

## Règlements et procédures du match CAS

- \* Toutes les armes sont manipulées SEULEMENT aux endroits désignés :
  1. "Safety Area" (zone de sécurité).
  2. Table de chargement et table de déchargement.
  3. Ligne de feu ou position de tir, en présence de l'officiel de tir "R.O." (Range Officer)
- \* Si vous devez bricoler une arme déchargée, faites-le dans une zone de sécurité. (De toute façon, aucune arme chargée à l'extérieur d'une zone de sécurité.)
- \* Toutes les règles de sécurité de la Simple Action Shooting Society (SASS) s'appliquent. Il est de VOTRE responsabilité de les connaître. Un livre à jour de ces règlements est disponible au bureau de la télégraphie (Telegraph Office), sur le site web.
- \* Toutes les règles du club de tir s'appliquent, et l'alcool ou substances affectant l'attention ou le comportement ne sont pas tolérées.
- \* Les armes longues (carabine et fusil) sont transportées pointant vers le ciel. Portez une attention spéciale lorsque vous manipulez vos armes hors des zones de tir, comme à l'intérieur. Il peut y avoir beaucoup de monde et peu d'espace...
- \* Il est interdit de tirer à sec à des fins de pratique (Dry Firing), aux tables de chargement ou de déchargement.
- \* Les munitions échappées sont "perdues" : laissez-les où elles sont tombées, même après avoir terminé un Stage, quelqu'un va les récupérer pour vous. Si vous vous penchez, vous risquez qu'une de vos armes pointe vers quelqu'un. Essayer de ramasser une munition au sol = disqualification "DQ".
- \* Une balle au-dessus des buttes de terre ou qui évite le pare-balle = disqualification du match.
- \* Le tireur est responsable de placer ou replacer ses armes aux endroits désignés. Une arme mal positionnée peut tomber et cette faute n'incombera pas aux décors ou aux équipements : Les règlements du SASS s'appliqueront comme pour une arme échappée.
- \* ATTENDEZ LE « BEEP »! N'essayez pas d'anticiper le signal de départ, ou vous aurez une "pénalité d'esprit sportif" de 30 secondes. Commencer à tirer avant le temps sera considéré comme tricher, et l'officiel de tir sera vigilant à cet égard.
- \* La définition de (Cowboy Port Arms) est la suivante; tireur droit debout, crosse de l'arme sous la ceinture ou à la ceinture de l'étui, bout du canon au niveau des épaules ou plus haut, les deux mains sur l'arme, doigts hors du pontet (loin de la détente).
- \* Les cibles tombantes doivent tomber pour compter. Dans le cas contraire, continuez à tirer.
- \* Ne changez pas de munitions dans une arme à levier avant que l'arme ne pointe vers le fond du champ de tir.
- \* Une fois qu'un revolver est sorti de son étui et que le chien est abaissé, vous DEVEZ tirer tous les coups jusqu'à ce que l'arme soit vide. Les tireurs de style "Gunfighter" (un revolver dans chaque main) ne peuvent pas remettre à l'étui une arme encore chargée. (Certains stages les contraignent donc à emprunter plutôt le style "Double Duelliste".) La seule exception possible est lorsque le scénario prévoit un endroit pour déposer l'arme : par exemple, une table. Mais cette action doit être faite au bon moment dans le scénario.
- \* Il n'y a aucune excuse : une fois que vous avez prononcé la phrase ou accompli le geste de départ, vous devez commencer le stage et engagé les cibles et vous arrêtez seulement lorsque vous avez complété le stage.

Merci