

SASS Match Directors Guide

COWBOY ACTION SHOOTING™



Guide du Match Director Administration de Match

Compiled and Edited
by
The Wild Bunch and Friends

Traduction SASS France

Version F, April 2002

COPYRIGHT 2000 SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.
TOUS DROITS RÉSERVÉS

Sommaire

INTRODUCTION.....	1
BUT DU MATCH.....	1
ADMINISTRATION.....	1
BUDGET.....	1
LE MATCH EST UN BUSINESS.....	2
PUBLICITÉ & RELATIONS PUBLIQUES.....	2
RÈGLES & RÈGLEMENTS DU CLUB OU DE L'INSTALLATION	3
CANDIDATURES DES TIREURS	3
PROCESSUS D'INSCRIPTION.....	3
CONFIRMATIONS AUX TIREURS.....	4
<i>Hébergements.....</i>	<i>4</i>
<i>Laissez-passer nécessaires.....</i>	<i>4</i>
<i>Munitions nécessaires</i>	<i>4</i>
<i>Programme prévisionnel</i>	<i>5</i>
<i>Règles et règlements locaux.....</i>	<i>5</i>
COORDINATION VENDEURS ET SPONSORS.....	5
PARKING.....	5
ORGANISATION DE SPECTACLE	5
GESTION DES RÉCOMPENSES	5
PRISE EN COMPTE DES HANDICAPS.....	6
PROGRAMMES DES TIRS.....	6
<i>Obligations de base.....</i>	<i>7</i>
<i>Organisation d'un match type.</i>	<i>7</i>
FORMATION DES POSSES.....	8
AFFECTATION DES RANGES OFFICIALS.....	8
ÉQUIPEMENT	8
PROCÉDURES DE DÉCOMPTE DES SCORES.....	9
TRAITEMENT DES RÉCLAMATIONS.....	9
SUIVI DU TIREUR	10
REMERCIEMENTS AUX VENDEURS ET SPONSORS.....	10
COMPTE RENDU DU MATCH.DANS LA CHRONICLE.....	10
SIDE MATCHES	11
<i>Raisons des Side Matches</i>	<i>11</i>
<i>Considérations Spéciales.....</i>	<i>11</i>
<i>L'emplacement.....</i>	<i>11</i>
<i>Le Match.....</i>	<i>11</i>
L'APRÈS MATCH	12
ANNEXE.....	13
EXEMPLE DE PROGRAMME DE MATCH	13

SASS Match Directors Guide

INTRODUCTION

L'organisation d'un match est une tâche monumentale. Aucun grand Match n'a pu être complètement organisé et géré par une seule personne (bien que quelques uns y soient presque arrivés). Une des premières choses est de définir toutes les tâches qui doivent être entreprises, de décider qui sera responsable de chacune d'elle et d'inviter les personnes compétentes à faire partie de l'équipe. Les plans, nominations, programmes et comptes-rendus fréquents sont d'une haute importance. Il est vital que les personnes compétentes aient l'autorité nécessaire et rendent des comptes.

Le but de ce cours est d'assister les Match Directors dans leurs fonctions de préparation et d'organisation. L'intention de la SASS est d'encourager un niveau élevé de cohérence dans l'administration d'un match en établissant des standards et des règles que tout le monde peut suivre.

BUT DU MATCH

Pourquoi organiser des Matches? La réponse à cette question est le fondement de ce cours. La chose la plus importante pour les Match Directors et les concepteurs de Matches est de garder à l'esprit qu'en fin de compte nous sommes impliqués dans le business du divertissement. Le résultat de nos efforts sera pour tous les participants une atmosphère de promotion, d'amusement et de sécurité. Les participants sont de tous types : tireurs, familles, vendeurs, spectateurs, célébrités, médias et beaucoup d'autres intervenants. Tous les grands Matches sont encouragés à faire la promotion des activités liées au tir en assistant les organisations charitables pendant cet événement. Le but final est de faire plaisir à un maximum de gens tout en assurant la promotion d'une activité considérée par essence dangereuse par beaucoup de gens qui ne comprennent pas ce dont il s'agit. Bien que tout le monde ne puisse être totalement satisfait, la règle des 90% est une bonne approche. A la fin, les participants se forgeront une appréciation durable du match qui aura un effet important sur le succès pérenne de cet événement.

ADMINISTRATION

Budget

Comment allez-vous déterminer les coûts? Les entrées d'argent prévues seront principalement basées sur les inscriptions des tireurs, cependant les droits perçus des vendeurs, les dons de sponsors, les droits d'entrée du public, les droits de camping et les droits des délégués sont aussi des sources potentielles d'entrées d'argent. Basez-vous sur ce qui suit :

- Combien de tireurs pouvez-vous accepter en maintenant la sécurité ?
- Combien de vendeurs pouvez-vous accepter en maintenant la sécurité ?
- Le public peut-il être accepté en sécurité et y aura-t-il des droits d'entrée?
- Avez-vous à payer pour l'usage du terrain de tir ainsi que de ses dépendances ??
- Une assurance supplémentaire sera-t-elle nécessaire?
- De combien de personnes aurez-vous besoin pour gérer l'événement?
- Ces personnes seront-elles des volontaires ou aurez-vous à rémunérer leurs services?
- Avez-vous besoin de tentes, tables, chaises et de toilettes?
- Un programme de fourniture de repas sur le site sera-t-il organisé?
- Avez-vous besoin de cibles et de décors ? (N'oubliez pas qu'il vous en faudra en réserve)
- Devrez-vous organiser un service de sécurité, et à quel coût, sur le site??
- Tous les tireurs recevront-ils un prix et dans ce cas devrez-vous les acheter?
- Quel type de récompense et combien seront nécessaires?
- Y aura-t-il un prix d'entrée pour le spectacle?
- Quelle sera l'importance de la publicité faite?
- Faudra-t-il louer certains équipements tels que sono, véhicules de transport ou radios?
- Y aura-t-il une soirée de banquet? Dans ce cas quel sera le pris du repas et du spectacle ?
- Y aura-t-il des frais d'hébergement et de trajets?
- Y aura-t-il des objets promotionnels ou souvenirs?
- Pourra-t-on avoir de la nourriture ou des commerces sur le site?
- Coûts des enregistrements et frais postaux?

Tous ces points ne sont qu'une liste de référence des divers points qui pourront affecter le coût final de l'événement.

SASS Match Directors Guide

Chacune de ces questions représente un coût potentiel. D'autres points plus spécifiques à chaque match entraîneront aussi des coûts potentiels supplémentaires. En organisant un questionnaire semblable, vous pourrez calculer un coût global de l'évènement et ainsi estimer le niveau des droits d'entrée au match. A moins que vous n'ayez des agréments contractuels avec certains vendeurs, les droits d'entrée des tireurs seuls devront couvrir le coût total du Match. Ce sont eux les participants au match et ils seront les seuls à être toujours présents.

Le Match est un Business

Votre match annuel est un business. Il vous sera nécessaire d'ouvrir un compte bancaire pour gérer les entrées d'argent provenant des tireurs, vendeurs et sponsors. Vous aurez certainement à établir pas mal de chèques. Les services des impôts voudront aussi être avisés du succès de votre manifestation, et comme toute entreprise à succès, vous aurez probablement à déclarer vos bénéfices.

Quelques matchs sont devenus des entreprises ou des sociétés anonymes. Faites votre travail et établissez votre match comme un business. Demandez aux services concernés de la Ville où vous organisez votre match quelles sont les règles locales relatives aux entreprises et manifestations.

Publicité et Relations Publiques

La publicité que vous organiserez sera ce que les participants verront le plus. Faites toujours une promotion positive des activités du match, qu'elles soient en relation avec le tir ou non. Soyez créatif pour votre publicité par exemple pour le nom de votre match en vous référant à un film ou à un fait historique. C'est un sport d'imaginaire, et les gens y participent pour être une partie de cet imaginaire. Assurez-vous que vous mettez en avant tous ceux qui feront le spectacle au cours de cet évènement. La plupart vous fourniront des informations biographiques ainsi que des éléments publicitaires.

Faites votre pub de bonne heure, c'est plus facile de planifier si les inscriptions sont ouvertes longtemps avant le match. Ceux qui ont participé à un match antérieur apprécieront d'être avisés avant le début de l'annonce officielle. C'est une bonne idée d'envoyer à ces gens un courrier à l'avance.

La publicité doit être faite dans la zone d'où la plupart des participants viendront. Ce peut être un public local, régional, national ou du monde entier, cela dépend de la dimension de l'évènement. Choisissez bien les publications qui atteindront le public souhaité. Tous les membres de la SASS reçoivent *The Cowboy Chronicle* chaque mois, profitez de cette publication. N'oubliez pas les journaux locaux ou régionaux.

Assurez-vous d'avoir indiqué dans vos publicités toutes les informations importantes : dates, heures, emplacement, droits d'entrée et contacts. Ce sont des points importants parfois oubliés et qui causent un surcroît de travail quand ils manquent.

Que les noms et logos de vos sponsors soient bien présents en bonne place dans vos publicités. Ces gens veulent le plus de retour possible pour l'argent investi. C'est du meilleur effet d'envoyer à chaque sponsor un exemplaire des publicités pour qu'ils voient les efforts faits par les organisateurs.

Employez des méthodes publicitaires variées, par exemple Internet pour mettre en valeur votre évènement, n'oubliez pas d'afficher les adresses URL (World Wide Web) ainsi que les adresses E.mail appropriées sur tous les documents publicitaires. Contactez les autres clubs, organisations, vendeurs, et sponsors en établissant des liens à partir d'autres sites sur le site web de l'évènement.

N'oubliez pas le public, que les visiteurs payent leur entrée ou non, les grands matchs sont un bon endroit pour mettre en valeur notre sport et recruter de nouveaux membres. Si votre match peut amener des gens venus d'au delà de votre zone, cela engendre souvent des revenus additionnels pour les commerces locaux et les sports de tir doivent utiliser tout le soutien local qu'ils peuvent susciter. N'oubliez pas que les besoins en sécurité vont énormément croître quand il y aura du public sur le site. Relations Publiques: L'art d'écrire un texte de presse et de l'envoyer à la bonne personne n'est pas un casse tête. En fait, dans le terme COWBOY ACTION SHOOTING™, tout est pratiquement déjà dit sur ce qui nous intéresse.

SASS Match Directors Guide

Par exemple, comme le COWBOY ACTION SHOOTING™ est plus une forme de vie et de passe temps, les journaux de loisirs et les médias d'intérêt local sont aussi appropriés que les journaux sportifs. Un paquet de coupures de presse envoyées à vos sponsors vaut mieux qu'un long courrier. Faites une liste de médias, téléphonez aux journaux locaux ou régionaux, aux télévisions ou radios régionales, et trouvez qui sont les contacts et publications les plus appropriées.

Envoyez-leur un communiqué de presse avec une photo intéressante si vous en avez. Le plus important, téléphonez et maintenez le contact. Très souvent un appel téléphonique est suffisant pour obtenir d'un éditeur qu'il publie un article.

Règles ou Règlements du Club ou de l'Installation.

Indiquez toutes les différences qui peuvent exister entre les règles locales et les règles de la SASS. Vous pouvez facilement les indiquer dans tout document d'information envoyé aux participants pour bien les préparer à l'avance à la compétition. Par exemple, si les règles locales limitent l'usage du shotgun aux plombs de 7 ½ au maximum, prévenez les tireurs. Dans ce cas, il serait de bonne politique d'avoir les munitions nécessaires en vente au cours du match. D'autres différences, telles que les règles relatives aux tirs au dessus des buttes et parapets, doivent aussi être précisées. En dépit de différences mineures, telles que celles citées ci-dessus, tous les matchs doivent se conformer au mieux aux règles de la SASS telles qu'elles sont publiées dans le Manuel du Tireur pour assurer une uniformité. Tout changement aux règles peut entraîner des discussions, des problèmes et de la rancune de la part des participants. Chaque match peut et doit avoir quelque chose d'unique sans contrevenir aux règles.

Soyez précis quand aux pénalités qui peuvent être données aux tireurs. Si les pénalités telles qu'elles sont décrites dans le Manuel du Tireur SASS doivent être appliquées, il n'est pas besoin de le spécifier. Mais si quelque autre pénalité doit être employée, par exemple 10 sec. Pour un miss, ou un classement au temps total plutôt qu'aux points, alors écrivez le. « Pas de surprise » est une bonne règle. Les cowboys peuvent s'adapter s'ils ont le temps d'étudier les règles locales. S'ils les connaissent à l'avance et qu'elles ne leur conviennent pas, ils ont le droit de ne pas participer.

Candidatures des tireurs

Prenez le temps de penser au nombre exact de tireurs que vous pouvez recevoir en toute sécurité. N'essayez pas d'en accepter plus que ce que le Comité d'Organisation peut en gérer. Pensez à l'espace disponible sur les ranges et aux délais. Réfléchissez au temps nécessaire aux participants pour participer à tout ce qui est prévu. Beaucoup de gens peuvent venir de très loin pour participer, aussi prenez en compte le temps hors de la compétition, les impératifs d'hébergement et le coût des repas dans la décision qu'un tireur prendra de participer ou non.

C'est une bonne idée d'envoyer des bulletins d'inscription aux participants à des matchs précédents avant la publication du votre dans *The Cowboy Chronicle* qui est diffusé à tous les membres de la SASS. C'est une façon d'allécher et de remercier ces gens autant que de leur laisser un peu plus de temps pour s'inscrire à un événement qui en général est vite rempli. N'oubliez pas d'annoncer le Match dans les publications qui couvrent la région où il doit se passer.

Essayez d'inclure toute information nécessaire dans le bulletin d'inscription. Tous les éléments listés dans le chapitre suivant devront se retrouver sur le bulletin d'inscription. Listez toutes les catégories de tireurs qui seront disponibles, ainsi que toute information particulière relative à ces catégories. Un exemple de ces informations est le nombre minimum de concurrents pour qu'il y ait des lots dans cette catégorie.

Le nom, l'adresse le numéro de téléphone du contact ainsi que son adresse e-mail doivent aussi être présents sur le bulletin. Souvenez vous que plus d'informations vous recevrez sur le bulletin d'inscription, mieux cela sera.

Le but final pour tous est de participer à un événement plaisant, amusant et sûr, qui encouragera à se réinscrire dans le futur.

Processus d'inscription

Les ordinateurs sont devenus un outil incontournable pour l'administration d'un match. Créez une base de données à l'aide d'un des programmes simple disponible.

SASS Match Directors Guide

Cette base de données n'a pas besoin d'être compliquée, mais vous avez besoin d'y intégrer un certain nombre d'informations qui pourront ou devront être utiles avant la fin de l'évènement. Voici quelques exemples des données nécessaires :

- Nom
- Adresse
- Ville
- Code postal
- Numéro de téléphone
- Catégorie du tireur (y compris Mounted shooting)
- Alias
- Numéro SASS et CAS France
- Club du participant
- Posse attribuée
- Droits payés
- Méthode de paiement
- Numéro de référence du paiement
- Date d'inscription
- Nombre de repas payés
- Side Match payés
- Réservations de camping
- Besoins d'assistance spéciale?
- Date de confirmation de l'enregistrement
- Date de remise en banque des chèques
- Droits en retard

Enregistrer ces informations, avec certaines autres qui pourront être pertinentes pour l'évènement faciliteront les processus de confirmation, l'édition de tous les étiquetages nécessaires (tels que le package du tireur), la préparation des affectations de Posses et la planification des repas.

Tous les tireurs devront recevoir leur package avant le début officiel de l'évènement. Les packages contiendront tout ce qui est nécessaire, tel que le programme du Match un moyen d'identification en tant que concurrent (badge ou pins), la description des règles particulières à l'épreuve, les documents additionnels en cas de contestations (bulletins de vote si nécessaires) et les tickets repas. Tous les participants seront encouragés à lire leur programme et à organiser leur séjour en fonction de ces informations. Les Packages de tireurs seront classés de façon à les retrouver facilement par exemple par numéro CAS, SASS ou Alias (votre nom réel peut aussi être utilisé, mais à la SASS on vous encourage à le « laisser chez vous »). Chaque participant doit signer une décharge des organisateurs avant de recevoir son package. Ces décharges seront conservées par les Match Officials en cas d'accident.

Confirmations aux tireurs

IMPORTANT: Chaque personne inscrite devra recevoir une confirmation dans les meilleurs délais. Organisez vous pour préparer ces confirmations. Il est recommandé de l'envoyer dès que l'inscription a été validée, mais cela ne devrait pas dépasser une semaine. Cette confirmation reprendra toutes les informations nécessaires au participant jusqu'à ce qu'il ait retiré son package lors de son enregistrement. Ne laissez aucune question du concurrent sans réponse. Voici quelques unes des informations à donner dans le package de confirmation :

Informations pour l'hébergement

Noms, téléphones, tarifs et références spéciales ou personne à contacter pour chaque hôtel, motel ou camping.

Laissez-passer nécessaires

Tous les laissez-passer nécessaires au participant pour le parking lors de leur arrivée. Pensez à leur donner des couleurs différentes selon le groupe de participants pour faciliter le trafic et le parking. Souvenez-vous de prendre en compte les handicapés, les membres de la presse et tout VIP qui peut avoir besoin d'un pass spécial.

Munitions nécessaires pour le Match

La plupart des tireurs souhaitent avoir une idée du nombre de cartouches à amener au match. Assurez

SASS Match Directors Guide

Vous de bien séparer les besoin pour les main matchs et ceux des side matchs. Rappelez aux tireurs que cette information n'est qu'estimative et qu'ils doivent prévoir plus. S'il est possible d'acheter des cartouches sur place, signalez-le.

Programme prévisionnel

Donnez aux concurrents une idée de ce qui devrait se passer. Précisez bien que ce n'est qu'une prévision. Ce programme doit préciser les réunions obligatoires ou les briefings prévus. Si des cours de formation ou des réunions de Territorial Governors sont prévus, listez les aussi.

Règles et règlements locaux

Décrivez toutes les règles spéciales, non standard SASS, conventions ou pratiques qui seront en service pour le match.

Un package complet de confirmation limitera les appels téléphoniques des participants et lui assurera qu'il sera informé du mieux possible.

Coordination vendeurs et sponsors

Les tireurs CAS aiment autant faire des achats que de tirer.

Marchands et sponsors aident à attirer des tireurs au match et sont donc un atout important. Les vendeurs fournissent aux tireurs une occupation entre les épreuves et un concurrent occupé est un concurrent heureux.

Installez les vendeurs et les sponsors dans une zone normalement parcourue par les tireurs et facilement accessible à tous. Cette zone doit être bien drainée et plane. Prenez soin de vos vendeurs et sponsors et ils prendront soin de vous.

Quand vous fixez les droits de sponsorship, décidez combien votre Match peut accepter. Vous pouvez vouloir inclure divers niveaux de sponsorship. Basez la structure de vos droits aux vendeurs et sponsors peut être plus sur les produits que sur l'argent, cela vous aidera à obtenir vos lots. Assurez vous de signaler tous les sponsors sur vos documents, bulletins d'inscription et pages web.

Parking

Pour les grands matchs, le contrôle des parkings est un plus. Il y a différents types de concurrents et tous peuvent avoir des besoins de parkings différents. Le Match peut recevoir des tireurs à la journée, des campeurs, des vendeurs et sponsors, des VIP et la presse, l'équipe d'organisation et le public. Des zones réservées et une exécution polie sont nécessaires. Assurez-vous que les participants peuvent se rendre là où ils doivent aller dès leur arrivée (voir le package de confirmation).

Organisation de spectacle

Un spectacle peut transformer un match de tir en un évènement. Le spectacle peut aussi bien constituer en un simple juke-box pour le repas qu'en un spectacle organisé tout au long de la journée. Le coût d'un spectacle peut être très varié mais n'a pas besoin d'être important. Quelques chanteurs et musiciens peuvent ne vous coûter qu'un dîner et une nuit d'hôtel. Mais pour certains vous aurez à fournir une sono. Si vous avez prévu un spectacle pour le dîner, essayez de trouver un sponsor pour vous aider à couvrir les frais. Assurez-vous d'avoir prévu le coût du spectacle dans le prix du billet quand vous fixez vos droits d'entrée.

Gestion des récompenses

Bien que ce ne soit pas une obligation que tous reçoivent une récompense, c'est devenu une tradition aux matchs annuels de la SASS COWBOY ACTION SHOOTING™ de tirer au sort des prix pour tous les participants. Les lignes générales suivantes vous fournissent des recommandations pour vous procurer et distribuer des prix.

Ces recommandations sont simples : les prix seront attribués par triage au sort. Les concurrents reçoivent un prix quel que soit leurs résultats de tir. Il est recommandé que les vainqueurs ne reçoivent qu'une plaque commémorative ou un trophée – C'est le meilleur moyen pour que le COWBOY ACTION SHOOTING™ reste un sport d'amateurs, distrayant, pour toute la famille.

Il est très important que les sponsors comprennent bien que leurs prix ont été distribués à tous les participants et cela est bien aussi quand il est clair que les concurrents ont apprécié leurs prix.

SASS Match Directors Guide

Il est aussi fortement conseillé de ne pas profiter d'un moment déjà programmé de votre programme, par exemple la Soirée du samedi soir, pour les distribuer. Les cérémonies de distribution de prix, même si ceux-ci sont appréciés, se sont montrées mortellement embêtantes pour les participants.

Des prix spéciaux peuvent bien sur être attribués et offerts en public, surtout si le sponsor/donateur est présent. Une technique pratique pour la remise des prix et employée avec succès dans plusieurs grands matchs est présentée ci-dessous :

Une fois que le don a été fait par le sponsor, il est catalogué et reçoit un numéro de référence. Un tableur est bien utile pour cet enregistrement. Chaque ligne comprend le numéro du prix, sa description, le nom du contact chez le Sponsor, la société sponsor, l'adresse du sponsor, téléphone et fax. Cela rend facile la rédaction des cartes de remerciements qui seront envoyées à chaque sponsor donateur.

Une fois tous les dons reçus, on imprime deux jeux d'étiquettes à partir du tableur, l'une des étiquette comprend le nom du sponsor, la description du prix et le numéro du prix. L'autre porte le nom du contact sponsor, la société et l'adresse. Des cartes pré affranchies achetées à la poste reçoivent l'étiquette avec l'adresse sur le côté d'affranchissement et la description du prix sur l'autre en laissant la place pour une note personnelle et le remerciement.

Ces cartes sont alors utilisées pour le tirage au sort des prix, placées dans une boîte d'où les tireurs les prennent.

Nous vous suggérons de laisser libre une tranche de 4 heures le samedi, par exemple 11h à 15h pour que les tireurs puissent procéder au tirage et recevoir leur prix. Tous les tireurs doivent présenter leur feuille de score que vous composterez avant qu'ils tirent leur lot. Ce système empêchera tout contournement des règles.

Le tireur échangera sa carte contre le prix et dans les 5 jours ouvrables, les cartes devront être postées, fermant ainsi le cercle vis-à-vis des sponsors.

Prise en compte des handicaps

Quand vous concevez des Stages et vous préparez à recevoir vendeurs et spectateurs, pensez que de nombreux participants peuvent être l'objet de divers handicaps. Ces participants ont besoin et attendent qu'on prenne soin d'eux du mieux possible. Ils doivent se sentir bienvenus par la façon dont on tient compte de leurs besoins spéciaux dans tous les endroits possibles. Il peut y avoir besoin de plus de place pour certains équipements spéciaux tels que chariots motorisés ou chaises roulantes. Un parking accessible aux handicapés ainsi que des toilettes sont un plus. Si le Match ne peut pas fournir des facilités aux handicapés, alors, par tous les moyens, annoncez le sur la fiche d'inscription du tireur et sur le package de confirmation. Il est parfaitement acceptable de réclamer les cartes de handicapés car elles sont nécessaires dans la plupart des endroits pour faire valoir les droits. Dans la plupart des cas ce qui demanderait une attention spéciale n'est pas évident. Soyez réservé et courtois envers les sentiments et la dignité des personnes en cause. Tout le monde veut prendre du plaisir et être en sécurité au cours du match.

Programme des tirs

Il y a différentes façons d'établir le programme des tirs. Une fois que les besoins de base sont compris, le processus de création peut commencer. Gérer un grand nombre de tireurs pendant plusieurs jours n'est pas une tâche insignifiante. De médiocres scénarios, des décors défectueux, des Match Officials incompetents, des Posses sans expérience ou acariâtres, des pas de tir très éloignés, etc., peuvent démolir un programme de tirs, forçant des tireurs malheureux à terminer leurs tirs après que le soleil soit couché. Ce n'est une situation plaisante pour aucun Match Director. Une planification un peu

SASS Match Directors Guide

Réfléchie peut apporter beaucoup pour prévenir ce genre de désastre.

Obligations de base

- 1) Nombre de tireurs attendus
- 2) Nombre de Stages à effectuer
- 3) Nombre de jours pour le tir des Main Matches
- 4) Nombre d'heures de tir quotidiennes souhaitées (même nombre d'heures tous les jours ?)
- 5) conception du Range
- 6) Combien d'arrêts de tir désirés

Une fois que cela a été établi, il est possible d'inclure les tireurs dans un programme basé sur le temps moyen accordé à chaque tireur à chaque Stage.

Organisation d'un match type

- 1) 240 tireurs
- 2) 12 Stages
- 3) Deux jours
- 4) Maximum six heures de tir de 9h à 15h

Ce scénario correspond à 20 tireurs par Posse. Si vous souhaitez que chaque tireur fasse 6 Stages par jour, cela vous fait 360 minutes (6h x 60 min.) chaque jour pour que tous les tireurs parcourent la moitié des Stages. Chaque Posse a donc une heure pour terminer chacun des six Stages programmés. Pour permettre une coupure dans la journée (par ex. pour le repas), il ne reste que 50 minutes par Stage (voir Annexe). En prévoyant 50 minutes comme base de temps nécessaire par Stage, environ 10 minutes pour chaque Stage seront suffisantes pour les déplacements, le rassemblement et le briefing de tous les tireurs aux critères du Stage. Il ne restera au tireur que 2 minutes de Bip à Bip pour faire son parcours de tir. Ces 2 minutes comprennent le temps pour placer les armes, relever les accessoires et les procédures de tir.

La taille des Posses est déterminée en divisant le nombre de tireurs par le nombre de Stages ou de tranches de temps de tir (s'il y a des temps prévus pour les Posses sur et hors des Ranges). En se basant sur notre Match type, 240 tireurs pour 12 Stages cela fait des Posses de 20 tireurs. Ces Posses peuvent être subdivisées le cas échéant en fonction des besoins de l'équipe, ou on peut avoir un Posse qui se déplace vers un Range pendant que l'autre tire.

S'il y a une LONGUE MARCHÉ du Stage 12 au Stage 1, on peut considérer une organisation de 13 Posses avec un break après avoir tiré le Stage 12 (voir annexe). De semblables stratégies peuvent être invoquées pour s'adapter à d'autres géométries de Ranges par exemple deux groupes très décalés de 6 Stages ou 3 groupes de 4 Stages.

L'expérience a montré que le temps de Bip à Bip pour tous les Stages doit être à peu près le même pour éviter les engorgements (par ex. Stage lent). Un temps brut de 25 à 45 secondes pour le tireur moyen fonctionne bien dans la plupart des Matches. Les Stages les plus longs peuvent s'enliser et les tireurs ne pensent pas en avoir pour leur argent si les Stages sont trop courts.

Les nouveaux Posses peuvent mettre 2 Stages pour trouver leur vitesse de croisière. Qui tiendra le timer, qui sont les Spotters, qui est le prochain tireur, etc. Comme suggéré plus haut, vous pouvez ajuster votre programme de tir pour donner un peu plus de temps au premier Stage de chaque Posse. En se basant sur ce match type, le programme est assez facile à réaliser. Quand le nombre de tireurs monte à 300, 400, 500, ou plus, il devient beaucoup plus difficile de programmer les tirs et de maintenir les délais. *La section relative à la conception de Stages de ce manuel vous aidera à concevoir un match tenant les délais.*

Entrez vos Stages, temps programmés de tirs et Posses dans un tableur Excel, et espérez que les tireurs vont suivre le plan chorégraphié.

Une planification la plus raisonnée entraînera un match qui tourne bien rond. Les tireurs feront exactement ce qu'on attend d'eux, mais en tant que Match Director, Vous devez avoir fait votre travail préalable. Une fois que le premier coup de feu sera tiré, le match fonctionnera très bien de lui-même, pour le meilleur ou pour le pire.

SASS Match Directors Guide

Formation des Posses

Une des tâches les plus difficiles lors d'un grand match est l'affectation des tireurs aux Posses. En dépit des meilleurs efforts, il y aura toujours des tireurs qui ne seront pas satisfaits. Essayez de minimiser cela en demandant, sur le bulletin d'inscription, si le tireur a un souhait particulier quant au Posse qui lui sera attribuée. Souvenez vous que certains viennent de très loin pour participer aux matchs et qu'ils peuvent avoir prévu de partager leur gun cart ou leurs armes. Beaucoup de tireur se sentent à l'aise en rencontrant de nouvelles personnes, mais d'autres, quelles que soient leurs raisons préfèrent tirer avec des gens qu'ils connaissent déjà. Faites aussi l'effort d'assigner des tireurs en catégorie Junior avec les membres de leur famille. Attendez vous à ces sortes de requêtes et regroupez les gens du mieux possible. Attendez vous à des arrangements de dernière minute. Les tireurs concernés passeront de meilleurs moments et par cela le match aura plus de succès.

Si le nombre de tireurs sur le match est assez important, coupez le Posse en deux en désignant deux Posses par temps affecté à chaque Stage. C'est-à-dire Posse 1 et Posse 2 sur le Stage 1 et ainsi de suite. Cette façon de faire permet à une Posse de « travailler » (Ros, spotters, etc.) sur le Stage pendant que l'autre tire, et vice versa (Note, une autre raison de séparer les groupes en multiple Posses sur un Stage en même temps est d'établir de plus petits Posses qui pourront concourir en temps qu'équipe dans les tirs par Posse du dernier jour).

Équilibrez le nombre de tireurs pour que chaque Posse en comprenne le même nombre. Le nombre total de tireurs divisé par le temps total de tirs vous donnera le temps disponible à chaque tireur et à chaque Posse. Des Posses équilibrées prennent à peu près le même temps brut pour terminer leurs tirs.

Affectez un Posse Marshal et un Deputy à l'avance, si possible, pour chaque Posse. Un de leurs jobs est de s'assurer que les Posses fonctionnent bien, restent calmement dans les limites de temps prévues pour le tir et évite de créer des problèmes pendant le Match.

Affectation des Range Officials

Chaque Match doit avoir certains Officials nommés pour assurer le succès et la sécurité de l'évènement. Faites attention quand vous faites ces affectations, car ce sont eux qui vont faire le succès ou l'échec de l'évènement. Pensez à ces postes comme à quelques chefs et un grand groupe d'indiens. Souvenez vous que le Cours de Range Operations niveau 1 a été et est disponible à tous. Il est de bonne politique de s'assurer que TOUS les Range Officials ont réussi cette formation.

Voici une liste des postes possibles à tenir:

- Match Director
- Range Master
- Range Officers
- Berm/Stage Marshals
- Posse Marshals
- Coordinateur du Spectacle
- Waddie Czar (Tsar cowboy ?)
- Coordinateur Presse/VIP
- Coordinateur de Side Match
- Coordinateur de Parking, Transport, Urgences
- Scoring Official(s)
- Coordinateur des vendeurs
- Coordinateur des prix
- Coordinateur de l'équipement des Ranges

Le nombre plus ou moins important de ces postes sera en fonction la taille de l'évènement et une seule personne peut tenir plusieurs de ces postes. Ces gens ont un effet direct sur le succès de l'évènement.

Équipement Spécial

La plupart des grands matchs nécessiteront un équipement spécial, des choses inhabituelles nécessaires pour les matchs mensuels, que l'on peut généralement louer pour de courtes périodes. Usez des talents de l'équipe de Match pour ce qu'ils font le mieux. N'hésitez pas à utiliser les compétences spéciales –particulièrement si elles sont nécessaires pour un équipement spécial additionnel. C'est particulièrement important pour des choses comme monter des grandes tentes et des toilettes portables. Assurez-vous que tous les contractants extérieurs sont bien assurés, pour couvrir les problèmes juridiques.

SASS Match Directors Guide

Voici une liste des équipements qui peuvent être nécessaires :

- Tentes, tables, et chaises – à prévoir pour tous les participants et les vendeurs
- Toilettes – prévoir beaucoup, ainsi que des spéciales handicapés, et une maintenance quotidienne
- Sonorisation, fixe et/ou mobile
- Râteliers à fusils sur tous les Ranges (pour ceux qui n'ont pas de gun carts)
- Radios – talkies-walkies pour l'équipe du Range
- Véhicules - golf carts, tracteurs, camions, etc.

N'oubliez pas d'inclure le coût de ces équipements dans votre budget. Certains peuvent vous coûter assez cher, mais ils feront la différence en qualité et succès de toute cette expérience.

Procédures de décompte des scores

Une fois encore, pour les scores, les ordinateurs sont des outils merveilleux. Il existe plusieurs programmes de décompte des scores qui peuvent être employés en Cowboy Action Shooting™. L'organisateur de chaque événement devra faire son possible pour trouver le programme qui conviendra le mieux. Les systèmes informatiques de décompte des points rendent ce travail plus facile que manuellement.

Plus le procédé sera automatique et plus les résultats deviendront précis. Il est plus efficace d'utiliser un système qui permet d'imprimer les feuilles de score des Poses à chaque Stage. Le procédé facilitera aussi l'entrée des scores dans l'ordinateur en permettant d'imprimer la liste des tireurs dans l'ordre même où il est affiché sur l'écran de saisie des données. La possibilité d'entrer les Miss, Procedural Penalties, Minor Safety Penalties, les DNF et les disqualifications en ne saisissant qu'un nombre permettra au système d'enregistrement d'effectuer tous les calculs, en éliminant les calculs manuels. Il est plus facile d'apprendre à saisir les temps bruts, tels qu'affichés sur le Timer, le nombre de Miss, et le nombre de procedurals, le nombre de bonus, et le nombre de Procedural Penalties que de compter sur son habileté à additionner, soustraire et multiplier.

En imprimant une feuille de score par Posse, le personnel d'enregistrement n'aura qu'à récupérer ces feuilles après chaque stage et entrer les données dans l'ordinateur sans avoir à attendre la fin de la journée de tir.

Après la saisie des résultats, un rapport de vérification des scores peut être édité et affiché pour vérification par les tireurs. Les résultats cumulés ne devront être affichés qu'une fois par jour. C'est une bonne idée d'indiquer quand et où ces résultats seront disponibles à la vérification, pendant combien de temps les tireurs pourront signaler une erreur, les documents nécessaires pour obtenir une modification et où rapporter les erreurs.

Très important, assurez vous que l'endroit où sont calculés les scores est interdit aux tireurs et que tout tireur qui entre dans cet endroit sans autorisation sera sanctionné.

Quelque soit la méthode d'enregistrement des scores, assurez vous qu'elle est efficace, rapide et précise. Assurez vous d'avoir l'équipement et les procédures de sauvegarde en place au cas où le système soit défaillant.

Traitement des réclamations

Un tireur faisant appel à une règle est une chose à laquelle on doit s'attendre à tous les matchs; en dépit des meilleures organisations, cela arrivera. Pour cette raison, chaque match doit comporter un plan pour le traitement des réclamations. Ne considérez pas une réclamation comme quelque chose de négatif. Il s'agit d'une compétition sportive, les différences d'opinion sont inévitables et des discussions enflammées ne serviront qu'à faire traîner le problème. Assurez vous que le programme de l'événement donne les informations relatives au comment, quand et à qui une réclamation doit être soumise ainsi qu'au cadre qui est fixé au concurrent.

Un moyen qui fonctionne bien est de nommer un jury d'appel pour entendre et trancher tous les problèmes. Ce jury devra être constitué d'au moins trois personnes familiarisées avec les règlements de la SASS et les règles locales qui peuvent exister. Les Territorial Governors et les Regulators sont en général les personnes compétentes. Assurez vous qu'aucun membre de ce jury ne soit parent avec le tireur ou impliqué dans l'incident en question.

SASS Match Directors Guide

Le Match Directors et le Range Master peuvent aussi faire partie du jury, mais uniquement en non votants dans un rôle administratif pour assurer que toutes les procédures de match sont bien suivies. Les membres du jury doivent entendre le tireur et toutes les autres parties pertinentes. Puis les membres votants doivent décider de la suite à donner à partir des informations reçues et de leur connaissance des règles.

Il est parfaitement acceptable qu'il soit demandé au tireur de payer un dépôt de 25 à 100dollars (20 à 80 euros) avant qu'il ne dépose sa réclamation. Si la décision est maintenue, le dépôt est perdu pour le tireur, sinon son dépôt lui sera rendu.

Il est bien que la réclamation soit remplie avec le Range Master avant de quitter le Range où l'incident s'est produit. Toutes les réclamations doivent être prises en compte et le tireur avisé de la décision le jour même.

Une réclamation n'est pas une attaque personnelles envers quiconque. Ce n'est en général qu'une différence d'opinion ou une mauvaise compréhension et doit être traitée dans ce sens. L'attitude du jury et des Match Officials doit être autant favorable au tireur qu'au sport, car ils forment un tout. Une maxime est couramment attachée au processus de réclamation : « souvenez vous que l'attitude que vous aurez à la table des débats affectera directement la décision que vous y prendrez ».

Suivi du tireur

Un des meilleurs moyens de remercier les participants à un évènement est de faire suivre peu après les matchs un "care package". Ce package devra comprendre une courte lettre de remerciements, les statistiques relatives au match, une information relative aux dons faites aux associations caritatives, et, plus important, les résultats du match et la liste des gagnants. De nombreux participants apprécient de recevoir les résultats, la liste des vainqueurs et les statistiques sous forme d'une page web, si cela est possible. Les tireurs apprécient aussi de recevoir ces informations peu après la compétition, surtout ceux qui en raison de durées de trajets ont dû quitter l'évènement avant l'annonce des vainqueurs ou l'affichage des résultats.

Envoyer en même temps les documents d'inscription pour un prochain match est aussi une bonne façon d'ajouter une touche spéciale.

Remerciements aux vendeurs et sponsors

Profitez de toutes les occasions pour dire "merci" aux vendeurs et aux sponsors présents. Les cérémonies d'ouverture, repas suivant la remise des prix, cérémonies de fin d'évènement sont les meilleurs moments pour cela. De même organiser un dîner ou une petite réunion avec les vendeurs et les sponsors est bien venu. Non seulement cela vous permet de passer un peu de temps avec eux, mais cela vous met plus à l'aise avec votre comité d'organisation. C'est aussi un bon moyen d'entamer un dialogue au sujet du match de l'année suivante.

Toujours faire une lettre de remerciement aux vendeurs et sponsors après le match. Cette lettre devra contenir toutes les informations sur le match dont vous voulez informer ceux-ci : nombre de tireurs, nombre de pays ou régions représentés, total de vos dons charitables... Vous pouvez aussi inclure un programme du match avec les résultats ainsi que d'autre souvenirs, tels que pins ou objets avec le logo de votre club.

Compte rendu du match dans la Chronicle.

Chaque évènement majeur annuel doit faire l'objet d'un compte rendu dans *The Cowboy Chronicle* et en France, dans le *CAS France Newspaper*. Tenez compte de cela et faites en sorte que des personnes soient désignées pour le rédiger et prendre des photos officielles. Des descriptions en détail des Stages sont lassantes et ne représentent qu'une partie de ce qui rend le match mémorable. Des photos en situation avec des légendes descriptives et enthousiastes rendront ce compte rendu vivant pour les lecteurs et pourront leur donner envie de participer l'année suivante. Ces comptes rendus à la *Cowboy Chronicle* et au *CAS France Newspaper* doivent être envoyés dans les deux semaines après le Match.

SASS Match Directors Guide

Side Matches

Ce qui suit est une liste de ce qui doit être pris en compte lorsqu'il est prévu des Side matches. Ceux-ci sont souvent organisés en prélude à un Main Match, mais il est fréquent que quelques un aient lieu pendant toute la durée du Main Match ou pour occuper le dernier jour de l'évènement.

Raisons de faire des Side Matches

Les Side Matches doivent être une partie de tous les matchs annuels ou de niveau supérieur. Ils fournissent une distraction supplémentaire aux tireurs. Ils peuvent être l'objet de revenus supplémentaires pour le club organisateur ou pour une œuvre choisie. Ils fournissent un agréable échauffement aux Main Matches et peuvent donner à deux tireurs l'occasion de faire un match l'un contre l'autre. Les Side Match peuvent aussi être une façon de créer un « pot » avec de l'argent qui sera ensuite distribué aux tireurs ou simplement l'occasion de donner un autre récompense.

Considérations Spéciales

A côté du Stage normal doit on fournir quelque chose en plus? S'il s'agit d'un Side Match sponsorisé, la banderole ou le panneau du Sponsor doivent ils être visibles? Les produits du sponsor doivent ils être utilisés? Comment ces produits seront ils être fournis et stockés avant le match ? Combien de tireurs sont prévus ? Quelle quantité de fournitures devra t'elle être fournies par le sponsor?

S'il s'agit d'un grand match régional, et que le Side Match est populaire, y aura t'il du public? Faudra t'il fournir des sièges ou de la sono supplémentaire ? Doit-il y avoir un système d'affichage des résultats (vidéo ?) pour que le public puisse suivre ce qui se passe ? Les médias voudront-ils avoir accès aux Side Matches? Y aura-t-il besoin de matériels spéciaux pour ce match, matériels de sécurité par exemple?

L'emplacement :

Désignez le pas de tir ou la zone pour tirer les Side Match le plus tôt possible pour faciliter votre planification. Il pourrait être intéressant d'utiliser les cibles et décors déjà en place sur le Range qui doit être partagé avec le Side Match. Il est plus pratique de ne pas avoir à déplacer l'acier trop loin. Assurez-vous que ce qui est à amener et à retirer a bien été compris par le personnel d'aide.

Quand le site pour le Side Match sera t'il disponible, avant ou après le Main Match?

Prévoyez assez de temps pour préparer le Side Match avant que les tireurs ne commencent à arriver. Le moment, l'endroit, l'équipement et les munitions nécessaires doivent être indiqués dans le Package du tireur. Il est aussi nécessaire que les ROs aient lu et compris les particularités des Side Matches pour les gérer du mieux possible.

Vous aurez besoin de prévoir du personnel pour faire fonctionner le Side Match et leur prévoir du repos. Vous devez aussi prévoir un Timer supplémentaire et tout le matériel d'enregistrement des scores dans votre liste de matériels nécessaires.

Le Match lui même

Assurez vous que des instructions claires sont affichées ou disponibles. Dans la conception du Side Match, assurez vous de ne pas donner d'avantage à tel tireur ou tel style de tir. Par exemple, essayez de faire en sorte de ne pas donner d'avantage à un tireur au 1897 sur un tireur au juxtaposé. Prenez en compte le fait qu'il y a plus d'une douzaine de catégories et ne forcez pas un Duelist à être en compétition face à un Traditional, ou un Frontiersman contre un Modern., sinon le Side Match va vite se limiter aux concurrents Traditional et Modern.

Assurez-vous que le tireur moyen peut participer au Side Match. Il ne doit pas être trop physique, trop compliqué où requérir un niveau de tir que seul un petit nombre de tireurs possède. Les pénalités doivent être clairement établies et affichées ainsi que les possibilités de Reshoot.

Décomptez les points du Side Match pour qu'il n'y ait aucun doute pour les résultats. Rendez facile le travail du Match Official en permettant de déterminer un gagnant net sur les tableaux de résultats que vous établirez, et assurez vous d'avoir les récompenses nécessaires à la cérémonie de remise de récompenses.

Amusez vous avec les Side Matches et vous aurez des tireurs qui s'amuseront !

SASS Match Directors Guide

Recognition

Quand tout est fini, prenez un peu de recul, regardez autour de vous et pensez à tout ce qui a été nécessaire pour que le match soit un succès. Prenez le temps de penser à remercier et à assurer de votre reconnaissance tous ceux qui vous ont aidé. Le plus souvent un « merci » et une poignée de main seront les seuls remerciements auxquels ils auront droit pour leurs efforts.

Faites une liste des vendeurs, sponsors, VIP, artistes et artistes invités pour que le maître de cérémonie puisse assurer publiquement chacun d'entre eux de sa reconnaissance. Les membres du club local, les membres de clubs visiteurs, les organisations de volontaires et tous ceux qui ont participé à l'organisation méritent de la reconnaissance et une tape sur l'épaule. Surtout n'oubliez pas les épouses !!! Prévoyez de fournir des photos des personnes et des groupes clés pour qu'elles puissent être utilisées dans les articles relatifs à l'évènement.

Assurez-vous d'avoir des photos des vainqueurs pour de futures publications. Soyez attentifs aux vainqueurs « spéciaux » par exemple les membres d'une même famille. Ces sortes de chose font de bons articles et aident à promouvoir l'environnement familial de notre sport. N'oubliez aucun des vainqueurs non tireurs. Ils font aussi partie de l'environnement et méritent d'être reconnus comme il se doit.

Mais avant toute chose, rappelez-vous que toutes ces personnes qui étaient là pour vous aider vous seront encore nécessaires pour de prochaines organisations de Matches.

Annexe

	Stage 1	Stage 2	Stage 3	Stage 4	Stage 5	Stage 6	Stage 7	Stage 8	Stage 9	Stage 10	Stage 11	Stage 12
9:00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
9:50	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
10:40	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11:30	Lunch											
12:30	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1:20	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
2:10	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
3:00	Finished											