



*FEDERATION
FRANCAISE
DE
BALL TRAP*

*REGLEMENT DU
PARCOURS*

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES.....	2
REGLEMENT DU PARCOURS	4
1 Généralités.....	4
2 Stand de tir.....	4
2.1 Pas de tir.....	4
2.2 Lanceurs.....	4
2.3 Dispositifs de lancement	4
2.4 Trajectoires.....	4
2.5 Cibles (plateaux)	4
3 Exécution d'une manche.....	5
3.1 MANCHES. (définition).....	5
3.2 Planche de tir.....	5
3.3 Essais des armes.....	5
3.4 position de tir.	5
3.5 Rotations.	5
3.6 Menu ou ordre de tir des plateaux.....	5
3.7 Délai de PREPARATION.....	5
3.8 Délai de lancement.....	5
3.9 Refus de la cible.....	6
3.10 Position de l'arme.....	6
3.11 Tir d'une cible annoncée "no bird".	6
4 Armes et munitions.....	7
4.1 Caractéristiques des armes.....	7
4.2 Bretelles et courroies.....	7
4.3 Modifications ou échange d'arme.....	7
4.4 Défaut de fonctionnement	7
4.5 Emprunt d'une arme.	7
4.6 Utilisation d'une arme pour deux.	7
4.7 Les deux coups partent en même temps.....	7
4.8 Munitions.	7
4.9 Mauvais fonctionnement de la munition.....	8
5 Tenue vestimentaire.....	8
5.1 Vêtements personnels.....	8
5.2 Dossards.....	8
5.3 PROTECTIONS.....	8
6 Règles de conduites.....	9
6.1 Sécurité.....	9
6.2 Simulacres de tir.....	9
6.3 Tireur absent au moment de l'appel.	9
6.4 protestation.....	10
7 Organisation de la compétition.....	11
7.1 Jury.....	11
7.2 Comité d'organisation. (voir cahier des charges)	11
7.3 Responsable Fédéral. (voir cahier des charges)	11
8 Arbitres et marqueurs.....	12
8.1 arbitres.....	12
8.2 marqueurs & assesseurs.	12
9 Feuille de marque.	12
9.1.....	12
9.2.....	13
10 Plateaux simples.....	14
10.1 Définition.....	14
10.2 Plateau compté bon.....	14
10.3 Plateau compté zéro.....	14
10.4 Plateau "no bird".....	14

11	Doublés coup de fusil.....	16
11.1	Définition.....	16
11.2	Doublé bon et bon.....	16
11.3	Doublé bon zéro, zéro bon ou zéro zéro.....	16
11.4	Doublé "no bird".....	16
12	Doublés simultanés et rafales.....	17
12.1	Définitions.....	17
12.1.1	Simultanés :.....	17
12.1.2	Rafales :.....	17
12.2	Doublé bon et bon.....	17
12.3	Doublé bon zéro, zéro bon ou zéro, zéro.....	17
12.4	Double "no bird".....	17
13	Sanctions.....	18
13.1	AVERTISSEMENTS.....	18
13.2	pénalisations.....	18
13.3	18
13.4	18
14	Barrages.....	19
14.1	19
14.2	19
14.3	19
14.4	19
14.5	19
14.6	19
14.7	19
15	Lexique.....	19
16	ANNEXE.....	20

REGLEMENT DU PARCOURS

1 GENERALITES.

Selon la configuration du terrain, un stand de Parcours doit être équipé d'un nombre suffisant d'appareils lanceurs de plateaux pour que les tireurs puissent retrouver les conditions de tir de chasse au gibier naturel : perdreaux, canards, faisans, lapins, etc. devant soi, rasants, en battue, traversards et demi - traversards, en plaine ou au bois, gênés ou non par des arbres ou massifs d'arbustes.

2 STAND DE TIR.

Ce stand devra être homologué par les Fédérations nationales pour l'organisation des compétitions nationales et par la Fédération Internationale pour des compétitions internationales.

2.1 PAS DE TIR.

Les pas de tirs seront délimités par des carrés de 1 m de côté ou des cercles de 1 m de diamètre environ.

2.2 LANCEURS.

Minimum 4 lanceurs par parcours ancien système et minimum 3 lanceurs par poste de tir nouveau système (en ligne), soit 12 lanceurs par ligne de tir minimum. Machines manuelles, automatiques ou mixtes, "repérées" par des lettres alphabétiques (A, B, C, D) partant de la gauche vers la droite du pas de tir.

2.3 DISPOSITIFS DE LANCEMENT.

Les lanceurs pourront être commandés manuellement, par un système semi-automatique (télécommande) ou automatique (sono-pull).

2.4 TRAJECTOIRES.

Choisies au gré de l'organisateur et en fonction du terrain, exemple: lapin, tour, chandelle, 2ème plateau de fosse, etc.

Sur l'ensemble des plateaux composant une compétition, un minimum de deux (2) machines de lapin est obligatoire : une machine lançant un lapin de la gauche vers la droite et une de la droite vers la gauche.

Les tracés seront établis, contrôlés et au besoin modifiés (sécurité, variété, équilibre des trajectoires) par des délégués de la FITASC pour les compétitions internationales ou par des délégués nationaux pour les compétitions nationales avant le début de la compétition et ce en présence du responsable du tracé initial et de l'arbitre responsable.

Il est de la responsabilité du tireur de casser ses cibles à un endroit visible et jugeable par l'arbitre. Aucune contestation mettant en cause la décision de l'arbitre ne sera recevable.

Les entraînements se feront sur des trajectoires différentes de la compétition.

2.5 CIBLES (PLATEAUX)

Les plateaux à utiliser sont les plateaux normaux et des plateaux plus minces et de plus petit diamètre ayant une vitesse plus élevée, type mini, super mini, battue, bourdon, flash (ou éventuellement des hélices). **Les plateaux devront être obligatoirement de couleur noire ou orange.** Leur couleur devra être choisie dans le but de les rendre le plus visible possible, en fonction du cadre environnant.

3 EXECUTION D'UNE MANCHE.

3.1 MANCHES. (DEFINITION)

Pour les compétitions une manche sera tirée en 25 plateaux, toutefois le jury pourrait exceptionnellement en changer le nombre si cela s'avérait nécessaire.

3.2 PLANCHE DE TIR.

C'est une feuille de marque avec les noms des compétiteurs (Groupe de six tireurs tirés au sort), qui tirent la même manche sur les mêmes postes.

3.3 ESSAIS DES ARMES.

Un poste spécialement conçu, aménagé et surveillé par du personnel du stand sera seul utilisé pour l'essai des armes.

3.4 POSITION DE TIR.

Le tir s'effectue debout. Le tireur doit placer ses pieds à l'intérieur des limites du pas de tir. Si un tireur se trouve en position irrégulière, il recevra un avertissement (art 13.1 & 13.2).

3.5 ROTATIONS.

Le tir s'effectue après tirage au sort par groupes de six tireurs, avec décalage d'un tireur non seulement à chaque poste de tir, mais encore pour le tir des doublés.

A chacun des postes les six tireurs d'un groupe tireront d'abord les plateaux simples, ensuite les doublés et ainsi de suite.

En aucun cas le tireur ne doit s'avancer sur le poste de tir avant que le tireur précédent ne l'ait quitté et que ce soit à son tour de tirer.

Un tireur n'a le droit de tirer qu'à son tour et seulement lorsqu'un plateau a été lancé, sauf s'il en a été autorisé par l'arbitre (test).

Si le tireur ne tire pas à son tour, les articles 6.3 ou 13.1 & 13.2 seront appliqués.

Le tir peut ainsi se poursuivre sans interruption, les tireurs étant autorisés seulement à prononcer les mots de commandement nécessaires "prêt", "pull", "go" ou un autre commandement et de répondre aux questions de l'arbitre.

3.6 MENU OU ORDRE DE TIR DES PLATEAUX.

Toutes les trajectoires seront présentées à chaque poste, au premier tireur de chaque groupe, qui devra se tenir sur le poste de tir. Tout simulacre est interdit.

Aucun plateau des doublés "coup de fusil" ne sera présenté, seuls les plateaux des doublés "simultané et rafale" seront présentés au premier tireur de chaque groupe.

Seuls pourront être tirés dans les doublés coup de fusil, les plateaux ayant déjà été tirés en simple.

3.7 DELAI DE PREPARATION.

Au moment de l'appel, le tireur doit être prêt à tirer immédiatement et il doit avoir avec lui les munitions et l'équipement nécessaires pour sa manche.

Le temps imparti aux tireurs entre deux plateaux simples ou doublés ne doit pas excéder "20 secondes". Dans le cas où un tireur dépasse ce temps, l'arbitre pourra appliquer les articles 13.1 & 13.2.

3.8 DELAI DE LANCEMENT.

Quand le concurrent est prêt à tirer, il annonce "PRET" et le plateau doit être lancé dans un laps de temps qui peut varier entre 0 et 3 secondes.

L'arbitre ne transmet plus l'ordre du tireur aux pilleurs.

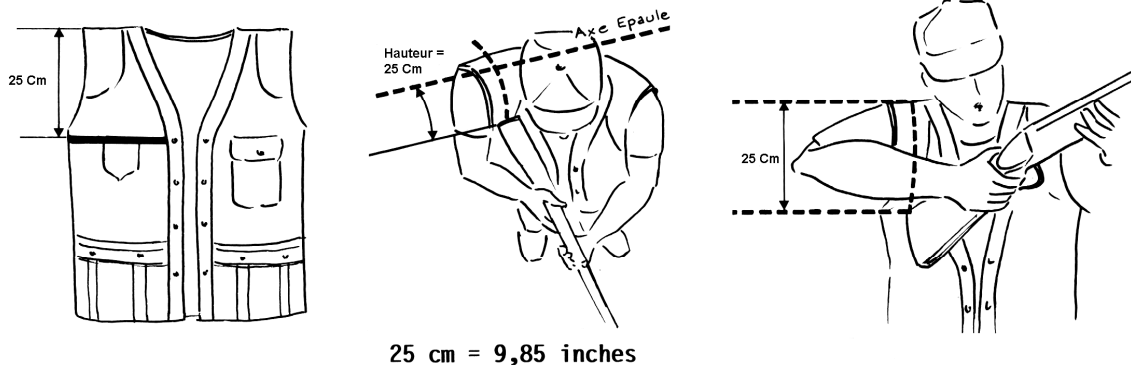
En cas de mauvais fonctionnement d'un appareil de lancement pendant le tir, l'arbitre décidera si la manche doit être poursuivie ou interrompue pour incident mécanique. Après que l'incident ait été réparé, et si l'interruption a duré plus de cinq minutes, le tireur sera en droit de se faire lancer le ou les plateaux simples avant de continuer le tir.

3.9 REFUS DE LA CIBLE.

Le tireur n'a pas le droit de refuser un plateau à moins qu'il ne l'ait pas commandé, les articles 13.1 & 13.2 seront appliqués. L'arbitre sera seul juge de la régularité de la trajectoire ou du "NO BIRD".

3.10 POSITION DE L'ARME.

En attente de la cible ou des cibles, le tireur sera debout sur le pas de tir avec "le talon du fusil touchant le corps sous une ligne horizontale tracée sur le gilet du tireur à 25cm en dessous du milieu de la ligne médiane de l'épaule". (Voir croquis ci-dessous). Avec une crosse réglable ou Monte Carlo, le point arrière du busc doit se situer au dessous de cette ligne. Il conservera cette position désépaulé jusqu'à l'apparition du ou des plateaux.



Dans un doublé coup de fusil, simultané ou rafale, la position du fusil est libre entre le premier et le second plateau.

Après l'apparition du ou des plateaux, le tireur devra tirer épaulé même sur les lapins. (Articles 13.1, 13.2)

3.11 TIR D'UNE CIBLE ANNONCEE "NO BIRD".

Sous aucun prétexte après que l'arbitre ait annoncé clairement un plateau "no bird", celui-ci ne pourra être tiré. (Articles 13.1 & 13.2)

4 ARMES ET MUNITIONS.

4.1 CARACTERISTIQUES DES ARMES.

Les fusils utilisés en compétitions ou lors des manifestations organisées par les clubs nationaux doivent être conformes aux lois en vigueur sur les armes. Ils seront à canons lisses.

Toutes les armes sont admises, à condition que la longueur de leur canon soit égale ou supérieure à 66 cm, que leur calibre ne soit pas supérieur au calibre 12 sauf :

Les fusils à pompe.

Les fusils équipés d'une détente de relâche (realax trigger).

Les modèles semi-automatiques sont autorisés, si et seulement si l'éjection des douilles vides ne gêne pas les autres tireurs et ils ne peuvent être chargés que de **deux cartouches au maximum**. Ils devront être déchargés lors de chaque changement de poste.

4.2 BRETELLES ET COURROIES.

Le port de bretelles sur le fusil est interdit.

4.3 MODIFICATIONS OU ECHANGE D'ARME.

Le changement d'arme tout ou partie "mobile choke" ou canon est autorisé au cours d'une même manche, entre deux postes ou entre les plateaux simples et les doublés. Toutefois, aucun retard ne sera autorisé pour une de ces causes.

Lorsque le tireur sera sur le poste de tir, il n'aura plus la possibilité d'effectuer aucun changement.

4.4 DEFAUT DE FONCTIONNEMENT.

En cas de raté ou d'autre mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche, le tireur doit rester à sa place, le fusil dirigé vers le champ de tir, sans l'ouvrir, ni toucher au cran de sûreté avant que l'arbitre n'ait contrôlé le fusil.

En cas de mauvais fonctionnement de l'arme et de la munition constaté par l'arbitre, le tireur aura le droit deux fois à un nouveau plateau au cours d'une même manche. Le troisième mauvais fonctionnement, pour la même raison, et les suivants seront considérés comme "zéro". (Articles 13.1 & 13.2)

Sur décision de l'arbitre, le tireur aura le droit de continuer avec son groupe, à la condition de se procurer un autre fusil sans délai (4.5, 4.6). Sinon, il devra quitter sa place et son groupe et finira les autres tirs de sa manche lorsqu'il y aura une place de libre dans un autre groupe et que le jury lui en aura donné l'autorisation. Si le fusil est réparé avant que le poste ne soit terminé par son groupe, le tireur pourra reprendre sa place dans le groupe avec l'autorisation de l'arbitre.

4.5 EMPRUNT D'UNE ARME.

Il sera admis exceptionnellement qu'en cas de mauvais fonctionnement de son fusil, un tireur pourra emprunter le fusil d'un autre tireur avec l'accord de celui-ci et l'autorisation de l'arbitre pour finir sa manche.

4.6 UTILISATION D'UNE ARME POUR DEUX.

L'utilisation d'une seule arme pour deux tireurs d'un même groupe est interdite. (Sauf 4.5)

4.7 LES DEUX COUPS PARTENT EN MEME TEMPS.

Dans le cas où les deux coups de fusil partent en même temps "défaut de l'arme" sur un plateau simple ou sur le premier plateau d'un doublé, le plateau sera considéré comme "no bird", aucun résultat n'étant acquis, de plus il y aura lieu de respecter les articles 13.1 & 13.2.

4.8 MUNITIONS.

La charge des cartouches ne doit pas dépasser 28 G. de grenaille plus 2%. La grenaille sera de forme "sphérique" et d'un diamètre entre 2 et 2,5 mm plus ou moins 5%.

L'emploi de disperseurs ou de tous autres artifices de chargement est strictement interdit, de même que l'emploi de cartouches rechargées.

Le mélange de dimension et/ou de qualité de grenaille est considéré comme un artifice de chargement et est par conséquent, strictement interdit.

L'emploi de la poudre noire ainsi que de cartouches traçantes est interdit.

L'arbitre peut à n'importe quel moment prélever une ou deux cartouches non employées de la chambre du fusil ou de la poche d'un tireur, pour examen par le jury.

4.9 MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE LA MUNITION.

En cas de raté ou d'autre mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche, le tireur doit rester à sa place, le fusil dirigé vers le champ de tir, sans l'ouvrir, ni toucher au cran de sûreté avant que l'arbitre n'ait contrôlé le fusil.

En cas de mauvais fonctionnement de la munition et de l'arme constaté par l'arbitre, les articles 13.1 & 13.2 seront appliqués.

5 TENUE VESTIMENTAIRE.

5.1 VETEMENTS PERSONNELS.

Le tireur est tenu de se présenter au poste de tir vêtu de manière convenable et adaptée à une manifestation publique. Les shorts courts sont interdits, seuls les shorts longs (type bermuda avec au maximum 5 cm au-dessus du genou) sont autorisés. Les chemises devront avoir au minimum des manches courtes avec ou sans col, mais au ras du cou minimum (tee-shirt). Le torse nu sous le gilet est interdit. Le port de chaussures non solidaires des pieds est interdit pour des raisons de sécurité. Les sandales attachées par des lanières sont autorisées. Pour tout manquement à ces règles de conduite, le tireur sera considéré comme absent et traité comme tel.

5.2 DOSSARDS.

Le dossard du tireur devra être porté dans le dos, dans son intégralité et être visible. Tout tireur ne le portant pas dans son intégralité sera sommé de quitter immédiatement le pas de tir. Le tireur sera alors considéré comme absent et traité comme tel.

5.3 PROTECTIONS.

Les protections auditives et les lunettes sont obligatoires pour tous (tireurs arbitres et accompagnateurs au voisinage des pas de tir). Les tireurs qui se présentent sans les protections nécessaires seront considérés comme absents et traités comme tels.

Seuls les appareils atténuateurs de sons doivent être utilisés dans la zone de compétition par les compétiteurs, entraîneurs ou officiels des équipes, à l'exclusion de tous les appareils de communication :

- ✓ Téléphones portables.
- ✓ Radios.
- ✓ Magnétophones.
- ✓ Et tout artifice de nature à indiquer aux tireurs les trajectoires des cibles.

Tout manquement à cette règle entraînera l'exclusion immédiate du compétiteur.

6 REGLES DE CONDUITES.

Les tireurs du groupe et les spectateurs n'ont pas le droit de manifester leur opinion dans le jugement des plateaux. Ils n'ont pas le droit de fumer sur les postes de tir et les postes d'attente.

Quand un tireur critique ou continue de contester par ses paroles ou son attitude la décision définitive de l'arbitre, c'est la tentative d'influence. Elle est sanctionnée par un avertissement puis la perte d'un point et en dernier ressort le tireur sera considéré comme absent et traité comme tel (6.3).

Les tireurs sont tenus de jeter leurs douilles et cartons dans les récipients prévus à cet effet. Les utilisateurs d'armes à éjection automatique sont tenus de ramasser leurs douilles.

Tout manquement à ces règles de conduite sera sanctionné par l'application des articles 13.1, 13.2 et 13.3 ensuite il pourra entraîner des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la compétition, sur décision du jury.

6.1 SECURITE.

Si un tireur par son attitude ou son comportement montre qu'il perd la maîtrise de lui-même (lancé de l'arme, violence gratuite envers l'arbitre ou les tireurs, saccage du récipient à douilles, etc.) l'arbitre a l'obligation de l'exclure et d'en prévenir le jury.

Toutes les armes de tir, même non chargées, doivent être maniées avec la plus grande précaution. Les fusils doivent être portés ouverts, pour les fusils automatiques la culasse doit être ouverte, et le fusil porté la bouche du canon dirigée vers le haut ou le bas.

Quand le tireur ne se sert pas de son fusil, il doit le placer verticalement dans un râtelier à fusils ou dans un endroit similaire prévu à cet effet.

Il est interdit de toucher aux fusils d'un autre tireur sans son autorisation.

Le tireur ne doit charger son fusil que sur le pas de tir du poste où il a pris place, le fusil dirigé en direction du champ de tir et seulement lorsque l'arbitre lui a donné l'autorisation de commencer le tir.

Le tireur ne doit pas se retourner sur le pas de tir avant d'avoir ouvert son fusil et enlevé les cartouches des chambres, qu'elles soient tirées ou non.

Pendant la présentation des plateaux ou interruption de tir, le tireur est tenu d'avoir le fusil ouvert et non chargé. Il ne doit pas être refermé avant que l'arbitre ne lui en donne l'autorisation.

6.2 SIMULACRES DE TIR.

Aucun simulacre de tir n'est autorisé sur le pas de tir ou en dehors.

Il est interdit de viser ou de tirer sur le plateau des autres. Il est également interdit de viser ou de tirer à dessein sur des animaux vivants.

Si un tireur effectue sur le pas de tir, avant d'avoir prononcé le mot "prêt", des simulacres de tir (épaulé son fusil en suivant la ligne de trajectoire théorique des plateaux) ou fait partir involontairement un coup de fusil, application des articles 13.1 & 13.2.

6.3 TIREUR ABSENT AU MOMENT DE L'APPEL.

Les tireurs devront prévoir tous les cas de figures pour être à l'heure sur le pas de tir.

Si un tireur n'est pas présent à l'appel de son nom, l'arbitre devra appeler le nom et le numéro du dossard du tireur à haute voix, trois fois dans un laps de temps d'une minute.

Si son tour n'est pas passé pour les plateaux simples du poste N°1, le tireur pourra prendre sa place dans son groupe, sans pénalité.

Si son tour est passé pour les plateaux simples ou les doublés, tous les plateaux simples ou doublés qui n'auront pas été tirés à son tour lui seront comptés zéro.

Si le tireur se présente sur l'un des postes suivants, tous les plateaux non tirés sur les postes précédents lui seront comptés zéro, en aucun cas le tireur ne pourra tirer sa manche dans un autre groupe.

Si le tireur juge qu'il a une raison valable pour son retard, il doit :

- ne pas rejoindre son groupe tirant la manche en cours.
- saisir le jury par écrit.
- se conformer à la décision du jury.

Seul le jury pourra l'autoriser à retirer sa manche dans un autre groupe si cela est matériellement possible. Si le jury juge que la raison invoquée par le tireur n'est pas recevable, celui-ci aura 25 zéros correspondant aux 25 plateaux non tirés.

6.4 PROTESTATION.

Si le tireur est en désaccord avec la décision de l'arbitre au sujet de l'appréciation de son coup de fusil, le tireur devra protester immédiatement en levant le bras et en disant " proteste " ou " appel ". L'arbitre doit alors immédiatement interrompre le tir et faire connaître sa décision.

Le tireur peut faire appel sur la décision de l'arbitre. La protestation sera adressée par écrit au jury, accompagnée du dépôt d'une somme égale à cinquante pour cent de l'inscription à cette compétition et arrondie à la dizaine d'euros supérieure. Cette caution lui sera restituée si la réclamation est acceptée, sinon elle sera attribuée à une association caritative.

Si le jury trouve la protestation justifiée, il peut donner des instructions à l'arbitre en vue des appréciations futures ou nommer un nouvel arbitre ou enfin modifier la décision de l'arbitre.

En aucun cas, cette contestation ne peut porter sur le fait de savoir si un plateau est touché ou manqué, ni sur le fait de savoir si le plateau lancé est défectueux, cas où il ne peut être fait appel contre la décision de l'arbitre.

En aucun cas le tireur ne sera autorisé à ramasser un plateau pour constater s'il a été touché ou non.

Après la décision définitive de l'arbitre, le tireur dispose du temps réglementaire de 20 secondes pour reprendre le tir. A défaut, son attitude sera considérée comme un refus d'obtempérer. Le tireur sera considéré comme absent et traité comme tel.

En appelant la cible suivante, le tireur accepte la décision de l'arbitre sur la précédente.

7 ORGANISATION DE LA COMPETITION.

7.1 JURY. (VOIR CAHIER DES CHARGES)

Le Jury ne peut pas changer la décision d'un arbitre sur le résultat du tir sur un plateau.

7.2 COMITE D'ORGANISATION. (VOIR CAHIER DES CHARGES)

7.3 RESPONSABLE FEDERAL. (VOIR CAHIER DES CHARGES)

8 ARBITRES ET MARQUEURS.

Au cours des compétitions, les résultats sont enregistrés par l'arbitre ou par son délégué qui peut être un tireur. Les résultats de chaque série sont ensuite reportés sur un tableau central.

A la sortie de chaque poste le tireur devra vérifier son score enregistré sur la feuille de marque. Si le tireur conteste le résultat, il doit le faire savoir immédiatement à l'arbitre, mais la décision définitive n'appartient qu'à l'arbitre.

Toutefois, l'arbitre pourra s'informer et prendre conseil avant de prendre sa décision définitive. Aucune réclamation ne pourra être admise après ce contrôle.

8.1 ARBITRES.

Les arbitres devront avoir été agréés par le jury avant la compétition. Dans le cas où un grand nombre d'arbitres n'ont pas les références suffisantes, ils devront être contrôlés par des arbitres internationaux ou nationaux.

Les arbitres officiants s'engagent sur l'honneur :

- A respecter et à faire respecter le règlement.
- A faire preuve d'intégrité et d'indépendance dans leurs jugements.
- A ne pas tenir compte de leur club ou région d'origine.
- A se tenir à proximité du pas de tir, à un emplacement qui leur permet de juger, suivant le règlement, dans les meilleures conditions possibles.
- A annoncer leurs décisions de façon claire et suffisamment forte pour que le tireur les entende.
- A accueillir les réclamations des tireurs avec calme et attention.
- A se munir du règlement sportif à jour.

Le tir est dirigé par un arbitre possédant la licence d'arbitre et la licence fédérale en cours. Après chaque lancement, il doit signaler clairement si le plateau doit être compté bon ou zéro.

L'arbitre, sous le contrôle du jury, fait appliquer les règlements, s'assure de la sécurité du public présent, et veille à ce que ce dernier ne gêne pas les tireurs.

Avec les membres du jury, les arbitres ont la charge de contrôler avant le début des tirs que les installations sont conformes au cahier des charges et que les préparatifs ont été faits de façon convenable et effective.

Les arbitres ou autres officiels désignés ont la responsabilité des commandements "**commencez le tir**", "**cessez le tir**", "**déchargez**" et toutes autres instructions nécessaires au bon déroulement du tir. Les juges arbitres doivent également s'assurer que les commandements sont exécutés et que les armes sont manipulées sans danger.

L'arbitre prend seul ses décisions.

Les arbitres doivent assurer l'ordre et la bienséance sur le pas de tir, il en sera de même lors des tirs de barrages.

L'arbitre peut exceptionnellement interrompre le tir s'il survient subitement une forte pluie ou un violent orage qui semble être de courte durée, toutefois il devra informer le jury si cette interruption risque de durer.

Si l'arbitre ne peut pas prendre immédiatement les mesures nécessaires, il doit prévenir le jury.

8.2 MARQUEURS & ASSESSEURS.

L'arbitre peut, en cas de besoin, utiliser un tiers volontaire pour tenir la feuille de marque.

9 FEUILLE DE MARQUE.

9.1

La feuille de marque sera tenue par l'arbitre ou, sous sa responsabilité, par un tiers désigné par lui. Chaque arbitre disposera d'un crayon de couleur différente sur le même parcours ou sur la même ligne.

9.2

Ne seront comptabilisés sur la feuille de marque (voir copie jointe) que les plateaux zéro. Chaque plateau zéro sera inscrit dans l'ordre, de gauche à droite de la feuille de marque. Les plateaux seront numérotés à chaque poste dans l'ordre de tir.

- **Exemple = poste 1:** plateau n°1, n°2, n°3, n°4, doublé, n°5 et n°6.
- **Exemple = poste 2:** plateau n°1, n°2, n°3, doublé, n°4 et 5, doublé n°6 et 7, etc.

Afin de permettre un contrôle à posteriori, seul le numéro du plateau zéro sera porté dans la case correspondante de la feuille de marque.

10 PLATEAUX SIMPLES

10.1 DEFINITION.

Une seule cible lancée après le commandement du tireur en accord avec le présent règlement et le menu.

10.2 PLATEAU COMPTE BON.

Deux cartouches peuvent être utilisées sur chaque plateau simple, mais le tireur n'aura droit qu'à deux cartouches par doublé.

Quand il a été lancé et que le tireur a tiré selon les règlements et qu'au moins un morceau visible s'en détache ou s'il est pulvérisé en tout ou en partie, ceci est également valable pour les plateaux "flash".

10.3 PLATEAU COMPTE ZERO.

S'il n'est pas touché et qu'aucun morceau ne s'en détache visiblement ou si seule la poussière s'en détache (plateau fumant ou épousseté).

Si le tireur ne peut pas tirer parce qu'il a mis son fusil au cran de sûreté, a oublié de le charger ou de l'armer ou si le fusil a été insuffisamment basculé ou fermé ou encore s'il a négligé de faire la manœuvre nécessaire pour faire passer une cartouche dans la chambre à cartouches (lorsqu'il emploie un fusil automatique).

Si le tireur ne peut pas tirer son second coup parce qu'il a oublié de mettre une deuxième cartouche ou s'il n'a pas supprimé le dispositif de blocage du magasin dans une arme automatique ou pour toute autre raison "zéro".

Si le second coup ne peut fonctionner du fait que le tireur, utilisant un fusil à détente unique, ne l'a pas relâchée suffisamment après avoir tiré le premier coup "zéro".

Si le tireur, en cas de mauvais fonctionnement ou raté de son fusil, l'ouvre lui-même ou touche au cran de sûreté avant que l'arbitre n'ait contrôlé le fusil "zéro".

Application des articles 13.2 & 13.3.

10.4 PLATEAU "NO BIRD".

Le plateau sera déclaré "no bird" et un nouveau plateau sera lancé, que le tireur ait tiré ou non :

- si le plateau se brise au départ.
- Si le plateau n'est pas lancé de la bonne machine.
- Si sur un plateau simple, des plateaux issus de lanceurs desservant le même poste de tir sont lancés, le plateau sera déclaré "no bird", tireur gêné ou non.
- Sur un lapin, si le plateau se casse après avoir été tiré et manqué au premier coup, mais avant que le deuxième coup n'ait été tiré, le lapin sera annoncé "no bird", il devra être tiré à nouveau, le premier coup à côté, et ne pourra être cassé qu'avec le deuxième coup de fusil.
- Si le plateau est d'une couleur manifestement différente de celle des autres plateaux utilisés sur la même trajectoire d'un même poste.
- Si le plateau est lancé avant que le tireur n'ait prononcé le mot "prêt".
- Si le plateau est lancé dans un laps de temps excédant les trois secondes après le commandement de l'arbitre.
- Si la trajectoire est jugée irrégulière par l'arbitre.
- Si sur un fusil semi automatique l'éjection de la première cartouche gêne la montée de la deuxième cartouche (dans ce cas la première cartouche sera tirée dans la trajectoire du plateau sans le toucher et le résultat du second coup sera enregistré).
- Si un incident de tir se produit au premier coup par suite d'un raté de cartouche ou de mauvais fonctionnement du fusil non imputable au tireur et si le tireur ne tire pas son second coup, s'il tire le second coup, le résultat est enregistré.
- Si les deux coups partent en même temps. (article 4.7, 13.1 & 13.2)
- Lorsque le tireur a été visiblement dérangé.
- Lorsqu'un autre concurrent tire sur le même plateau.
- Lorsque l'arbitre, pour quelque raison se trouve dans l'impossibilité de juger si le plateau est touché ou manqué.

- Tous les plateaux non annoncés "no bird" par l'arbitre doivent être tirés. Toutefois, l'arbitre pourra annoncer "no bird" après que le ou les plateaux aient été tirés (cas d'un départ prématuré, tardif ou mauvaise trajectoire).
- Application de l'article 13.1.

En cas de raté de cartouche ou de mauvais fonctionnement du fusil non imputable au tireur, le plateau sera déclaré "no bird" et un nouveau plateau sera lancé. Après deux ratés ou deux défauts de fonctionnement de l'arme au cours d'une manche (que le tireur ait changé de fusil ou non) on comptera le ou les incidents supplémentaires comme "zéro" - voir article 13.2.

11 DOUBLES COUP DE FUSIL.

11.1 DEFINITION.

Deux plateaux issus d'un ou de deux lanceurs différents, le deuxième plateau étant lancé dans un laps de temps de 0 à 3 secondes après que le premier plateau ait été tiré.

11.2 DOUBLE BON ET BON.

Quand il a été lancé et que le tireur a tiré selon les règlements et qu'au moins un morceau visible se détache de chaque plateau ou s'ils sont pulvérisés en tout ou en partie, ceci est également valable pour les plateaux "flash".

Si dans un doublé les deux plateaux sont cassés par une seule cartouche, ils seront considérés comme "bon et bon".

11.3 DOUBLE BON ZERO, ZERO BON OU ZERO ZERO.

Si le tireur ne tire pas le second plateau d'un doublé régulier, le résultat du premier plateau est enregistré et le second déclaré "zéro".

Le plateau sera déclaré "zéro" au troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou raté de cartouche au cours de la même manche "article. 13.2".

Quand un tireur dans un doublé coup de fusil tire ses deux coups sur le premier plateau le résultat est enregistré "bon ou zéro et zéro".

Les règles du chapitre 10 sont applicables au tir des doublés.

Application des articles 13.2 & 13.3.

11.4 DOUBLÉ "NO BIRD".

Un mauvais fonctionnement de l'arme ou raté de cartouche empêche le tireur de tirer son premier plateau article 13.1.

Si deux plateaux sont lancés simultanément.

Dans un doublé coup de fusil, lorsque le tireur ne tire pas son premier plateau, état de surprise ou non visibilité de celui-ci, le résultat du premier plateau sera acquis "zéro et no bird", le deuxième plateau ne pouvant partir qu'à la détonation du coup de fusil, le doublé sera à remettre afin de connaître le résultat sur le deuxième plateau.

Si le premier plateau n'est pas lancé par le bon lanceur.

Le premier plateau est régulier et le second irrégulier, toutefois le résultat du premier plateau est acquis "bon ou zéro".

Le doublé sera déclaré "no bird" et il sera retiré un doublé pour déterminer les résultats des deux coups :

- Application de l'article 13.1.
- Si, au cours d'un doublé, les deux coups de fusil partent ensemble "défaut de l'arme", le doublé est "no bird", rien n'est enregistré, il est à refaire même si le premier plateau a été cassé (voir articles 4.7, 13.1 & 13.2.)
- Si le tireur fait partir involontairement un coup de fusil sur le pas de tir, soit en cours de chargement de celui-ci ou par incident, avant d'avoir dit le mot "prêt".

Le doublé sera déclaré "no bird" et il sera retiré un doublé pour déterminer le résultat du deuxième coup :

- Si le tireur manque son premier plateau, et que celui-ci entre en collision avec le deuxième, avant que le tireur n'ait tiré son deuxième coup.
- Si des fragments du premier plateau viennent casser le deuxième avant que le tireur n'ait tiré son second coup.
- Si dans un doublé, lorsque le deuxième coup ne peut être tiré en raison d'un mauvais fonctionnement de l'arme ou de la munition, article 13.1.

Dans un doublé coup de fusil, lorsque le second plateau est irrégulier "no bird", le doublé devra être retiré, le score du premier sera enregistré "bon ou zéro". En retirant, si le tireur double le premier plateau acquis "zéro", le résultat "zéro, zéro" sera enregistré.

Les règles du chapitre 10 sont applicables au tir des doublés coup de fusil.

12 DOUBLES SIMULTANES ET RAFALES.

12.1 DEFINITIONS.

12.1.1 Simultanés :

Ce sont deux plateaux projetés en même temps par un ou deux lanceurs.

12.1.2 Rafales :

Deux plateaux simples issus du même lanceur, sur la même trajectoire.

Les plateaux peuvent être tirés dans n'importe quel ordre.

12.2 DOUBLE BON ET BON.

Quand il a été lancé et que le tireur a tiré selon les règlements et qu'au moins un morceau visible se détache de chaque plateau ou s'ils sont pulvérisés en tout ou en partie, ceci est également valable pour les plateaux "flash".

Ils peuvent être cassés par une seule cartouche et comptés "bon, bon".

12.3 DOUBLE BON ZERO, ZERO BON OU ZERO, ZERO.

Si le tireur, sans raison légitime, ne tire pas un doublé régulier, les deux plateaux seront déclarés "zéro" (article 13.2)

Les règles du chapitre 10 sont applicables au tir des doubles simultanés.

12.4 DOUBLE "NO BIRD".

Le doublé sera déclaré "no bird" et on demandera au tireur de tirer un deuxième doublé pour déterminer les résultats des deux coups :

- Si le ou les plateaux se brisent au départ.
- Si le ou les plateaux ne sont pas lancés du bon lanceur.
- Si le ou les plateaux sont de couleurs manifestement différentes de celles des autres plateaux utilisés sur le même doublé.
- Si le ou les plateaux ont été lancés avant que le tireur n'ait prononcé le mot "prêt".
- Si le doublé est lancé dans un laps de temps excédant les trois secondes après le commandement de l'arbitre.
- Si l'une des trajectoires du doublé est jugée irrégulière par l'arbitre.
- Si le tireur manque son premier plateau et que celui-ci entre en collision avec le deuxième avant que le tireur n'ait tiré son deuxième coup.
- Si des fragments du premier plateau viennent casser le deuxième avant que le tireur n'ait tiré son second coup.
- Application de l'article 13.1.
- Un mauvais fonctionnement de l'arme ou raté de cartouche empêche le tireur de tirer son premier ou son deuxième plateau article 13.1.
- Si dans un doublé, lorsque le deuxième coup ne peut être tiré en raison d'un mauvais fonctionnement de l'arme ou de la munition "Art 4.4 et 4.9".
- Si au cours d'un doublé, les deux coups de fusil partent ensemble "défaut de l'arme", le doublé est "no bird" et il est à refaire article articles 4.7, 13.1 & 13.2.
- Si le tireur fait partir involontairement un coup de fusil sur le pas de tir, soit au cours du chargement de celui-ci ou par incident, avant d'avoir dit le mot "prêt".

Dans un doublé simultané ou rafale **aucun score n'est acquis** en cas de "no bird" d'une ou des trajectoires.

13 SANCTIONS.

Tous les tireurs sont censés connaître le présent règlement de Parcours (Sporting - Recorrido de Caza – Jagd-parcours).

En prenant part aux compétitions, ils acceptent de subir les sanctions et autres conséquences qui résultent de la violation des règlements ou des ordres des arbitres.

13.1 AVERTISSEMENTS.

L'arbitre donne au tireur en cas de violation du règlement :

- A la première faute : un avertissement.

L'arbitre donne au tireur en cas d'incident (mauvais fonctionnement de l'arme et de la munition) :

- Au premier : un avertissement.
- Au deuxième : un avertissement.

13.2 PENALISATIONS.

L'arbitre sanctionne le tireur en cas de violation du règlement :

- A la deuxième faute dans la même manche et à chacune des fautes suivantes, le prochain plateau cassé sera compté "zéro". ("zéro / zéro" pour un doublé simultané ou une rafale).

L'arbitre sanctionne le tireur en cas de défaut de l'arme (les deux coups partent en même temps) :

- Au deuxième et au suivant dans la même série le plateau sera compté zéro (zéro, zéro pour un doublé simultané).

L'arbitre sanctionne le tireur en cas d'incidents répétés (mauvais fonctionnement de l'arme et de la munition) :

- Au troisième, pour la même raison, et aux suivants dans la même manche, le prochain plateau cassé sera compté "zéro". ("zéro / zéro" pour un doublé simultané ou une rafale).

13.3

Au cas où le jury se rend compte que le concurrent retarde volontairement le tir ou qu'il agit d'une manière déloyale, il peut lui donner un avertissement, le condamner à la perte d'un plateau ou l'exclure de la compétition.

13.4

La violation volontaire des articles du règlement donne lieu d'abord à un avertissement par l'arbitre ou par le jury.

En cas de récidive ou si des transgressions plus importantes sont commises, l'arbitre ou le jury peut condamner le tireur à la perte d'un plateau et, dans un cas plus sérieux, l'exclure de la manche ou même de la compétition.

14 BARRAGES.

14.1

En cas de barrages, si le temps imparti le permet, un nouveau tracé sera mis en place par le jury. Ils seront assurés par le responsable de l'arbitrage.

14.2

Les barrages pour chaque série et catégorie se feront sur une manche de 25 plateaux, **en cas d'égalité, le premier zéro de la manche suivante sera éliminatoire** au nombre égal de plateaux **tirés avec une seule cartouche** entre les barragistes. Les tireurs suivants ex aequo seront départagés en remontant les planches dans l'ordre inverse du tir.

Pour les barrages des équipes, le classement sera établi en remontant les planches dans l'ordre inverse du tir.

14.3

Le tir est exécuté en accord avec les règles précédentes, les places vides ne sont cependant pas remplies.

14.4

Quand le tir des barrages n'est pas effectué à un moment prévu à l'avance, les tireurs concernés doivent rester en contact avec la commission sportive, afin d'être prêts à tirer moins de **quinze minutes** après leur appel.

14.5

Les tireurs absents au moment du barrage seront déclarés forfaits.

14.6

Le jury pourrait décider que les barrages, pour des raisons exceptionnelles, soient reportés au lendemain. Les tireurs absents dans ce cas seraient considérés comme forfaits.

14.7

Pour les barrages des équipes, le classement sera établi en remontant les planches dans l'ordre inverse du tir.

15 LEXIQUE

PLANCHE DE TIR :	Groupe de 6 tireurs maximum ayant été tirés au sort et tirant en même temps sur les mêmes installations.
MANCHE :	Une manche comprend 25 plateaux tirés sur un même parcours ou une même ligne.
LANCEUR :	Machine ou appareil à lancer les plateaux.
COUP :	Correspond au tir d'une cartouche.
PLATEAU :	Pigeon d'argile.
SIMULACRE :	Faire semblant de tirer.
TRAJECTOIRE :	Ligne suivie dans l'espace par un plateau.

16 ANNEXE

FEDERATION FRANCAISE DE BALL TRAP & DE TIR A BALLE

Championnat.....

Planche N° : 1

Tour N° : 1

Arbitre : 1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____

Doss.	Nom/Prénom	Cat.	Plateaux																							Total	
			25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3		2