FEDERATION FRANCAISE DE BALL TRAP

REGLEMENT DE LA FOSSE UNIVERSELLE

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES 2
REGLEMENT DE LA FOSSE UNIVERSELLE 4
1 Généralités. 4
2 Stand de tir. 4
2.1 Pas de tir. 4
2.2 Lanceurs. 4
2.3 Dispositifs de lancements. 4
2.4 Trajectoires. 4
2.5 Cibles (plateaux) 5
3 Exécution d'une manche 6
3.1 Manche. (définition) 6
3.2 Planche de tir. 6
3.3 Essais des armes. 6
3.4 Position de tir. 6
3.5 Rotations. 6
3.6 Menu ou ordre de tir des plateaux. 6
3.7 Délai de préparation. 7
3.8 Délai de lancement. 7
3.9 Refus de la cible. 7
3.10 Position de l'arme. 7
3.11 Tir d'une cible annoncée "no bird". 7
4 Armes et munitions 8
4.1 Caractéristiques des armes. 8
4.2 Bretelles et courroies. 8
4.3 Modifications ou échange d'arme 8
4.4 Défaut de fonctionnement. 8
4.5 Emprunt d'une arme. 8
4.6 Utilisation d'une arme pour deux. 8
4.7 Les deux coups partent en même temps. 9
4.8 Munitions. 9
4.9 Mauvais fonctionnement de la munition. 9
5 Tenue vestimentaire 9
5.1 Vêtements personnels 9
5.2 Dossards. 9
5.3 Protections. 9
6 Règles de conduites. 10
6.1 Sécurité 10
6.2 Simulacres de tir 10
6.3 Tireur absent au moment de l'appel. 10
6.4 Protestation 10
7 Organisation de la compétition 12
7.1 Jury 12
7.2 Comité d'organisation. (voir cahier des charges) 12
7.3 Responsable Fédéral. (voir cahier des charges) 12
8 Arbitres et marqueurs. 13
8.1 Arbitres 13
8.2 Marqueurs assesseurs. 13
9 Feuille de marque. 14
9.1 14
10 Plateaux simples 15
10.1 Définition. 15
10.2 Plateau compté bon. 15
10.3 Plateau compté zéro. 15
10.4 Plateau "no bird". 15
11 Doublés coup de fusil. 16

12 Doublés simultanés et rafales. 16
13 Sanctions. 17
13.1 Avertissements. 17
13.2 Pénalisations. 17
13.3 17
13.4 17
13.5 17
13.6 17
13.7 17
13.8 17
13.9 17
14 Barrages. 18
14.1 18
14.2 18
15 Lexique 18
16 Grilles de fosse universelle 19

REGLEMENT DE LA FOSSE UNIVERSELLE

1 GENERALITES.

C'est une fosse olympique simplifiée, plus compacte et moins onéreuse.

2 STAND DE TIR.

2.1 PAS DE TIR.

Les pas de tir constitués par des carrés de 1m x 1m sont disposés en ligne droite, parallèlement aux cinq appareils de la fosse. Une distance horizontale de 15 m doit être mesurée entre la ligne frontale des pas de tir et celle passant par le bord frontal du toit de la fosse.

Une marque doit être tracée dans l'axe du pas de tir central sur le toit de la fosse (appareil N° 3 réglé à 0°) et le prolongement de cette marque doit passer exactement par le centre des trajectoires des plateaux perpendiculairement à l'alignement des cinq appareils de lancement. Les pas de tir sont disposés de manière à ce qu'il y en ait deux à gauche et deux à droite du pas de tir N° 3. Ils sont espacés de 2,5 m d'axe en axe, afin de laisser des intervalles de 1,5 m de largeur entre chacun des cinq pas de tir.

Chaque pas de tir est équipé d'un support sur lequel les tireurs peuvent poser leurs cartouches.

2.2 LANCEURS.

Une fosse universelle comporte cinq appareils de lancement qui sont placés dans une excavation munie d'un toit fixe ou articulé. Les cinq appareils sont disposés en ligne droite sur des supports scellés, rigoureusement alignés et parfaitement de niveau. Ils seront numérotés de gauche à droite, de 1 à 5.

Les cinq supports sont placés de telle sorte que les cinq lanceurs étant armés avec un plateau en place sur le bras de lancement de chacun d'eux on ait :

1°) Une distance horizontale de 1 m minimum et de 1,25 m maximum (distance recommandée 1,10 m) entre les centres de deux plateaux disposés sur les deux appareils voisins, prêts pour le lancement.

2°) Le point pivot du bras de lancement soit à 0,50 m (+ ou - 10 cm) en dessous de la surface supérieure du toit de la fosse et en recul de 0,50 m (+ ou - 10 cm) du bord frontal du toit, quand la machine est réglée à 2 m d'élévation à 10 mètres.

Les lanceurs de la fosse devront être munis de dispositifs permettant par simple lecture de procéder aux différents réglages prévus conformément aux dispositions stipulées aux paragraphes 2.4 et 16.

Chaque lanceur, après avoir été ainsi réglé, devra être solidement bloqué, afin que la trajectoire obtenue ne puisse être modifiée involontairement pendant le déroulement de l'épreuve.

Les différents dispositifs de réglage de chaque lanceur (puissance de projection, hauteur de trajectoire et le cas échéant, position du plateau au départ) devront être munis d'œilletons permettant d'apposer des plombs de contrôle qui seront vérifiés chaque jour de la compétition.

Tout mauvais fonctionnement d'un lanceur durant le tir doit être indiqué par l'arbitre au personnel d'entretien.

Dans le cas où un lanceur ne peut être réparé dans des délais et conditions raisonnables, l'arbitre peut décider de faire changer le lanceur défectueux et procède ensuite à son réglage.

2.3 DISPOSITIFS DE LANCEMENTS.

Les lanceurs doivent être commandés par un dispositif de type " sono pull " (électrique ou électronique), avec un séquenceur de manière à ce que tous les tireurs puissent recevoir des plateaux identiques, dans un ordre différent, mais sans savoir lequel des cinq appareils lancera le plateau.

2.4 TRAJECTOIRES.

Les trajectoires des plateaux lancés par les cinq appareils de la fosse peuvent être modifiées, afin de varier les conditions de tir.

Pour effectuer les différents réglages, dix grilles officielles ont été établies (voir chapitre 16).

Les plateaux lancés doivent avoir une trajectoire par vent nul conforme aux grilles de tir officielles avec une tolérance de + ou - 5 mètres. Cette distance sera mesurée à partir de l'axe du bras de lancement des plateaux sur les cinq appareils de la fosse, quelles que soient leurs directions.

Le contrôle de la hauteur des trajectoires s'effectue à 10 m en avant du lanceur. La hauteur du plateau doit être de 1,50 m minimum et 3,50 m maximum, avec une tolérance de + ou - 0,50 mètre.

Le club organisateur devra fournir le matériel pour le contrôle des trajectoires.

Le réglage de la trajectoire de droite ou de gauche doit être établi de telle sorte que les plateaux ne puissent pas tomber à l'extérieur des limites figurées par les deux côtés d'un angle de 90° ayant pour sommet le centre de l'appareil N° 3, et dont la médiane prolongée passe par le centre du poste de tir N° 3.

Les lanceurs N° 1 et N° 2 lanceront les plateaux de droite et les lanceurs N° 4 et N° 5 ceux de gauche, de façon à ce que les trajectoires recoupent obligatoirement la ligne médiane.

La trajectoire du lanceur central (N°3) ne devra pas excéder 20° à droite ou à gauche de la ligne médiane.

Au cours du déroulement d'une compétition, on modifiera si nécessaire chaque jour les grilles de réglage de chaque fosse:

- Ces grilles seront tirées au sort par le responsable.
- Dès que les nouveaux réglages auront été effectués, on lancera un plateau d'essai de chaque appareil et tous les dispositifs de réglage seront de nouveau bloqués.

2.5 CIBLES (PLATEAUX)

Les plateaux doivent avoir un diamètre de 11 cm, une hauteur de 25 à 26 mm et un poids compris entre 100 et 110 g. Pour les compétitions, les plateaux doivent être de la même couleur et de la même marque agréée. Ils doivent être biodégradables.

La situation du terrain de tir et la couleur des plateaux doivent être telles que ces derniers se détachent visiblement sur l'arrière plan, sous des conditions de lumière normale.

Un plateau témoin sera placé sur la fosse, à l'aplomb de l'axe du bras du lanceur central.

3 EXECUTION D'UNE MANCHE

3.1 MANCHE. (DEFINITION)

Chaque manche comprend 25 plateaux.

3.2 PLANCHE DE TIR.

Une planche de tir est composée de six tireurs au maximum et trois au minimum après tirage au sort.

3.3 ESSAIS DES ARMES.

L'essai de l'arme de tir est autorisé avant la première manche de chaque jour, mais celui-ci ne peut s'effectuer que tireur après tireur chacun à son poste dans l'ordre de la planche et sur l'ordre de l'arbitre.

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).

3.5 ROTATIONS.

Au début du tir, cinq concurrents se tiennent prêts, un à chaque poste de tir et le sixième en retour doit être prêt à prendre la place du concurrent N° 1 dès que celui ci a quitté son poste, etc. ...

Le tireur N° 1 ne doit charger son fusil qu'après que l'arbitre lui ait donné l'ordre de commencer le tir.

Les autres tireurs ne peuvent fermer leur fusil chargé qu'après que le tireur précédent ait tiré ses plateaux.

Dans tous les cas, le fusil ne peut être chargé et armé que pointé en direction de la fosse.

Quand le concurrent est prêt à tirer, il commande l'apparition du plateau par " pull ", " go ", " los " ou tout autre commandement déclenchant le sono pull.

Après avoir tiré son poste, le concurrent devra attendre que le tireur suivant ait fini de tirer le sien, avant de prendre sa place. Dans le cas contraire, un avertissement pourrait lui être infligé (art 13.1).

Après avoir tiré, le tireur ne doit pas se retourner sur le pas de tir avant d'avoir ouvert son fusil.

La manipulation des fusils est interdite lorsque du personnel se trouve en avant des postes de tir (art. 13.3 et 13.4).

Après avoir tiré le poste cinq, les tireurs doivent se rendre immédiatement au poste un, le fusil **ouvert et non chargé**.

Après le tir du dernier plateau d'une manche, tous les tireurs doivent rester à leur place jusqu'à ce que le dernier concurrent ait tiré et que le juge arbitre ait annoncé " tir terminé ".

3.6 MENU OU ORDRE DE TIR DES PLATEAUX.

Les trajectoires devront être présentées aux tireurs de chaque groupe, dans l'ordre des lanceurs de 1 à 5:

Lorsque le déroulement du tir est interrompu plus de cinq minutes durant une manche, en raison d'un incident technique qui n'est pas imputable au tireur, les trajectoires devront être présentées à nouveau au groupe.

Avant le début de chaque manche, l'arbitre doit annoncer clairement et à haute voix au pulleur le nombre de tireurs présents dans le groupe, afin que celui-ci positionne son dispositif de lancement sur le chiffre annoncé (6, 5, 4, 3 tireurs).

Dans l'éventualité où le dispositif de lancement n'a pas été correctement positionné sur le nombre de tireurs du groupe et que le tir commence, la distribution qui donne à chaque tireur une même répartition des plateaux est faussée.

- **L'arbitre doit alors interrompre immédiatement le tir dès qu'il s'en aperçoit.**
- Le résultat des plateaux tirés sera considéré comme acquis, et l'arbitre fera positionner la pulleuse sur le nombre correct de tireurs présents (6, 5, 4, 3), et le tir pourra reprendre où il a été interrompu.

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 qui lui sont nécessaires pour tirer la manche complète.

Le tireur dispose d’un délai de **10 secondes** pour commander son plateau, après que le plateau précédent ait été tiré.

En cas de dépassement de ce délai, le tireur sera passible d’un avertissement (art 13.1).

Le tir s’effectue sans autres interruptions que celles qui sont prévues dans le programme ou qui proviennent de difficultés techniques.

L’arbitre peut cependant, exceptionnellement, interrompre le tir s’il survient subitement une forte pluie ou orage qui semble être de courte durée. Si cette interruption se prolonge, le jury doit en être informé.

3.8 DELAI DE LANCEMENT.

Lorsqu’un tireur a appelé son plateau, celui-ci doit être lancé immédiatement, compte tenu uniquement du temps de réaction de la transmission (ordre de valeur de 1/10 de seconde).

3.9 REFUS DE LA CIBLE.

Tout plateau lancé doit être tiré sauf si le tireur considère que son lancement n’a pas été immédiat conformément à l’article 3.8. Dans ce cas, ce dernier peut le refuser en désépaulant nettement son arme. Toutefois si l’arbitre juge que le plateau a été lancé conformément au règlement, il doit le compter zéro.

3.10 POSITION DE L'ARME.

La position du fusil, les canons dirigés vers la zone de tir, au moment du commandement est obligatoirement épaulé.

Les tireurs sur le pas de tir qui se préparent à tirer leur manche ont la possibilité, avec l'autorisation de l'arbitre, d'épauler leur fusil (sans munition) juste avant le début du tir.

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. (Application des 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 sur les armes en vigueur. Ils seront à canons lisses de longueur égale ou supérieure à 66 cm.
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 (realeax 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.

Aucun avantage ne sera accordé aux tireurs utilisant des fusils d'un calibre plus petit que le calibre 12.

4.2 BRETELLES ET COURROIES.

Les courroies et bretelles sont interdites sur les armes.

4.3 MODIFICATIONS OU ECHANGE D'ARME.

Le changement d'arme personnelle, tout ou partie, "mobil choke" ou canon est interdit au cours d'une même manche, mais, il est autorisé entre les manches.

4.4 DEFAUT DE FONCTIONNEMENT.

En cas d'incident de tir avec son fusil, quelle qu'en soit la raison, le tireur doit rester debout, l'arme pointée vers la zone de tir, sans ouvrir son fusil ou toucher à la sécurité, jusqu'à ce que l'arme ait été examinée par le juge arbitre. Après le **deuxième incident** (**fusil et/ou cartouche ou les deux**) dans la même manche, tous les plateaux qui n'auront pas pu être tirés seront comptés "**zéro**".

Un fusil doit être considéré comme hors service si :

1. Il ne peut tirer en toute sécurité.
2. Il n'amorce pas la charge de poudre.
3. Il n'y a pas d'éjection de la douille vide en raison d'incident mécanique sur un fusil semi-automatique.
4. Décharge systématique simultanée des deux coups.

Dans ces cas, le tireur aura droit sans pénalité à un nouveau plateau une fois au cours d'une même manche, sans tenir compte du changement de fusil. Le deuxième mauvais fonctionnement et les suivants seront considérés comme " zéro ".

Les incidents suivants ne sont pas considérés comme un fonctionnement défectueux et l'arbitre enregistrera le score réalisé sur le plateau lancé si :

1. Fausse manœuvre du tireur.
2. Chambre(s) non chargée(s) ou par des cartouches vides.
3. Fusil en position de sécurité.

En cas de force majeure, le tireur, après avoir été autorisé par l'arbitre, peut quitter son groupe et terminer sa manche à un moment fixé par l'arbitre ou par le jury, **avec une pénalité de trois zéros**.

4.5 EMPRUNT D'UNE ARME.

Si l'arbitre juge que l'incident de tir n'est pas imputable au tireur (art. 4.4) et que l'arme ne peut être réparée rapidement, le tireur peut utiliser une autre arme avec l'accord de l'arbitre, à condition qu'il puisse se la procurer dans les trois minutes qui suivent la déclaration de l'arme hors service.

4.6 UTILISATION D'UNE ARME POUR DEUX.

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

4.7 LES DEUX COUPS PARTENT EN MEME TEMPS.

Les deux coups qui partent en même temps sont déclarés comme un défaut de l'arme et traités comme tel. (Voir 4.4)

4.8 MUNITIONS.

Après avoir été tiré, la longueur de l'étui de la cartouche ne devra pas dépasser 70 mm. Les cartouches seront chargées de 28 g de grenaille maximum, avec une tolérance de charge de + 0,5 g.

La grenaille sera de forme sphérique et d'un diamètre de 2,5 mm maximum avec une tolérance de + 0,1 mm.

L'emploi de la poudre noire est interdit, ainsi que l'emploi de cartouches traçantes ou rechargées dans les compétitions internationales.

L'arbitre mandaté pourra prélever deux cartouches dans le fusil d'un ou plusieurs tireurs afin que le jury procède aux vérifications de conformité avec le règlement.

4.9 MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE LA MUNITION.

Si le tireur ne peut tirer son plateau au premier ou au deuxième coup à cause du mauvais fonctionnement d'une cartouche, le plateau sera déclaré "**no bird**" et le tireur recevra un **avertissement**.

Après le **deuxième incident** (**fusil et/ou cartouche ou les deux**) dans la même manche, tous les plateaux qui n'auront pas pu être tirés seront comptés "**zéro**".

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 ainsi 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 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.

Les lunettes de protection sont vivement conseillées.

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.
- ✓ Les magnétophones.
- ✓ 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 CONDUITE.

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 et non chargés. Pour les fusils à canon(s) fixe(s) (semi automatique, répétition ou système "Darne" etc.), la culasse doit être ouverte et le fusil porté avec la bouche dirigée vers le haut ou le bas.

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

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

Tout tireur qui manœuvre un fusil chargé sans la permission de l'arbitre, avant que le commandement " **commencez le tir** " ou après que le commandement de " **cessez le tir** " ait été donné, peut être sanctionné par un **avertissement** (art. 13.1). et par l'exclusion de la compétition en cas de récidive (art 13.4).

En cas d'interruption de tir, le fusil doit être immédiatement ouvert et déchargé, il ne doit pas être refermé ou rechargé avant que le tir ne reprenne, avec l'autorisation du juge arbitre.

Il est obligatoire pour les tireurs et autres personnes se trouvant à proximité immédiate de la ligne de tir de porter des protège oreilles ou autre protection antibruit similaire.

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 et de faire partir involontairement un coup de fusil. (Art. 13.1, 13.3 et 13.5).

6.3 TIREUR ABSENT AU MOMENT DE L'APPEL.

Si un tireur ne se présente pas à l'arbitre avant que le premier coup de la manche ait été tiré par son groupe, et après avoir été appelé trois fois en une minute, **il sera pénalisé par la perte de cinq plateaux (art. 13.3). En cas de récidive, il sera exclu de la compétition et disqualifié.**

Il peut être autorisé, si les conditions le permettent, à tirer dans la même journée la manche à laquelle il n'a pas participé au moment et à l'endroit fixés par l'arbitre principal ou le jury.

Tout tireur qui ne se présente pas ou abandonne la compétition, sans motif valable présenté au jury, sera considéré comme ayant un comportement antisportif. La commission de discipline concernée statuera sur la sanction à appliquer au tireur en cause dès sa prochaine réunion.

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.

Il ne peut être fait appel contre la décision de l'arbitre dans les cas suivants :

1. Sur le jugement d'un plateau bon ou zéro.
2. Si la trajectoire est jugée correcte ou no bird.
3. Si le lancement du plateau intervient dans un délai conforme au règlement.

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 10 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 les arbitres assesseurs (tireurs 1, 3, 5). 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 zéro.

L'arbitre et ses assistants, 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. Si l'un des arbitres auxiliaires a une opinion différente, il doit lever le bras pour en informer l'arbitre principal qui prend alors une décision définitive. Toutefois, avant de prendre cette décision, il peut consulter les autres arbitres auxiliaires.

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.

Immédiatement après chaque manche, les planches de tir sont examinées et comparées. Si l'une des marques ne correspond pas à l'autre, seule celle correspondant au tableau ou boulier sera valable. Après cette vérification, les résultats des manches sont annoncés à haute voix par l'arbitre, de façon à ce que les tireurs puissent les entendre. Chaque tireur doit alors vérifier et signer son résultat final, avant de quitter le pas de tir. Aucune réclamation ne sera admise après cette formalité.

8.2 MARQUEURS ASSESSEURS.

L'arbitre est assisté par trois arbitres auxiliaires choisis parmi les concurrents du groupe précédent. Les tireurs ne peuvent pas refuser de remplir cette fonction si elle leur est demandée, mais l'arbitre a le droit d'accepter un remplaçant, parmi les tireurs de la compétition.

Le tireur qui refuse d'accepter la fonction d'arbitre auxiliaire lorsque cela lui est demandé, ou tarde ostensiblement à occuper son poste, peut se voir sanctionné (art. 13.3, 13.4).

On doit placer un assistant de chaque côté du pas de tir, dans une position telle qu'il puisse observer l'ensemble de la zone de tir. Le troisième assistant doit être placé près du tableau d'affichage ou du boulier afin d'enregistrer publiquement les décisions de l'arbitre et de renseigner les tireurs.

9 FEUILLE DE MARQUE.

9.1

La feuille de marque sera tenue par les tireurs N° 1, 3 et 5 de la planche précédente sous la responsabilité de l'arbitre. L'un des tireurs sera désigné par l'arbitre pour marquer uniquement ce qu'il annonce. Les plateaux manqués seront marqués par un "**O**" et les plateaux bons par un "**X**" ou un "/".

10 PLATEAUX SIMPLES

10.1 DEFINITION.

Une seule cible lancée après le commandement du tireur en accord avec le présent règlement et suivant la grille retenue.

10.2 PLATEAU COMPTE BON.

Le plateau touché est déclaré " bon " quand il a été lancé et tiré conformément au règlement, et qu'au moins un morceau visible s'en détache.

Le plateau dit "flash " doit répondre aux mêmes normes.

Deux coups peuvent être tirés sur chaque plateau.

L'arbitre doit déclarer un plateau "no bird" lorsque les deux coups sont tirés simultanément. (Art. 4.4).

10.3 PLATEAU COMPTE ZERO.

Le plateau est considéré comme " zéro " :

1. Si le plateau est tiré et qu'il n'est pas touché durant sa trajectoire.
2. Si seulement de la poussière s'en détache (plateau fumant ou épousseté).
3. Si le tireur ne tire pas un plateau commandé et lancé régulièrement.
4. Si le tireur ne peut pas tirer parce qu'il a mis son fusil au cran de sûreté ou a oublié de le charger ou de l'armer ou encore si le fusil a été insuffisamment basculé ou fermé.
5. Si le tireur manque son plateau au 1er coup et qu'il ne peut pas tirer le second parce que :
   A. Il a oublié de mettre une seconde cartouche.
   B. Il n'a pas supprimé le dispositif de blocage du magasin dans une arme semi-automatique.
   C. Le fusil s'est mis au cran de sureté par la suite du recul du premier coup.
   D. Si la deuxième cartouche se dessertit et se vide par l'effet du recul.
6. 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 le juge arbitre ait contrôlé le fusil.
7. Si les deux coups partent en même temps pour la deuxième fois.
8. Si c'est le troisième cas (ou plus) de mauvais fonctionnement du fusil ou de la munition au cours de la même manche du même tireur (art 4.4).
9. Si le coup n'est pas tiré pour une raison qui ne donne pas droit à un nouveau plateau.

10.4 PLATEAU "NO BIRD".

L'arbitre doit décider immédiatement si le plateau lancé est considéré comme conforme ou comme "no bird", si possible avant que le tireur ait fait partir son premier coup.

Le plateau est déclaré " no bird " et il en sera lancé un autre, que le concurrent ait tiré ou non :

1. Si le plateau se brise au départ.
2. Si la trajectoire est irrégulière (le plateau zigzague, sa vitesse initiale est insuffisante) etc. ...
3. Si deux plateaux ou plus sont lancés en même temps de la même fosse.
4. Si le plateau est d'une couleur très différente de celle des autres plateaux utilisés dans la compétition sur la même fosse.
5. Si le plateau est lancé avant que le tireur ne l'ait commandé.
6. Si le plateau n'est pas lancé au commandement et que le tireur a désépaulé nettement son fusil " NO TIME " (art. 3.9).
7. Si les deux coups partent en même temps pour la première fois.

Le plateau de remplacement doit être obligatoirement lancé par le même lanceur sur la même trajectoire que le " no bird "

L’arbitre peut également déclarer un plateau tiré " no bird " et commander le lancement d’un nouveau plateau lorsque :

1. Le tireur a été visiblement dérangé.
2. Un autre concurrent tire sur le même plateau.
3. L’arbitre, pour quelque raison que ce soit, se trouve dans l’impossibilité de juger si le plateau est touché ou manqué. L’arbitre peut consulter ses assistants avant d’accorder un nouveau plateau dans ces circonstances.
4. Si un tireur rate avec son premier coup et a un incident de tir avec le second coup (voir article 8.02), un nouveau plateau sera lancé et seul le résultat du second coup sera enregistré (le premier coup doit être tiré à côté du plateau).

Un coup sera considéré comme non tiré :

1. Si le concurrent tire, bien que ce ne soit pas son tour, il recevra un avertissement (art. 13.1).
2. Si le tireur fait partir un coup de fusil, à son tour mais avant d’avoir appelé le plateau, il recevra un avertissement (art. 13.1). Cependant, si le plateau est lancé et que le concurrent tire son second coup, le résultat sera alors enregistré.

11 DOUBLES COUP DE FUSIL.

Il n'y a pas de doublé coup de fusil dans cette discipline.

12 DOUBLES SIMULTANES ET RAFALES.

Il n'y a pas de doublé simultané et rafale dans cette discipline.

13 SANCTIONS.

Tous les tireurs prenant part aux compétitions, sont censés connaître le présent règlement et s'engagent à le respecter. Ils acceptent par avance de subir les sanctions et les autres conséquences qui résulteraient 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 ou de la munition) :

- Au premier : un avertissement.

13.2 PENALISATIONS.

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

- à la deuxième faute dans la même manche et à chacune des fautes suivantes, le prochain plateau cassé sera compté zéro (article 13.5).

L'arbitre donne au tireur en cas d'incident autre que "défaut" de l'arme ou de la munition :

- au deuxième avertissement dans la même manche et pour le même motif, le prochain plateau cassé sera compté zéro.

L'arbitre donne au tireur en cas d'incident "défaut" de l'arme et de la munition :

- Après le **deuxième incident** (**fusil et/ou cartouche ou les deux**) dans la même manche, tous les plateaux qui n'auront pas pu être tirés seront comptés "**zéro**".

Si un tireur utilise des armes ou des munitions qui ne sont pas conformes aux dispositions des articles 4.1, 4.2, et 4.8, tous les coups tirés avec de telles armes ou munitions **seront considérés comme zéro**.

Si le jury juge que le tireur n'avait pas la possibilité de connaître son manquement au règlement et que ceci ne l'a pas favorisé, il peut alors décider d'accepter le résultat, à la condition que la faute soit rectifiée une fois reconnue.

13.3

Cas dans lesquels le tireur sera pénalisé directement par l'arbitre de la perte de cinq plateaux.

13.4

Cas dans lesquels, sur proposition de l'arbitre, le jury pourra exclure le tireur de la compétition.

13.5

Quand l'arbitre condamne un tireur à la perte de un, trois ou cinq plateaux (art. 13.2 et 13.3), cette pénalité sera décomptée du ou des prochains plateaux cassés dans la manche, dans la manche suivante ou s'il s'agit du ou des derniers plateaux de la dernière manche de la compétition, du score final du tireur.

13.6

A la deuxième violation de l'article 6.3 (absence), le tireur sera exclu de la compétition.

13.7

Dans tous les cas où un tireur interrompt le bon déroulement du tir sans raison valable, une pénalité de un zéro lui sera comptée (art. 13.5).

13.8

Si le tireur quitte son groupe sans un des motifs cités dans ce règlement ou sans motif accepté et approuvé par l'arbitre, **tous les plateaux de sa manche restant à tirer, seront enregistrés ZERO**. En cas de récidive, l'article 13.4 pourra être appliqué.

13.9

Au cas ou l'arbitre ou un membre du jury se rend compte qu'un concurrent retarde volontairement le tir ou qu'il agit de manière antisportive, il peut être condamné (art. 13.2, 13.3 et 13.4).

14 BARRAGES.

14.1

Pas de barrage des équipes. Le classement sera fait en remontant les planches dans l'ordre inverse du tir.

14.2

En cas d'égalité de résultats pour une des trois premières places d'un championnat. Les barrages pour chaque série et catégorie se feront sur une série de 25 plateaux. **En cas d'égalité, le premier zéro de la série suivante sera éliminatoire** au nombre égal de plateaux **tirés avec une seule cartouche** entre les barragistes. Ils seront assurés par le responsable de l'arbitrage. Les tireurs suivants ex aequo seront départagés en remontant les planches dans l'ordre inverse du tir**.**

Le tir de barrage est exécuté en accord avec les règles précédentes, les places vides dans le groupe ne sont cependant pas remplies.

Quand le tir des barrages n'est pas effectué à un moment prévu à l'avance, les tireurs concernés doivent rester en contact avec le jury, afin d'être prêts à tirer moins de " **QUINZE MINUTES** " après leurs appels. S'ils ne se présentent pas dans ce délai, ils seront considérés comme forfaits.

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 une même fosse.
LANCEUR : Machine ou appareil à lancer les plateaux.
SONOPULL : Appareil acoustique déclenchant le lanceur au son de la voix du tireur.
COUP : Correspond au tir d'une cartouche.
FOSSE : Excavation en avant des pas de tir où sont situées les machines.
PLATEAU : Pigeon d'argile.
TRAJECTOIRE : Ligne suivie dans l'espace par un plateau.

16 GRILLES DE FOSSE UNIVERSELLE

GRILLE N°1			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	35° à droite	1.5 m	70 m
2	20° à droite	2.0 m	60 m
3	10° à gauche	1.5 m	75 m
4	30° à gauche	3.0 m	65 m
5	45° à gauche	1.5 m	60 m

GRILLE N°2			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	40° à droite	2.0 m	65 m
2	25° à droite	3.5 m	60 m
3	5° à droite	2.5 m	70 m
4	15° à gauche	1.5 m	75 m
5	35° à gauche	2.0 m	65 m

GRILLE N°3			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	45° à droite	2.0 m	60 m
2	25° à droite	2.0 m	75 m
3	5° à gauche	3.5 m	60 m
4	30° à gauche	2.5 m	65 m
5	45° à gauche	1.5 m	70 m

GRILLE N°4			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	40° à droite	2.0 m	70 m
2	15° à droite	3.5 m	60 m
3	5° à gauche	1.5 m	70 m
4	30° à gauche	3.0 m	75 m
5	35° à gauche	2.5 m	65 m

GRILLE N°5			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	45° à droite	2.5 m	65 m
2	30° à droite	3.0 m	60 m
3	5° à droite	2.0 m	75 m
4	30° à gauche	3.5 m	70 m
5	40° à gauche	2.0 m	65 m

GRILLE N°6			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	40° à droite	1.5 m	60 m
2	15°à droite	1.5 m	75 m
3	5° à droite	2.5 m	65 m
4	30° à gauche	2.5 m	65 m
5	45° à gauche	3.0 m	60 m

GRILLE N°7			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	40° à droite	2.0 m	70 m
2	15° à droite	1.5 m	65 m
3	0°	2.0 m	75 m
4	20° à gauche	2.5 m	65 m
5	40° à gauche	2.0 m	70 m

GRILLE N°8			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	35° à droite	2.0 m	75 m
2	15° à droite	1.5 m	65 m
3	0°	2.5 m	60 m
4	20° à gauche	3.0 m	65 m
5	45° à gauche	2.5 m	70 m

GRILLE N°9			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	40° à droite	2.5 m	60 m
2	25° à droite	2.0 m	70 m
3	0°	1.5 m	70 m
4	15° à gauche	3.5 m	65 m
5	35° à gauche	3.0 m	75 m

GRILLE N°10			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	35° à droite	2.0 m	65 m
2	25° à droite	2.0 m	75 m
3	10° à droite	3.0 m	60 m
4	30° à gauche	2.5 m	70 m
5	45° à gauche	2.5 m	60 m