

SASS □ Match Directors Guide

# COWBOY ACTION SHOOTING™



## Guide du Match Director Conception de Match

Compiled and Edited  
by  
The Wild Bunch and Friends

Traduction SASS France

Version H, Janvier 2003

COPYRIGHT 2000 SINGLE ACTION SHOOTING SOCIETY, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED

## Table des Matières

<b>CONCEPTION D'UN MATCH ET D'UN STAGE.....</b>	<b>1</b>
RESPONSABILITÉS D'UN MATCH DIRECTOR.....	1
SÉCURITÉ.....	1
CONCEPTION D'UN STAGE .....	1
OUTILS.....	1
CE QU'IL FAUT OU NE FAUT PAS FAIRE.....	2
<i>Début et Fin.....</i>	<i>2</i>
<i>Déplacement .....</i>	<i>2</i>
<i>Accessoires.....</i>	<i>3</i>
<i>Durée et Équilibre.....</i>	<i>3</i>
<i>Cibles .....</i>	<i>3</i>
<i>Lignes Directrices Générales.....</i>	<i>4</i>
<i>En Résumé. ....</i>	<i>5</i>
CIBLES .....	5
<i>Points À Prendre En Compte .....</i>	<i>5</i>
<i>Matériaux .....</i>	<i>5</i>
<i>Supports de Cibles.....</i>	<i>5</i>
<i>Angles des Cibles .....</i>	<i>6</i>
<i>Soyez Prêts !.....</i>	<i>6</i>
<i>Tailles et Distances Recommandées.....</i>	<i>6</i>
<b>ANNEXE.....</b>	<b>7</b>

**SASS □ Match Directors Guide**

### **MATCH STAGE CONCEPTION :**

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

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

#### **Responsabilités du Match Director**

Doit connaître tous les sujets:

- Conception du Stage
- Sécurité
- Equipment
- Activité et fonctions du Range Officer
- Arbitrages
- Règles et objectifs de la SASS

#### **Sécurité**

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

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

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

#### **Conception du Stage**

Des descriptions concises de Stages sont les bases pour transmettre vos instructions aux tireurs. Les descriptions de Stages doivent être précises dans les étapes et dans l'ordre. : par exemple avant le début de tir poser vos armes à /sur « xxxx », position de départ « yyyyyy », déplacez vous vers la droite, la gauche, mettez l'arme au holster, posez, asseyez vous, levez vous, **NE SOYEZ PAS VAGUE** dans vos descriptions. Essayez d'imaginer toutes les interprétations qui pourront être faites de vos instructions – Beaucoup de tireurs chercheront des alternatives pouvant les avantager dans les limites des descriptions écrites. Il est de votre responsabilité de vous assurer que les instructions sont assez précises pour limiter le scénario à ce que vous avez souhaité. Actuellement il y a sur le marché un nombre important de cours de COWBOY ACTION SHOOTING™ qui comprennent un enseignement des interprétations à faire pour *exploiter* les descriptions de Stages et gagner un avantage en compétition. Pour les tireurs de haut niveau, ces petits avantages peuvent faire la différence entre perdre ou gagner. Des instructions bien pensées limitent le scénario et rendent la partie la plus égale possible. Laissez l'habileté faire la différence, pas l'interprétation des instructions du Stage.

#### **Outils**

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

- Sur ce résumé, indiquez les munitions nécessaires. *Exemple*: 5 revolver, 4 shotgun, 9 carabine, et 5 revolver

## SASS □ Match Directors Guide

- Créez des icônes pour toutes les cibles, tables et accessoires sur votre Range (voir les exemples en annexe).
- Mettre vos graphiques en couleur peut aider à faire passer votre message.

### Ce qu'il faut ou ne faut pas faire

#### *Départ et Fin*

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

#### *Déplacement*

1. Ne jamais faire se déplacer un tireur avec une arme chargée et armée en main. **Dès qu'une cartouche vive est sous le chien d'un revolver ou d'une carabine, le coup doit être tiré. Si cela entraîne de tirer l'arme hors séquence, le tireur recevra une simple procedural, les coups au but ou ratés seront décomptés de façon habituelle.**

**Le tireur a ensuite la possibilité de mettre l'arme en sécurité et de se déplacer au bon endroit ou de reposer ou rengainer son arme. Les fusils lisses peuvent être ouverts et les cartouches ôtées ou remplacées sans pénalisation.**

Un Gunfighter ne doit pas rengainer ses revolvers tant qu'il n'a pas tiré toutes les balles à moins que les revolvers aient été dégainés au mauvais moment ou qu'une arme ou munition ait mal fonctionné.

2. Dégainer un revolver en se déplaçant est acceptable bien que certains clubs ou tireurs n'aient pas cela. Il vaut mieux empêcher le tireur de rengainer ou dégainer en se déplaçant en lui faisant porter un accessoire (sac d'argent, autre arme longue ou quoi que ce soit qui occupe les deux mains) , jusqu'à la position de tir suivante avant d'utiliser l'arme suivante, plutôt que de lui infliger une pénalité pour un geste qui est acceptable. Assurez-vous alors que le tireur a bien compris que ses deux mains doivent être occupées. Souvenez vous que "plaisir" est le but et que "casse pied" n'est pas dans « le Spirit of the Game ».
3. Se déplacer parallèlement à la ligne de tir peut créer des pièges pour les tireurs. Il est alors très facile à un tireur de violer la règle des 170° en se déplaçant ainsi. Il vaut mieux concevoir le Stage avec des déplacements vers l'avant, mais sur la plupart des pas de tir c'est pratiquement impossible. Si l'on doit se déplacer parallèlement à la ligne de tir, il vaut mieux que toutes les armes longues soient posées aux emplacements appropriés.
4. Ne pas créer de déplacements, monter/descendre, entrer/sortir des accessoires avec quelque chose en mains. Tout le monde ne peut pas négocier un obstacle de la même manière. Il est bon alors de laisser les mains du tireur libre d'armes ou de munitions pour lui permettre de saisir une main courante ou un autre moyen d'assistance si nécessaire.
5. Prévoyez les déplacements de droite à gauche, de gauche à droite, ou d'arrière en avant. Les tireurs ne doivent pas se déplacer dans n'importe quel sens ou d'avant en arrière (vers la foule).
6. Autant que possible, concevez le Stage "ambidextre" – c'est à dire permettez un mouvement de droite à gauche ou de gauche à droite selon que le tireur est gaucher ou droitier.

## SASS □ Match Directors Guide

### *Accessoires*

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

### *Durée et Équilibre*

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

### *Cibles*

1. En ce qui concerne les tailles et positions des cibles, le plus grand et le plus près est le meilleur. Les cibles tombantes pour fusils lisses ne doivent laisser aucun doute et réclamation. Toute cible tombante pour pistolet et revolver doit être au préalable testée pour qu'une cartouche commerciale de .38 spécial à balle de 148 grains la fasse tomber. Ajouter une cible pour pistolet difficile à basculer pour battre le tireur ne fonctionne généralement pas, alors ne le faites pas. Les indications de la SASS pour les cibles sont claires et fournissent d'excellentes indications pour les distances et tailles minimum.
2. Concevez des Stages qui favorisent les engagements de cibles plus rapides (plutôt que plus lents).

## SASS □ Match Directors Guide

Des petites cibles de dimensions raisonnables combinées à des cibles plus grandes (voyez les conseils relatifs aux tailles minimum et aux distances maximum) peuvent être utilisées pour créer un défi aux tireurs.

3 Ne “chorégraphiez” pas le Stage avec des séquences de cibles difficiles. Évitez les séquences compliquées. Des “sweeps” de base de gauche ou de droite, simple, double ou triples taps, un Nevada Sweep (gauche, centre, droite, centre, gauche ou l’inverse) sont acceptables. Un ordre de tir homogène sur un même stage évitera les procédurals et des problèmes pour les spotters. Variez l’ordre des cibles d’un range à l’autre est acceptable et ajoutera de la personnalité à chaque stage. Il demandera aussi au tireur de faire attention et de se concentrer sur ce qu’il est en train de faire

### *Lignes Directrices Générales*

1. Évitez de concevoir un stage où le “coup de pot” rentre en compte dans le résultat. Lancer des dés, couper des cartes, tourner une roulette sont d’excellents moyens de créer un scénario plus intéressant, mais le résultat de ces actions ne doit pas donner un avantage particulier à un tireur sur un autre tireur. Par exemple couper les cartes pour décider de quel revolver doit être tiré en premier est acceptable, mais couper les cartes pour déterminer le nombre de cartouches à tirer ne l’est pas.

2. Concevez vos Stages pour toutes les catégories SASS. N’oubliez pas les Frontiermen (rechargements), les Frontier Cartridges (emploi excessif du shotgun – plus de 6 cartouches) ou les catégories junior (accessoires trop hauts). S’il y a la moindre question, d’une manière ou d’une autre les Gunfighters comprendront ce qu’ils ont à faire (ce qui posera de moins en moins de problèmes au fur et à mesure que la discipline va se développer), ajoutez les instructions spécifiques nécessaires.

3. Ne désignez pas de Stages qui demandent aux tireurs des capacités spéciales telles que déplacer un objet lourd ou des actions trop athlétiques. Les capacités de tir du concurrent doivent être le facteur décisif, pas ses capacités athlétiques.

4. Pour poser les armes longues, donnez au tireur suffisamment de place. Mieux vaut utiliser des tables ou des balles de paille que de poser les armes contre un décor. Si vous utilisez des chevilles ou des blocs de support, leur conception doit s’accommoder des longueurs différentes des armes d’épaule, les plus courtes étant les fusils lisses juxtaposés cassés. Assurez vous que les armes longues soient pointées vers le Range.

5. Faire tomber les cibles au fusil lisse est encouragé à juste titre. Les annonces pour les coups au but au fusil lisse peuvent être parfois douteuses et la règle « Golden BB » est trop souvent employée. Des cibles à relever qui tombent quand elles sont franchement touchées ne laissent aucun doute ni réclamation. Laisser le tireur tirer tant que la cible n’est pas tombée plutôt que de lui décompter un Miss est dans le « Spirit of the Game ». La pénalité est alors de fait le temps additionnel utilisé pour faire tomber la cible à la place des 5 secondes pour miss.

6. Des conceptions de Stage avec bonus (de 2 à 5 secondes) en touchant un pigeon ou une petite cibles, sans pénalité pour miss, sont mieux vus par les tireurs que les scénarios où c’est compté comme un miss et sans bonus.

7. La responsabilité du RO est de s’occuper du tireur tout le temps et de veiller à la sécurité sur le pas de tir. Ne concevez pas de Stages qui pourraient entraîner le RO à devenir un Spotter.

8. Faites attention d’éviter les conceptions de Stages qui mettent le tireur à la limite de la sécurité en manipulant une arme, pour rendre possible une pénalité ou une disqualification pour quelque chose que vous (le concepteur) auriez pu éliminer avec un peu de réflexion. Faites attention aux conceptions qui mettent le tireur en position proche ou limite de violer la règle des 170°.

9. Ne concevez pas de Stage qui demande aux tireurs de tirer en une position couchée ou dans une autre position de tir peu naturelle. Non seulement c’est inconfortable pour la plupart des tireurs, mais

## SASS □ Match Directors Guide

cela peut être indécent pour les dames en robe à crinoline et à la limite de l'impossible pour les personnes âgées ou obèses, surtout si elles doivent se relever pour finir le parcours de tir. Descendre d'un cheval peut être possible (mais cela prend du temps) pendant le Stage, mais monter sur un cheval, c'est un "NON" définitif!

10. Recharger un revolver ou une carabine ne doit pas être permis au cours des Matches avec de nombreux concurrents. Le temps mis à recharger une cartouche prend de 3 à 5 secondes par tireur.

11. Il est recommandé que les Stages soient conçus pour qu'il y ait en moyenne 8 à 9 (pas 10) cartouches de carabine, 10 de revolvers et 4 à 6 (seulement) pour fusil lisse par Stage. Il est conseillé de concevoir un Match bien organisé en terme de consommation de cartouches et d'emploi des armes.

12. Faites que le Match soit intéressant pour le plus grand nombre de concurrents possible. S'il y a des Gunfighters, faites plusieurs Stage où ils puissent tirer avec un six coups dans chaque main.

### *En Résumé*

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

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

## **Cibles**

### *Points à prendre en compte*

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

### *Matériaux*

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

### *Supports de cibles*

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

### *Angles des Cibles*

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

### *Soyez prêts*

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

### *Dimensions et distances recommandées*

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

### **Cibles pour revolver:**

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

### **Cibles pour fusils lisses**

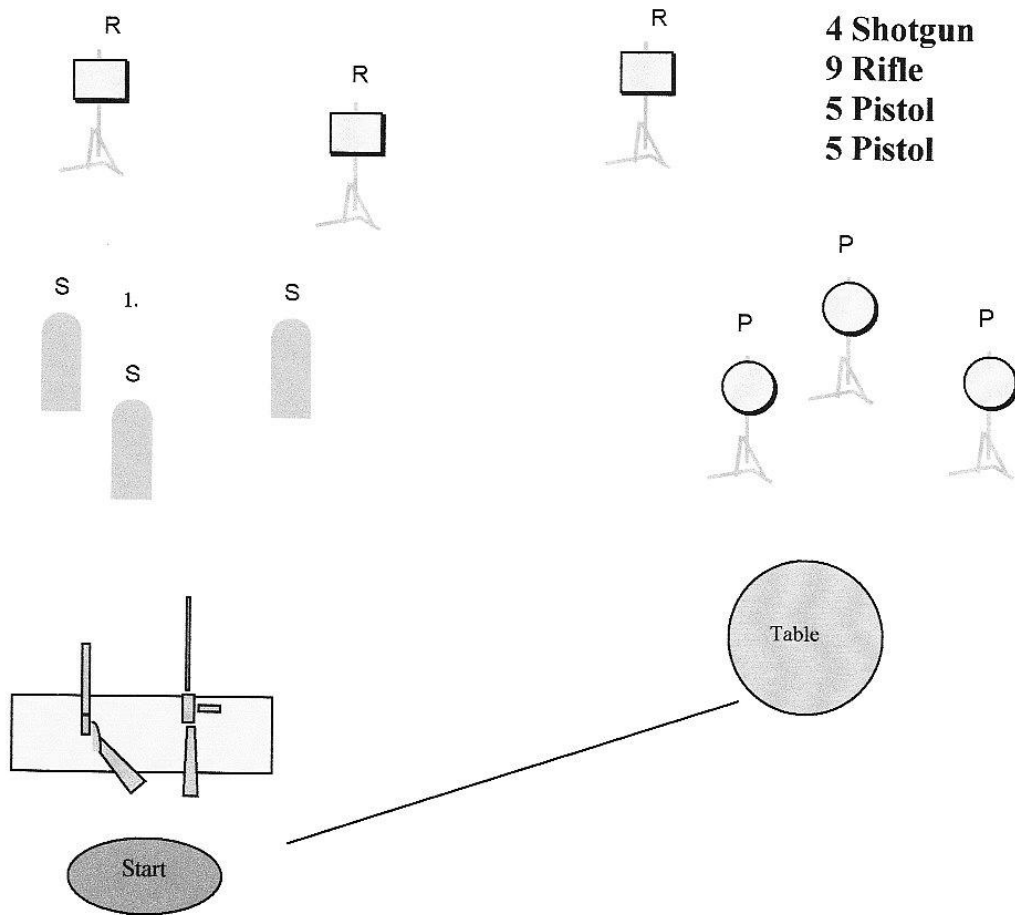
- Distance minimum 7 m; distance maximum 15 m.
- Taille minimum des cibles à 7 m: 20x20 cm (les poppers de taille MGM sont autorisés)
- Taille minimum des cibles au-delà de 7 m : 40x40 cm.

### **Cibles pour carabines**

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

**ANNEXE**  
Descriptions de Stages

## SASS □ Match Directors Guide



Placez le fusil lisse et la carabine sur le bar, et au moins 4 cartouches de chasse dans la boîte sur le bar. Le tireur commence mains sur le bar. Au buzzer.

Prendre le fusil, le charger avec les cartouches de la boîte, tirer 4 cibles S dans n'importe quel ordre, casser et poser le fusil sur le bar.

Prendre la carabine et tirer 9 coups sur les cibles R dans n'importe quel ordre, culasse ouverte, prendre carabine et fusil et les emmener à la table puis les reposer.

Dégainer le premier revolver, engager les cibles P dans n'importe que ordre, remettre au holster

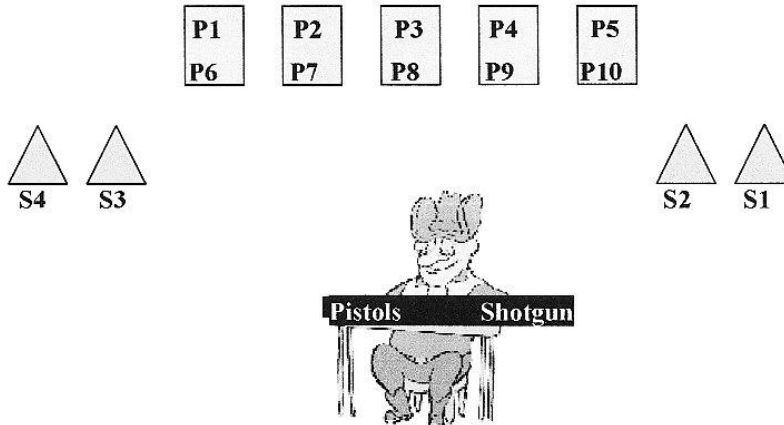
Dégainer le second revolver, engager les cibles P dans n'importe que ordre, remettre au holster

Note, pour les dames en robes longues et les tireurs handicapés, il est possible de demander, avant le début du stage, de laisser une des armes longues sur le bar (à la discrétion des Posse leaders). Attention, si cette permission est accordée, le tireur ne peut dégainer le revolver que quand il est totalement arrêté et l'arme longue posée sur la table.

## SASS □ Match Directors Guide

### Stage 6 - Maverick

2 pistols and 10 cartridges, shotgun and 4 shells



#### Procédure :

**Placement des armes :** 2 revolvers chargés à 5 coups et placés sur la table (canons vers les cibles). Fusil lisse ouvert et vide placé sur la table (canon vers les cibles).

**Position de départ :** Départ assis à la table tenir votre « main » de cartes à deux mains. La pioche doit être placée en carré sur la table.

Au Bip, retourner une carte et se lever. Si vous tirez un as ou un valet de pique, prendre le premier revolver et engager les cinq cibles P de gauche à droite. Rengainer, prendre le second revolver et engager les cinq cibles P de gauche à droite. Rengainer, prendre le fusil lisse, le charger avec des cartouches prises sur le tireur, engager les quatre cibles S dans n'importe quel ordre et les faire tomber.

Si vous n'avez pas tiré l'as ou le valet de pique, prendre le fusil lisse en premier, le charger avec des cartouches prises sur le tireur, engager les quatre cibles S dans n'importe quel ordre et les faire tomber. Poser le fusil vide et ouvert sur la table, prendre le premier revolver et engager les cinq cibles P de gauche à droite. Rengainer, prendre le second revolver et engager les cinq cibles P de gauche à droite. Rengainer. Ne pas oublier de rengainer après le tir de chaque revolver.

**C'est un Stage de Gunfighter :** Les gunfighters prendront les deux revolvers ensemble au bip et en alternant le tir d'abord avec un revolver puis avec le second engageront les cibles dans l'ordre suivant : Commencer avec la cible de gauche et continuer vers la droite, puis à nouveau avec la cible de gauche et continuer vers la droite. Si vous regardez le schéma, toutes les cibles impaires sont celles du premier revolver et les paires sont celles du second revolver. Seuls les Gunfighters peuvent tirer ce Stage de cette façon.