



*FEDERATION
FRANCAISE
DE
BALL TRAP*

SANGLIER COURANT

Edition 2006

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES.....	2
REGLEMENT SANGLIER COURANT FFBT	4
1 Généralités.....	4
2 Stand de tir.....	4
2.1 Pas de tir.....	4
2.2 Machinerie.	4
2.3 Dispositif de lancement.....	4
2.4 Cibles.	4
2.5 Obstacles.	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 Déroulement.....	5
3.7 Délai de préparation.	5
3.8 Délai de lancement.....	5
3.9 Refus de la cible.....	5
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 Défaut de fonctionnement.....	7
4.4 Emprunt d'une arme.	7
4.5 Utilisation d'une arme pour deux.	7
4.6 Munitions.	7
4.7 Mauvais fonctionnement de la munition.....	7
5 Tenue vestimentaire.....	8
5.1 Vêtements personnels.....	8
5.2 Dossards.....	8
5.3 Protections.....	8
6 Règles de conduite.....	9
6.1 Sécurité.....	9
6.2 Simulacres de tir.....	9
6.3 Tireur absent au moment de l'appel.	9
7 Organisation de la compétition.....	10
7.1 Jury.....	10
7.2 Comité d'organisation. (voir cahier des charges)	10
7.3 Responsable Fédéral. (voir cahier des charges)	10
8 Arbitres et marqueurs.	11
8.1 Arbitres.....	11
8.2 Marqueurs & assesseurs.....	11
9 Feuilles de marque.....	12
9.1 Enregistrement des résultats.....	12
9.2 Modèle.	12
9.3 Marquage des points.	12
10 Sanctions.	13
10.1 Avertissements.....	13
10.2 Pénalisations.	13
10.3.....	13

10.4.....	13
11 Barrages.	14
11.1.....	14
11.2.....	14
11.3.....	14
11.4.....	14
11.5.....	14
11.6.....	14
12 Annexes.....	15
12.1 Schéma d'installation (exemples).	15
12.2 Poste de tir 50 metres (exemple).....	16
12.3 Ciblerie (exemple).	17

REGLEMENT SANGLIER COURANT

1 GENERALITES.

Le Sanglier Courant est une discipline qui se tire à **balles**.

Le stand doit être prévu pour qu'aucun projectile ne puisse sortir de son enceinte:

- Une butte de tir et des protections latérales constituées de préférence en terre seront érigées.
- Des paires balles seront installés pour éviter que tout projectile tiré malencontreusement en hauteur ne puisse sortir de l'enceinte du stand.
- Le pas de tir sera équipé d'une fenêtre de tir, délimitant la zone de tir en hauteur et en largeur, empêchant le tireur de diriger son arme en dehors.
- Le mécanisme de ciblerie sera également protégé de tout impact de projectile.

Voir les schémas en annexe.

2 STAND DE TIR.

Ce stand devra être homologué par les Fédérations nationales pour l'organisation des compétitions nationales.

2.1 PAS DE TIR.

Le stand comportera un pas de tir situés dans l'axe du terrain, perpendiculairement et au milieu de la trajectoire du porte cible à une distance de:

- 30 à 50 mètres

Il sera si possible constitué d'une cabane en dur (moellons pleins ou murs blindés) revêtue à l'intérieur d'un matériau anti-ricoché et insonore d'au moins 8 mètres par 3. (Voir croquis).

La partie avant de la cabane est percée d'une fenêtre horizontale dont le positionnement dépend de la conformation du terrain constituant le stand lui-même.

Cette fenêtre, d'une hauteur et d'une largeur appropriée pour délimiter la zone de tir, sera entièrement bordée de madriers en bois susceptibles d'éviter tout ricochet dû à la maladresse d'un tireur.

Elle devra permettre au tireur de voir le déplacement de la cible mobile et de tirer celle-ci en position debout.

2.2 MACHINERIE.

La machinerie est constituée d'un mécanisme permettant au chariot porte cibles de se déplacer au minimum alternativement de gauche à droite et de droite à gauche. Elle sera équipée d'un système de basculage afin de permuter la cible droite avec la gauche et vice et versa dans une zone invisible du pas de tir. Elle sera à vitesse réglable avec un dispositif de blocage du tableau de commande à la vitesse choisie. Elle sera également équipée d'une commande sécurisée stoppant la cible au point milieu ou d'un dispositif automatique ramenant les cibles dans la zone du pas de tir. La distance de déplacement de la cible est de 10 mètres au minimum, visibles dans les deux sens. Elle pourra être équipée d'un système vidéo permettant de visualiser les impacts et d'un dispositif type ramène cibles.

2.3 DISPOSITIF DE LANCEMENT.

La commande sera manuelle (pulleur).

2.4 CIBLES.

Les cibles en papier représenteront un sanglier sur laquelle des zones seront définies et quantifiées afin d'attribuer un nombre de points à chaque tir. Elles seront uniquement du modèle FFBT.

2.5 OBSTACLES.

Des obstacles déplaçables peuvent être prévus sous la forme de poteaux amovibles simulant des arbres. Ces obstacles seront disposés sur le stand au gré des organisateurs afin de simuler le tir en forêt.

3 EXECUTION D'UNE MANCHE.

3.1 MANCHES (DEFINITION).

Série de dix (10) tirs en cinq allers retours. Le tir s'effectuant obligatoirement au coup par coup, l'arme n'étant chargée qu'à **UNE CARTOUCHE**. Les compétitions se disputent en deux manches et une finale.

3.2 PLANCHE DE TIR.

C'est la feuille de marque. Elle est nominative et comporte cinq à six tireurs après tirage au sort. Outre le score de chaque tir et le score total, elle sera signée par le tireur avant son départ.

3.3 ESSAIS DES ARMES.

L'essai des armes n'est pas autorisé. Les entraînements, prévus au cahier des charges, se dérouleront de la même manière que la compétition en présence d'un arbitre ou d'un responsable du club organisateur. (Une manche de dix tirs en cinq allers et retours au maximum).

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.

3.5 ROTATIONS.

Les compétiteurs d'une même planche doivent se succéder sur le pas de tir dans une tenue correcte et uniquement à l'appel de leur nom par l'arbitre.

3.6 DEROULEMENT.

Le tir s'effectue pour tous les concurrents en deux manches de cinq allers & retours. La finale, composée de cinq allers retours, sera disputée par les six meilleurs tireurs de chaque catégorie et les ex-æquo du sixième.

PASSAGES	VITESSES	DIRECTIONS	REMARQUES
5	Définie	Aller → Retour	Sans Obstacle

Sur appel de son nom par l'arbitre, le tireur rejoint le pas de tir et dispose de vingt secondes pour se préparer. L'arbitre déclare alors : "Tireur prêt, chargez". Le tireur dispose alors de vingt secondes pour charger à une cartouche et commander sa cible (aller). Après ce premier tir, le tireur dispose à nouveau de vingt secondes pour recharger son arme toujours à une cartouche et commander sa cible (retour). Le tir se poursuit ainsi jusqu'à la cinquième cible (retour). L'arbitre déclare alors : "Tir terminé, assurez votre arme". Dès que l'arme est assurée, l'arbitre fait remplacer et récupérer les deux cibles en sa présence. Celles-ci sont alors examinées dans un endroit prévu à cet effet, indépendant du pas de tir, pendant que l'épreuve continue avec un nouveau concurrent. Le relevé du score est effectué en présence du tireur qui signe alors la feuille de marque.

3.7 DELAI DE PREPARATION.

Au moment de l'appel, le tireur doit être prêt. Il doit avoir avec lui les munitions et l'équipement qui lui sont nécessaire pour tirer la manche complète. Il dispose d'un délai de 20 secondes pour se préparer à son arrivée et également 20 secondes entre chaque tir. S'il dépasse ce temps, les articles 10.1 et 10.2 seront appliqués.

3.8 DELAI DE LANCEMENT.

Lorsqu'un tireur a appelé sa cible, celle-ci doit apparaître dans un délai de zéro à trois secondes.

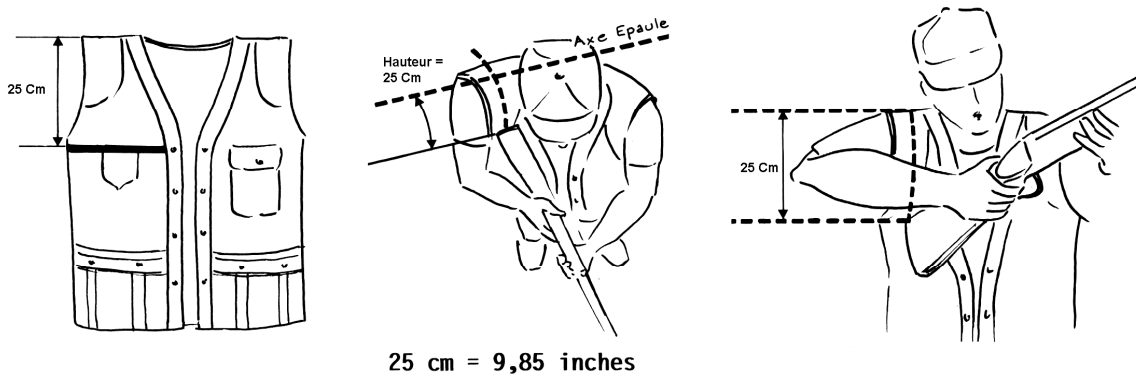
3.9 REFUS DE LA CIBLE.

Tout cible commandée par le tireur et qui apparaît doit être tirée. Seul l'arbitre peut annoncer "no bird" s'il le juge nécessaire. Si le tireur refuse la cible sans motif, le résultat sera enregistré "zéro".

3.10 POSITION DE L'ARME.

En attente de la cible le tireur sera debout sur le pas de tir avec "le talon de l'arme 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). Il conservera cette position désépaulé jusqu'à l'apparition de la cible.

Si le tireur épaule avant la vue de la cible le coup sera compté "zéro" et le meilleur résultat de la manche sur cette cible (aller ou retour) sera décompté.



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

Sous aucun prétexte après que l'arbitre ait annoncé une cible "no bird" celle-ci ne pourra être tirée. Le coup sera alors compté zéro et le tireur recevra un seul avertissement. En cas de récidive le tireur sera immédiatement exclu de la compétition.

4 ARMES ET MUNITIONS.

4.1 CARACTERISTIQUES DES ARMES.

Les armes utilisées en compétitions ou lors des manifestations organisées par les clubs nationaux doivent être conformes aux lois en vigueur. Seuls les carabines et express de chasse sont autorisés avec ou sans organe de visée optique. Les armes de chasse à canons lisses sont interdites.

– Calibre de chasse du "222" au "9,3 X 74 R" à percussion centrale.

Les organisateurs de la compétition, en fonction des protections, pourront limiter les calibres utilisables.

4.2 BRETELLES ET COURROIES.

Le port de la bretelle sur l'arme est interdit.

4.3 DEFECT DE FONCTIONNEMENT.

En cas de raté ou d'autre mauvais fonctionnement, le tireur doit rester à sa place, son arme dirigée vers la zone de tir, sans l'ouvrir, ni toucher au cran de sûreté avant que l'arbitre ne l'ait contrôlé.

En cas de mauvais fonctionnement de l'arme et de la munition constaté par l'arbitre, le tireur aura droit deux fois à un nouveau passage de la cible au cours d'une même manche.

Le troisième mauvais fonctionnement et les suivants seront considérés comme "zéro".

4.4 EMPRUNT D'UNE ARME.

Il sera admis exceptionnellement qu'en cas de mauvais fonctionnement de son arme, un tireur pourra emprunter celle d'un autre tireur avec l'accord de celui-ci pour finir la compétition.

4.5 UTILISATION D'UNE ARME POUR DEUX.

L'utilisation d'une seule arme pour deux tireurs d'un même groupe est **STRICTEMENT INTERDITE**.

4.6 MUNITIONS.

Compatibles au calibre des armes autorisées. Munition de type manufacturée. L'utilisation de munition rechargée est prohibée (exclusion immédiate). Les ogives seront de type chasse (les balles blindées sont prohibées).

Le tir de cartouches à grenaille est interdit.

4.7 MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE LA MUNITION.

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

En cas de raté de l'arme et de la munition constaté par l'arbitre, le tireur aura droit deux fois à un nouveau passage de la cible.

Le troisième mauvais fonctionnement et les suivants seront considérés comme "zéro".

5 TENUE VESTIMENTAIRE.

5.1 VETEMENTS PERSONNELS.

La tenue vestimentaire d'un participant à une compétition doit être correcte. Les shorts courts sont interdits, seuls les shorts longs (type bermudas avec au maximum 5 cm au-dessus du genou) sont autorisés. Le torse nu sous le gilet est interdit. Les chemises devront avoir au minimum des manches courtes avec ou sans col, mais au ras du cou minimum (tee-shirt). Le port de chaussures non solidaires des pieds est interdit pour des raisons de sécurité. Les sandales attachées par des lanières sont autorisées. Tout manquement à ces règles de conduite sera sanctionné par un "premier avertissement de l'arbitre", ensuite il pourra entraîner des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la compétition, sur décision du jury.

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 et le jury pourra décider l'exclusion de la compétition.

5.3 PROTECTIONS.

Les protections auditives et les lunettes sont obligatoires pour tous les présents au voisinage des pas de tir.

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 CONDUITE.

L'inobservation des règles de sécurité entraîne l'exclusion du pas de tir et, en compétition, la disqualification.

6.1 SECURITE.

En aucun cas un tireur ne peut s'entraîner seul.

Toutes les armes de tir, même non chargées, doivent être maniées avec la plus grande précaution. Les fusils type "Express" et carabines basculantes doivent être portés ouverts. Pour les carabines à répétition, la culasse doit être ouverte et l'arme portée le canon dirigé vers le haut ou le bas.

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

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

Le tireur ne doit charger son arme que sur le pas de tir du poste où il a pris place, l'arme dirigée en direction du champ de tir.

Le chargement de l'arme est opéré au commandement "chargez" donné par le Directeur de tir ou l'Arbitre.

La fermeture de l'arme ou de la culasse (armement) ne peut se faire que si le ou les canons sont dirigés vers la zone de tir.

Entre chaque coup, la culasse de l'arme est ouverte s'il s'agit d'une carabine, l'arme ouverte s'il s'agit d'un "express" ou d'une carabine basculante.

Le tir s'effectue obligatoirement au coup par coup, l'arme n'étant chargée que d'UNE CARTOUCHE.

En cas d'incident de tir (coup non parti) l'arme demeure épaulée en direction de la cible jusqu'à l'intervention du Directeur de tir ou de l'Arbitre.

Le tireur ne doit pas se retourner sur le pas de tir avant d'avoir ouvert son arme et enlevé la munition de la chambre, qu'elle soit tirée ou non.

6.2 SIMULACRES DE TIR.

Aucun simulacre de tir n'est autorisé sur le pas de tir sans l'accord de l'arbitre.

Il est interdit de viser ou de tirer sur la cible 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 arme en suivant la ligne théorique de déplacement de la cible) ou fait partir involontairement un coup de feu, application des articles 10.1 & 10.2.

6.3 TIREUR ABSENT AU MOMENT DE L'APPEL.

Les tireurs devront prévoir tous les cas de figure 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.

Tout tireur absent à l'appel de son nom sera déclaré "forfait".

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

- saisir le jury par écrit.
- se conformer à la décision du jury.

Seul le jury pourra l'autoriser à tirer, dans ce cas il sera pénaliser des cinq meilleurs tirs. Si le jury juge que la raison invoquée par le tireur n'est pas recevable, celui-ci sera déclaré forfait.

7 ORGANISATION DE LA COMPETITION.

- 7.1 JURY. (VOIR CAHIER DES CHARGES)**
- 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 manche sont ensuite reportés sur un tableau central.

A la sortie de son poste le tireur devra vérifier et signer son score enregistré sur la cible et la feuille de marque. Si le tireur conteste le résultat, il doit le faire savoir immédiatement à l'arbitre. Toutefois, l'arbitre pourra s'informer et demander conseil avant de prendre la décision définitive. En cas de désaccord, la cible sera conservée afin d'être examinée par le jury.

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.

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 arbitres doivent également s'assurer que les commandements sont exécutés et que les armes sont manipulées sans danger.

L'arbitre principal prend seul les 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 en 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.

(Sans Objet)

9 FEUILLES DE MARQUE.

9.1 ENREGISTREMENT DES RESULTATS.

La feuille de marque sera tenue par l'arbitre ou le Directeur de tir. Chaque tireur doit vérifier et signer son résultat final, avant de quitter le pas de tir. Aucune réclamation ne sera admise après cette formalité.

9.2 MODELE.

(Feuille de marque : à étudier) Elle devra permettre l'enregistrement des dix tirs, du total et l'émargement du tireur. Elle comportera le nom des tireurs constituant la planche.

9.3 MARQUAGE DES POINTS.

Tout impact sur la cible chevauchant deux zones (y compris le trait de séparation), sera compté au point supérieur.

10 SANCTIONS.

Tous les tireurs sont censés connaître le présent règlement de Sanglier Courant FFBT.

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.

10.1 AVERTISSEMENTS.

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.

10.2 PENALISATIONS.

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

- A la première faute : Exclusion et disqualification de la compétition.

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

- A la troisième faute et aux suivantes dans la même manche, le meilleur coup sur la cible sera compté "zéro".

L'arbitre ou le jury sanctionne le tireur en cas de retard une première fois :

- Les cinq meilleurs coups seront comptés "zéro".

Au deuxième retard le tireur sera exclu et disqualifié de la compétition.

10.3

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 coup ou l'exclure de la compétition.

10.4

La violation volontaire des articles du règlement entraîne l'exclusion et la disqualification de la compétition.

11 BARRAGES.

11.1

Il y aura des barrages uniquement pour le podium en individuel. Ils seront assurés par le responsable de l'arbitrage.

11.2

Les barrages pour le scratch se feront sur une série de 6 coups en 3 allers retours, avec en cas de possibilité un allongement de la distance ou l'interposition d'un obstacle (tronc d'arbre). **En cas d'égalité, le nouveau barrage se fera sur un aller retour** au nombre égal de coups tirés entre les barragistes. Il n'y a pas de barrages pour le classement des équipes, le classement sera établi en remontant les résultats individuels dans l'ordre inverse du tir.

11.3

Le tir est exécuté en accord avec les règles précédentes.

11.4

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.

11.5

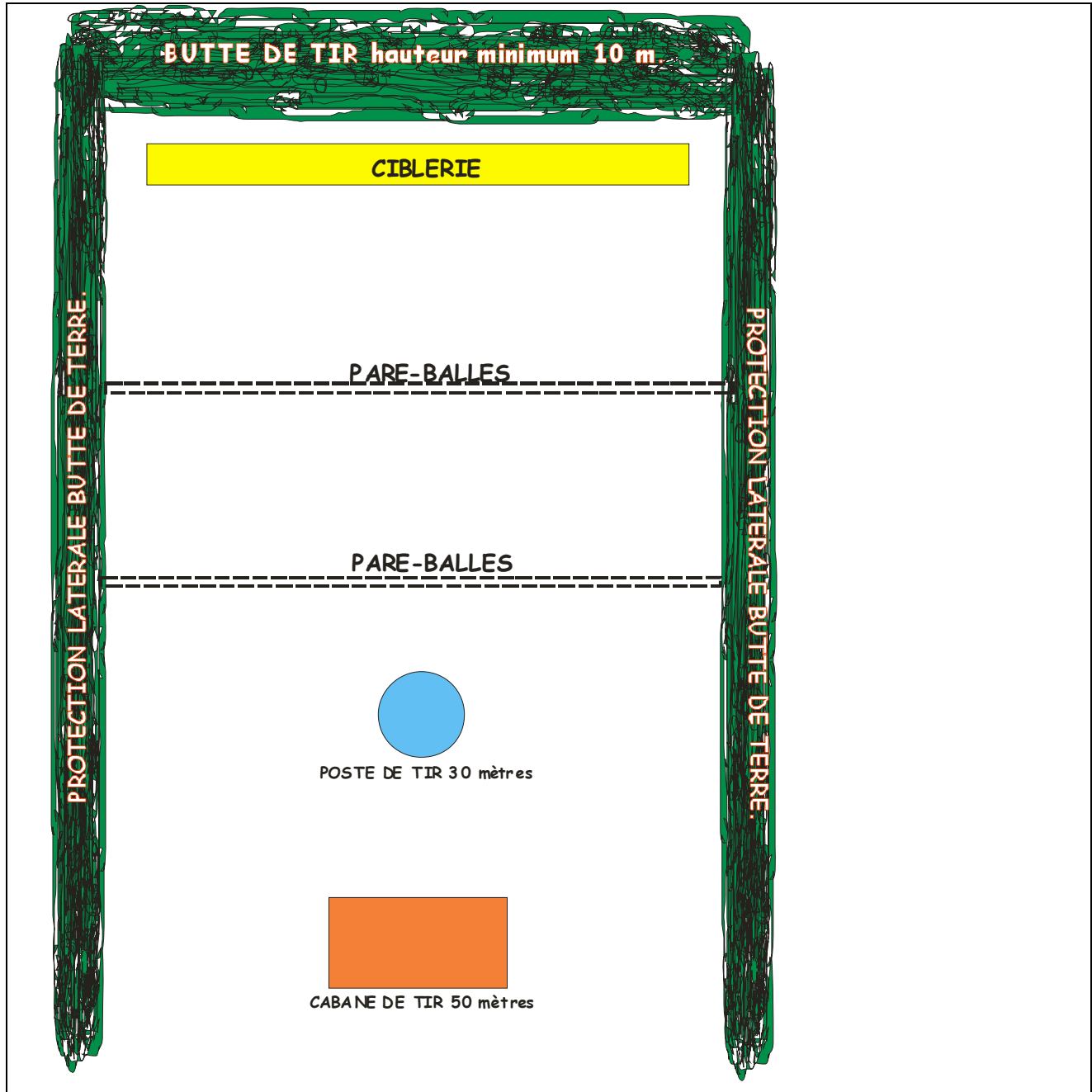
Les tireurs absents au moment du barrage seront déclarés forfaits.

11.6

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.

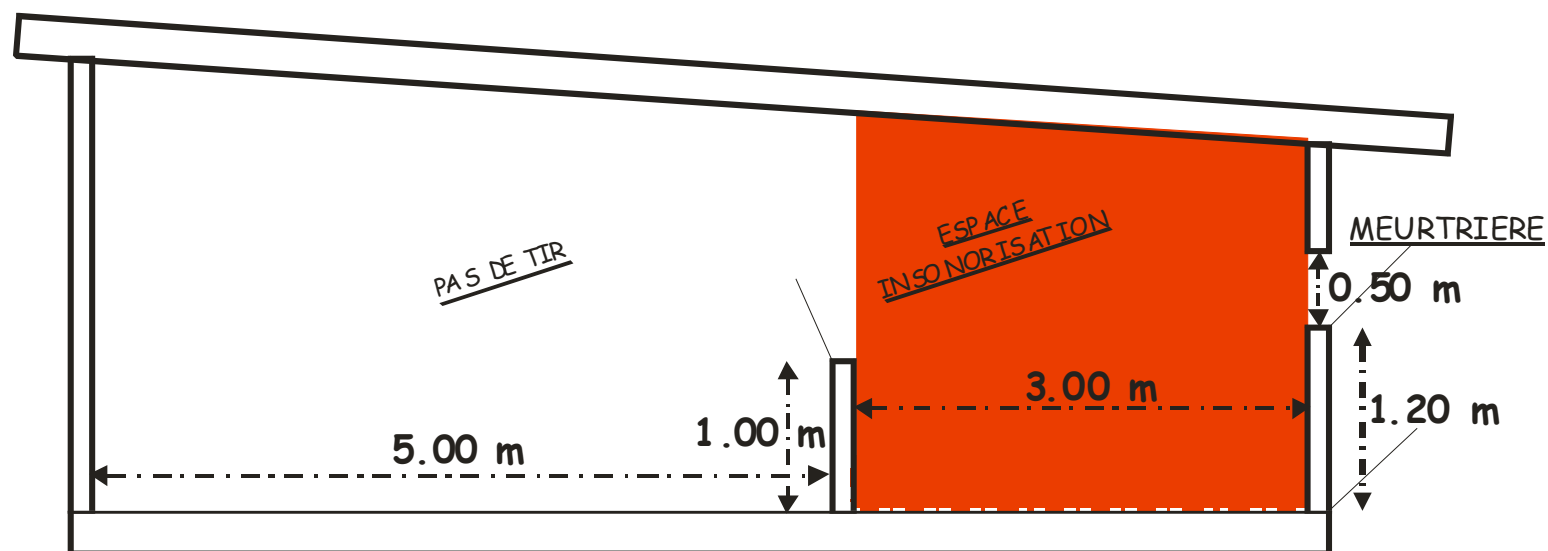
12 ANNEXES

12.1 SCHEMA D'INSTALLATION (EXEMPLES).



12.2 POSTE DE TIR 50 METRES (EXEMPLE).

POSTE DE TIR 50 METRES COUPE



Cabanne en dur insonorisée de 8 mètres x 3 mètres

Partie avant percée d'une meurtrière de 0.50 mètres x 3 mètres entièrement bordée de madriers en
bâs pour éviter les ricochets

Espace insonorisation (en rouge) séparé du pas de tir par un muret de 1 mètre

12.3 CIBLERIE (EXEMPLE).

