée défectueuse et amenée à la table de déchargement d'une façon sécurisée).
- Balayer quiconque avec une arme chargée.
- Troisième refus au cours du même match d'adhérer aux directives de la catégorie dans laquelle concourt le tireur.
- Quitter le stage avec une arme défectueuse contenant encore des munitions vives sauf si c'est sous la supervision d'un officiel du match.
- Volontairement ne pas obéir à un ordre de « Cease fire » ou « Stop » donné par le CRO/TO et sous son contrôle effectif.
- Conflits entre personnes.

MATCH DISQUALIFICATION UNIQUEMENT POUR LES BESOINS DU SCORE

- Munition qui n'atteint pas le power factor.
- Equipement interdit, arme interdite ou modifiée de façon interdite.

OPERATIONS SUR LE RANGE

Les matchs Wild Bunch™ Action Shooting de la SASS se tirent avec des armes de gros calibres et un power factor supérieur à celui des matchs SASS normaux. L'emploi de cibles réactives (tombantes) pour pistolet et carabine en est facilité. Dans la mesure où la carabine doit aussi



utiliser une munition de plus fort power factor, vous pouvez finir un stage avec la carabine sans craindre que le son du dernier coup ne soit pas enregistré par le timer.

Les matchs SASS au-dessus du niveau Club sont des matchs « sans alibi ». Une fois que la première balle est partie vers les cibles, le concurrent est astreint à continuer et doit finir le stage au mieux de ses capacités. Reshoot/restart ne sont pas autorisés pour une défaillance d'arme ou de munition. Cependant, s'il y a eu un problème de range (défaillance d'accessoires, du timer, ou due aux range officers) hors de la responsabilité du tireur, un reshoot peut être accordé. Sur un reshoot/restart, le concurrent repart sans pénalité, sauf celles de sécurité éventuellement reçues auparavant. Un restart sera attribué au concurrent pour qu'il puisse faire un départ «propre» jusqu'au moment où le premier coup est tiré en direction des cibles. De multiples restarts par le même tireur, qui seraient considérés par le RO comme une prise d'avantage, ne seront pas autorisés car ils ne sont pas dans le Spirit of the Game.

Des conseils appropriés ou pas de conseils du tout ne sont pas considérés comme une interférence du RO et ne donnent pas droit à un reshoot. Un mauvais coaching qui soit gêne la progression du tireur ou entraîne une pénalité de procédure peut donner droit à un reshoot. Un contact physique à dessein de la part du Range Officer n'est pas considéré comme une interférence du RO et ne donnera jamais droit à un reshoot. Ne pas poser l'arme ou les munitions dans la ou les positions et emplacements désignés est une faute de la part du concurrent sanctionnée comme un procedural à moins que celui-ci soit capable de corriger cette erreur, sans assistance, tout en terminant le stage dans le temps imparti.

Dans le cas où une cible est défectueuse ou tombe au sol, le Chief Range Officer devra conseiller au tireur de « tirer là où elle était ». Cela ne devra jamais entraîner une quelconque pénalité pour le tireur. Cette méthode est celle trouvée entraînant le moins de confusion et donc la plus sûre pour le tireur que de lui demander de tirer une autre cible non encore engagée, bien qu'il soit parfaitement acceptable que le tireur tire sur une cible non encore engagée et dans ce cas il sera tenu compte normalement des cibles touchées et des miss. Il ne faut pas engager une cible au sol car cela peut causer d'autres dommages à la cible ou, pire, peut entraîner des ricochets dangereux.

CONVENTIONS DE STAGE

Les conventions de stage ou fonctionnement standard d'un range sont une liste de règles que chaque tireur est supposé connaître et appliquer sur tous les stages. Ces conventions de stage doivent être suivies à tous les matchs de la Wild Bunch™ Action Shooting à moins que les descriptions de stages n'en décident autrement.

1. Toutes cibles tombantes qui ne tombent pas ne peuvent pas être réengagées. Aucune cible ratée ne peut être réengagée.
2. Toutes les cibles tombantes (fusil lisse, rifle ou pistolet) doivent être au sol pour compter. Toute cible tombante encore debout une fois que le tireur a engagé la séquence suivante du stage sera comptée comme miss.



3. Toutes les armes posées doivent avoir leur canon pointé en sécurité down range. Toutes les armes longues posées avant le début du stage sur une surface horizontale et plate devront être à plat, avec au moins la partie arrière du pontet sur cette surface. Toutes les armes de poing posées avant le début du stage sur une surface plate horizontale devront être posées l'arme entière reposant sur cette surface.
4. Les tireurs ne peuvent pas commencer une épreuve avec des cartouches en main.
5. Après la séquence de tir, les armes longues seront mises en sécurité le canon pointé en downrange et l'arme culasse ouverte.
6. Le pistolet est posé dans une position de sécurité. Il peut avoir le chargeur vide, le chargeur garni ou pas de chargeur. Après un premier chargement il n'est jamais remis au holster avant d'avoir été vérifié vide par le RO à la fin du stage.
7. Les pistolets sont contrôlés vides sur la ligne de tir à la fin du stage avant d'être remis au holster.
8. Le maniement sans danger des armes à feu est de la responsabilité du tireur. La règle de sécurité des 170° doit toujours être appliquée.
9. Si aucune position de départ n'est donnée, le tireur doit se tenir debout, pistolet dans le holster, mains le long du corps sans toucher à aucune arme.
10. Seul le tireur peut toucher ses armes...de la table de chargement à la table de déchargement.
11. Les conflits entre personnes NE SERONT PAS tolérés.



INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

A APPLIQUER DU DÉBUT À LA FIN

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

N'importe quel Range Officer ou tireur peut faire remarquer à un participant qu'il a observé de sa part une situation dangereuse, et on attend du participant qu'il corrige rapidement cette situation et ne la répète pas. Toute contestation relative à la correction d'un problème de sécurité doit entraîner l'exclusion immédiate du tireur du parcours de tir.

L'usage d'une arme modifiée de façon interdite ou d'un équipement interdit est un MDQ uniquement pour des raisons d'enregistrement des points. Si un Range Officer décide de ne pas sanctionner un tireur qui ne s'est pas conformé à une règle, cela revient à pénaliser tous les autres concurrents qui se sont conformés à cette règle.

1. Les règles du déplacement (règle du travelling du Basketball) n'autorisent pas le tir en déplacement. Tirer en se déplaçant est expressément rejeté (SDQ). La règle du « traveling au basketball » était à l'origine destinée à se rapporter à un concurrent qui par erreur armait le chien de son arme en un endroit autre que celui désigné comme l'emplacement de tir ou qui déplaçait les deux pieds pendant qu'il engageait les cibles à l'emplacement de tir. Un pied peut être bougé pour ajuster la position ou pour corriger l'équilibre. La règle du traveling au Basketball n'était pas destinée à se rapporter à des déplacements multiples entre les tirs. (C'est-à-dire tirer plusieurs coups lors d'un déplacement continu).
2. On ne peut pas rabattre un chien pour éviter une pénalité s'il a été armé au mauvais moment, dans la mauvaise position, au mauvais emplacement une fois qu'une balle est partie down range. **AUCUNE arme ne peut avoir le chien rabattu sauf en la pointant down range et en pressant la détente ou sous la surveillance directe du Timer Officer** (cela nécessite une indication positive ou une autorisation du TO au tireur). La pénalité pour avoir rabattu un chien est un Stage Disqualification.
3. Si une arme est tirée alors que ce n'est pas son tour, ou d'une mauvaise position ou emplacement, on attribuera au tireur un unique procédural. Dans cette situation, si le tireur choisi ou est forcé de rater une cible appropriée à cause d'angles dangereux ou d'une cible non visible, une cartouche supplémentaire peut être rechargée dans l'arme pour éviter un miss (Pénalité redoutée, Double menace d'un procédural et d'un miss). Cela ne veut pas dire qu'un tireur pourra recharger à n'importe quel autre moment du parcours pour supprimer un miss. Des cartouches peuvent être rechargées pour remplacer celles non tirées qui auraient été éjectées.
4. Le tireur, arme en main, ne sera jamais autorisé à se déplacer avec une cartouche vive sous un chien armé (SDQ). Le déplacement est défini comme le «travelling» au basketball. Une fois que le chien est armé, un pied doit rester en place au sol jusqu'à ce que l'arme soit à nouveau en sécurité.



Cela veut dire qu'avec le pistolet vous pouvez bouger avec la glissière ouverte et verrouillée, chargeur plein, chargeur vide, ou sans chargeur dans le pistolet. Vous pouvez vous déplacer avec une arme d'épaule quand la culasse est ouverte, avec ou sans cartouche sur l'élévateur, ou culasse fermée sur une chambre vide ou une cartouche tirée.

5. Un tir au-dessus de la butte est une mauvaise idée, plus dangereuse sur certains pas de tir que sur d'autres. La réglementation locale des matchs établit la pénalité appropriée pouvant aller jusqu'à un Match Disqualification.
6. Les armes longues doivent avoir leur culasse manoeuvrée à la fin de chaque séquence d'arme. Une pénalité Minor Safety de 10 secondes sera attribuée si l'arme n'a pas été manoeuvrée. Cette condition peut être corrigée avant que le coup suivant soit tiré. Si la culasse d'une arme d'épaule se referme après avoir été ouverte alors le concurrent devra, à la fin du stage, la montrer au RO. Il est important de lire la définition de « culasse manoeuvrée » pour appliquer correctement la pénalité. Vérifier l'arme pour s'assurer que le chien est armé est requis pour pouvoir déterminer s'il faut attribuer un MSV ou non. Si l'arme d'épaule est la dernière utilisée, elle doit être vidée et ouverte avant de quitter les mains du tireur à la table de déchargement. Cela ne s'applique pas aux armes tirées hors séquence et sécurisées puis reposées.
7. Des armes défectueuses contenant encore des cartouches vives n'entraîneront pas de pénalité si le dysfonctionnement est déclaré et que l'arme est sécurisée (placée sur un accessoire canon pointé dans une direction sans danger). A ce moment l'arme est encore chargée, tout le monde le sait et l'arme peut être manipulée d'une manière appropriée. C'est une manière inappropriée que de passer cette arme défectueuse à quelqu'un d'autre. Elle doit être reposée en sécurité.
8. Une munition ou un chargeur qui tombe ou est « éjecté » par un tireur pendant le chargement ou le rechargement de n'importe quelle arme pendant le stage peut être ramassé et utilisé.
9. Une fois que le tireur a posé ses armes sur la ligne de tir, aucune autre personne ne les touchera. La seule exception est si le RO considère qu'il est nécessaire d'empêcher une importante violation de la sécurité (les pénalités utiles s'appliqueront quand même). Le tireur sera la seule personne qui amènera ses armes de la ligne de tir à la table de déchargement. Les membres du posse seront prévenus de ne pas toucher ou déplacer n'importe quelle arme depuis l'endroit où le tireur l'aura reposée après avoir fini sa séquence de tir avec l'une de ses d'armes.
10. L'Officier de Déchargement **DOIT** inspecter toutes les armes d'épaule avant qu'elles quittent la table de déchargement. Carabines et fusils doivent avoir leurs culasses manoeuvrées devant l'Officier de Déchargement et les chambres inspectées.
11. Les protections auditives sont fortement recommandées, les lunettes de protection sont obligatoires sur et autour des zones de tir. Bien que les petites lunettes d'époque soient sympathiques, il est fortement recommandé de porter des lunettes résistant aux impacts et suffisamment couvrantes. Une protection des yeux est obligatoire pour tous les tireurs et spectateurs qui se trouvent en droite ligne des cibles métalliques.



12. Seul le tireur peut corriger un dysfonctionnement pendant le parcours de tir. S'il ne le peut pas le corriger, il doit poser l'arme sur un accessoire adapté canon pointé dans une direction sans danger. Une fois qu'une arme défectueuse a quitté la main du tireur elle ne peut plus être utilisée pendant ce stage. La réutiliser est considéré comme s'il s'agissait d'une arme obtenue de façon illégale. La sanction est un procedural et toute cible touchée avec cette arme est comptée comme miss. Il ne sera fait aucun ajustement au temps brut du stage.
13. Si un concurrent à un dysfonctionnement de son arme qui ne peut pas être résolu sur la ligne de tir, l'arme ne doit pas quitter la ligne de tir ou la zone de déchargement tant qu'elle n'a pas été vidée. Un Match Disqualification sanctionnera le tireur si celui-ci quitte la ligne de tir ou la zone de déchargement avec cette arme sauf si c'est sous la surveillance directe d'un responsable du Match.
14. La pénalité pour l'utilisation d'une « munition acquise de façon illégale » (c'est à dire non amenée /posée par le tireur d'une façon autorisée) ou des cartouches chargées en plus du nombre requis sera un PROCEDURAL. Toute cible touchée avec une telle munition sera comptée comme MISS. AUCUN ajustement au temps brut ne sera effectué.

OBJETS INTERDITS

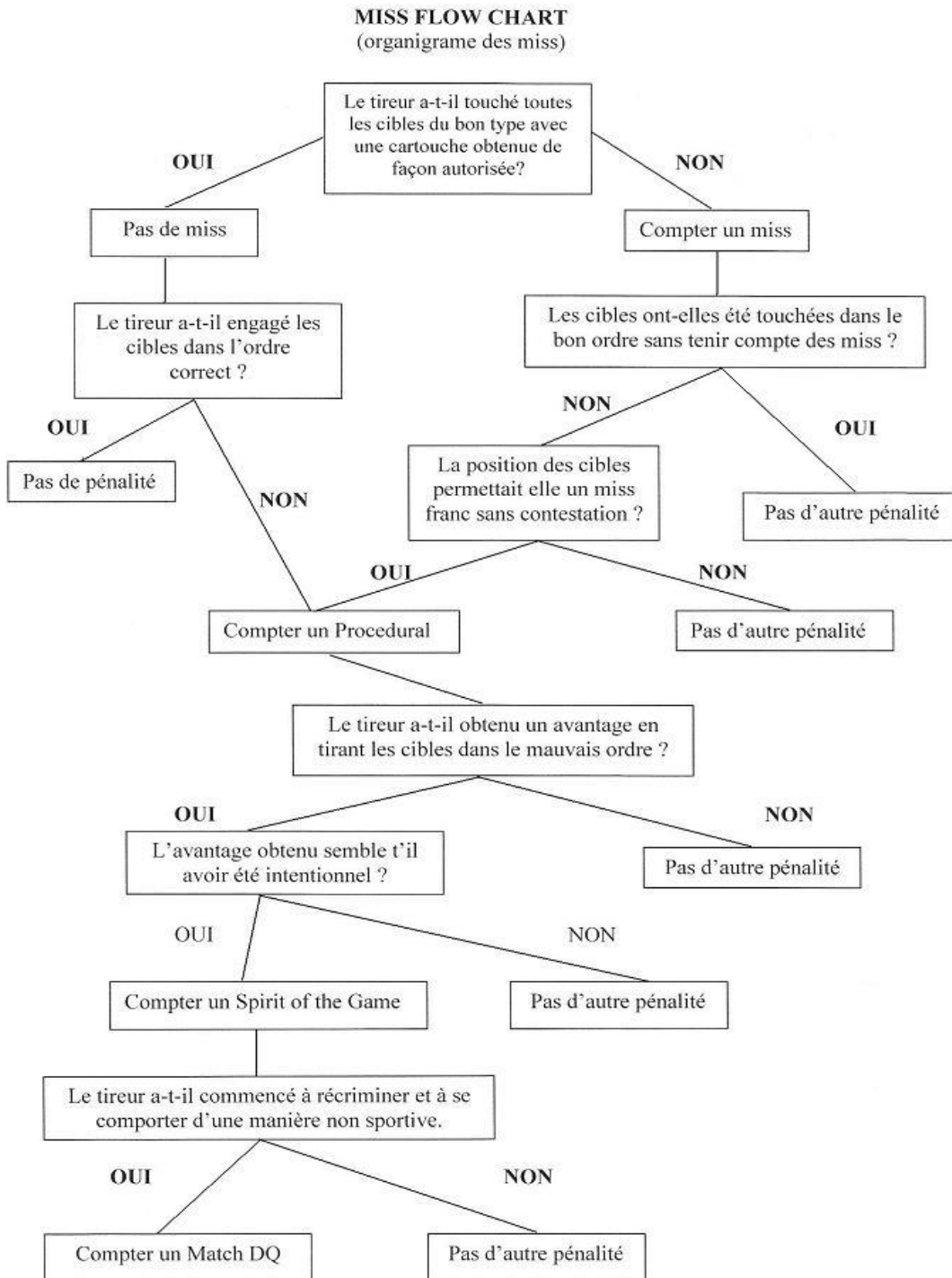
L'usage ou la présence d'un des objets interdits suivants entraîne un Stage Disqualification.

- Les gants de tir modernes.
- Bretelles ou baïonnettes sur les armes d'épaule de main match.
- Les chemises à manches courtes (pour les hommes seulement).
- Les tee-shirts à manches courtes, à manches longues ou à capuche pour tous les concurrents. Les chemises à manches longues de type Henley boutonnées sont autorisées.
- Les chapeaux de Cowboy modernes à bandeau de plumes (Shady Bradys).
- Les casquettes de base-ball.
- Tous les types de chaussures de sport ou de bottes de combat sans tenir compte du matériau de fabrication. Note : les bottes militaires d'époque, à semelle non crantées sont autorisées en Wild Bunch™ Action Shooting si elles sont appropriées au costume.
- Les équipements en nylon, plastique ou velcro.
- Les holsters ne doivent pas être à plus de 30° de la verticale quand ils sont portés.
- L'affichage du logo d'un fabricant, d'un sponsor ou d'une équipe sur les vêtements. Les étiquettes de fabricants sur les vêtements ou l'équipement sont acceptables.

Le but principal de la SASS est que les participants s'amuse, développent leur adresse au tir en toute sécurité et apprécient les riches traditions de l'Old West. Nous vous demandons de vous joindre à nous dans cet esprit amical de compétition et de préservation de notre héritage.



ORGANIGRAME DES MISS



27-12-11



GLOSSAIRE

- Arme chargée** - toute arme avec une cartouche non tirée dans le boîtier, la chambre ou le magasin.
- 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'élévateur.
- 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 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.
- Mécanisme manœuvré (arme d'épaule à levier ou à pompe) (action cycled)** - Manœuvrer le mécanisme suffisamment pour armer le chien.
- 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.

Rechargement tactique (tactical reload) – le fait d'insérer un chargeur approvisionné dans un pistolet alors qu'une cartouche vive est dans la chambre.

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 « 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 - Une partie d'une cartouche coincée dans le canon d'une arme ou un projectile qui quitte le canon avec 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 pour les 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
web page: www.sassnet.com
web page : www.wildbunch.net

