

LE DUEL DES SEPT MERCENAIRES. RÈGLEMENT

Ce « side match » s'inspire de la scène du film.

SITUATION/CIBLES/SÉCURITÉ.

Les deux adversaires sont sur une même ligne face aux cibles.

Distance de sécurité entre eux : 5 mètres.

Distance aux cibles : 3 mètres.

La cible revolver est un plateau de ball-trap maintenu par un pied-support métallique à une hauteur de sécurité pour assurer un tir fichant. (de 0,60 à 0,80 m du sol)

La cible couteau est un rondin de bois sur tranche de 0,50 m de diamètre portant 5 zones équidistantes valant 5 à 1, placée à 1,50 mètre du sol. (conforme aux règles « couteau »)

La situation est installée sur un pas de tir, face à la butte.

La ligne de tir est matérialisée par une ligne clairement figurée au sol, ou par un décor en forme de barrière basse de 0,50 m de hauteur maximum.

Le revolver est chargé d'une seule cartouche, ou d'une seule charge amorcée si c'est une arme à percussion.

La charge doit comporter un projectile unique.

Le chargement ou l'amorçage du premier coup se fait à une table de chargement selon les règles de la SASS, le déplacement du tireur entre cette table et le poste de tir également, chien abattu sur une chambre vide ou une cheminée non amorcée.

Les tireurs utilisant une arme à percussion (« cap'n ball ») peuvent charger trois chambres, mais une seule est amorcée à la fois, au poste de tir.

Le rechargement des deuxièmes et troisièmes cartouches se fait au poste de tir dans le respect des règles de la SASS .

Le revolver est manipulé d'une seule main pour rester dans l'esprit de la séquence de référence du film.

Le couteau est porté à l'étui, à la ceinture, la position est libre, droit, à plat, à gauche, à droite ...

TOUS les participants et spectateurs portent des protections auditives.

TOUS les participants et spectateurs portent des protections oculaires.

Les verres portés peuvent être correcteurs s'ils sont anti-choc.

POSITIONS DE DEPART.

Deux positions sont possibles. Les adversaires tireront à pile ou face pour désigner celui qui choisira la position de départ de la première manche, les deux suivantes se disputant chacune selon une des positions définies ci-dessous.

Elles sont désignées par « départ main à l'épaule » et « départ main à l'étui ».

1^{ère} position :

Le tireur a les bras le long du corps, la main forte à hauteur de la poignée de l'arme, comme dans la situation classique des duels de films western.
La main ne peut toucher l'arme avant le signal.

Le lanceur porte son couteau à l'étui. La main qui lance est à proximité du couteau, sans le toucher.

2^{ème} position :

Le tireur et le lanceur posent leur main sur l'épaule opposée à la main qui lance ou qui tire. Le contact entre la main et l'épaule dure jusqu'au signal, sous la surveillance des deux contrôleurs « couteau » et « tir ». Toute main qui se décolle de l'épaule est sanctionnée d'un discue pour la manche, avec bénéfice à l'adversaire.

DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION.

Chaque duel se déroule en trois manches.

Le Chief Officier tire à pile ou face pour le choix de la position de départ de la première manche.

Le gagnant choisit cette position.

Le respect du « Spirit of the game » exige qu'aucun des deux adversaires ne tempore son geste pour en tirer un avantage quelconque. La sanction pour manquement, constaté à la majorité des officiels du match, est un « discue ».

Le chef de pas de tir (Chief Officier) se place un mètre en arrière des deux adversaires, entre eux.

Les deux adversaires ne peuvent le voir.

Il s'assure de la sécurité de la zone de tir.

Il annonce « Départ épaule ! » « ou Départ étui ! »

Il lance la phrase extraite du dialogue du film :

« Pour de bon, maintenant ! »

Il demande à très haute voix « are you ready ? »

Après réponse positive des deux adversaires, AVEC UN REVOLVER A BLANC (« blank fire only ») ou chargé à blanc, ET pointé vers le haut, il tire le coup de feu qui constitue le signal du départ.

Le tireur rengaine immédiatement son arme chien abattu sur la cartouche ou la cheminée percutée après le tir.

Le chef de pas de tir annonce le résultat.

Le chef de pas de tir annonce « RANGE CLEAR » , « DOWN RANGE » pour indiquer que l'accès à la zone de tir est sécurisé pour la récupération du couteau et le changement du plateau de la cible revolver.

Lorsque la zone de tir est de nouveau en sécurité, (personnel en arrière de la ligne de tir) le Chief Officier autorise le tireur à recharger ou réamorcer son revolver :
« Shooter, load your gun ».

COMPTAGE DES RESULTATS

*Plateau manque **et** cible couteau manquée, la manche est nulle. Elle est répétée pour éviter une égalité.

*Si le tireur manque et que le lanceur touche, la manche est attribuée au lanceur, quelle que soit la zone atteinte.

*Si le lanceur manque et que le tireur touche, la manche est attribuée au tireur.

*Si les deux cibles sont atteintes :

- La manche est attribuée au plus rapide, décision à l'unanimité des trois officiels.

En cas d'égalité non tranchée,

- La manche est attribuée au lanceur s'il a atteint le cinq ou le quatre.
- La manche est attribuée au tireur si le couteau a atteint une autre zone. Si le couteau a atteint le cordon du « quatre », le coup est compté bon au lanceur.

Cette situation est jugée à la majorité par les trois officiels du match.

L'adversaire perdant est éliminé.

Les adversaires sont tirés au sort pour la première manche

L'ensemble du match se déroule par éliminations successives.

OFFICIELS DU SIDE-MATCH.

Le chef de pas de tir « chief officier », RO de la SASS.

Un contrôleur RO de la SASS

Un contrôleur cadre technique de la Fédération du lancer de couteau.

Un greffier (« score keeper ») note les résultats et les fait contresigner par les participants.

Chaque contrôleur pourra sanctionner une faute de sécurité de sa spécialité par une disqualification, cette décision est sans appel.

La disqualification ne vaut que pour la manche en cours : équivalent à un « stage discue » de la SASS. La disqualification vaut la manche perdue.