



FÉDÉRATION FRANCAISE DE BALL-TRAP ET DE TIR A BALLE

RÈGLEMENT TRAP 1

GENERALITES

Ce règlement provisoire est applicable pour toutes les compétitions FFBT de cette discipline pour la saison 2018 et pourra éventuellement être reconduit dans l'état ou modifié en 2018 en accord avec la FITASC. Il diffère du règlement FITASC de la discipline (version du 01/01/2017).

1. INSTALLATIONS

- 1.1** Un stand de Trap1 comporte un seul appareil de lancement multi-oscillant (vertical et horizontal) qui est placé dans une excavation couverte au niveau du sol par un toit fixe ou articulé.
- 1.2** La machine sera construite et montée de sorte qu'elle lance, de façon totalement aléatoire et imprévisible, en changeant continuellement les hauteurs et les angles de trajectoires de plateaux dans les limites définies par les règlements.
- 1.3** La machine doit être installée dans une fosse, de sorte que le point pivot du bras de lancement soit de 50 cm (+/- 10 cm) en dessous de la surface supérieure du toit de la fosse. Il est recommandé que la machine soit un minimum reculée pour permettre aux cibles des grands angles d'apparaître aussi près de la marque centrale que possible.
- 1.4** Un plateau d'argile doit être posé sur le toit de la fosse, juste au-dessus de la machine pour indiquer le point de sortie du plateau lorsque la machine est réglée pour lancer un plateau droit à 0°.
- 1.5** La distance minimum entre deux fosses doit être de 25 mètres mesurée entre les centres des deux postes 3.

2. PAS DE TIR

- 2.1** Les pas de tir sont constitués par des carrés de 1 m x 1 m, disposés en ligne droite et parallèlement à 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. Les pas de tir sont disposés de sorte 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. Il y a un pas de tir dénommé poste d'attente, derrière le pas de tir n°1.
- 2.2** Afin de protéger les tireurs et les arbitres en cas de mauvaises conditions climatiques, il est recommandé que chaque installation soit couverte.

3. TRAJECTOIRES

- 3.1** Le plateau lancé doit avoir une longueur de trajectoire par vent nul, conforme au plan ci-après (avec une tolérance de +/- 5 mètres). Cette distance doit être mesurée depuis le point pivot de bras de lancement mesuré dans la direction de la trajectoire avec la machine réglée pour lancer le plateau à une hauteur de 2 m du niveau du sol (annexe 1).

Schémas des fosses recommandés :

Quand la machine est réglée pour un angle maximum de 45 degrés, la distance du lancer devrait être de 50 mètres

Quand la machine est réglée pour un angle maximum de 40 degrés, la distance du lancer devrait être de 50 mètres

Quand la machine est réglée pour un angle maximum de 35 degrés, la distance du lancer devrait être de 55 mètres

Quand la machine est réglée pour un angle maximum de 30 degrés, la distance du lancer devrait être de 55 mètres

Pour une compétition internationale, tous les schémas de fosses recommandés devront être utilisés sur les différentes installations de tir.

3.2 Le contrôle de la hauteur de la trajectoire s'effectue à 10 m en avant du lanceur. La hauteur du plateau doit être configurée pour un lancer de 1,70 mètres minimum et 3 mètres maximum, avec une tolérance de +/- 0,1 m (annexe 1).

3.3 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 côtés d'un angle de 90°, ayant pour sommet le centre de la machine et dont la médiane prolongée passe par le centre du poste de tir numéro 3.

Les schémas des fosses recommandés (voir article 3.1) prévoient un angle extrême maximum entre 45° et 30° avec une distance de lancer correspondante (annexe 1).

Le club organisateur doit fournir l'équipement nécessaire pour mesurer et paramétrer la hauteur, l'angle et la trajectoire.

3.4 La machine, après avoir été contrôlée en accord avec les règlements, doit être solidement fixée de sorte que les trajectoires obtenues ne puissent pas être involontairement modifiées durant la phase de test.

3.5 Les différents dispositifs de réglage de chaque lanceur (puissance de projection, hauteur des trajectoires, etc.) devront permettre d'apposer des plombs de contrôles pour prévenir des altérations non autorisées de cibles durant la compétition.

4. PLATEAUX

4.1 Les plateaux doivent avoir un diamètre de 11 cm et une hauteur de 25 à 26 mm, et un poids compris entre 100 et 110 g. Pour les compétitions internationales, les plateaux doivent être de même couleur, du même modèle et du même fabricant préalablement choisis.

4.2 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.

5. DISPOSITIF DE LANCEMENT

5.1 Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif acoustique électrique (ou électronique).

5.2 On peut tirer deux cartouches maxi par plateau.

ORGANISATION D'UNE COMPETITION

2 types d'organisation du tir sont possibles :

- tir par planche de 6 tireurs maximum.
- tir en ligne qui nécessite le matériel de pullage et d'arbitrage électronique.

Cette décision sera prise à l'attribution du championnat.

6. ORGANISATION DES PLANCHES DE TIR

Les planches de tir devront prévoir une rotation des tireurs entre chaque tour, soit en avant soit en arrière en coordination avec la fédération organisatrice. Un tireur qui commencera sa première série au poste un, commencera sa seconde série au poste d'attente ou au poste deux.

7. CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX

7.1 Des prix peuvent récompenser les meilleurs résultats de chaque jour de tir, mais les médailles officielles et titres du championnat international ne peuvent être attribués que conformément au règlement et sur 200 ou 300 plateaux (art 11.12).

7.2 Les installations doivent être ouvertes aux entraînements durant les trois jours précédant la compétition. Pendant ces entraînements, les plateaux seront du même type que celui utilisé au cours de la compétition (art. 4.1 et 4.2).

La Commission technique vérifie les réglages la veille de la compétition.

7.3 Sauf avis contraire du Comité Organisateur, pendant le championnat, il est interdit de s'entraîner entre les séries, sur les fosses réglées pour la compétition.

8. ARMES

8.1 Toutes les armes, excepté les fusils à pompe, sont admises, y compris les modèles semi-automatiques, à condition que l'éjection de la douille vide ne gêne pas les voisins et à condition que leur calibre ne soit pas supérieur au calibre 12.

Aucun avantage ne sera accordé aux tireurs utilisant des calibres plus petits que le calibre 12.

8.2 Aucune arme dont la longueur du canon est inférieure à 66 cm ne sera autorisée.

8.3 Les courroies et bretelles sont interdites sur les armes. Tout usage de micro-caméra montée sur le fusil est interdit.

8.4 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 semi-automatique, la culasse doit être ouverte et le fusil porté avec la bouche dirigée vers le haut ou le bas.

8.5 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 au fusil d'un autre tireur sans son autorisation.

9. MUNITIONS

9.1 Après avoir été tiré, la longueur de l'étui de la cartouche ne devra pas dépasser 70 mm. La charge des cartouches est limitée à 28 grammes de plomb, avec une tolérance de +/-0.5g. Les plombs doivent être de forme sphérique et d'un diamètre régulier n'excédant pas 2,5 mm, avec une tolérance de plus 0,1 mm. L'emploi de la poudre noire est interdit, ainsi que l'emploi de cartouches traçantes, dispersantes ou rechargées dans les compétitions internationales.

9.2 L'Arbitre officiel pourra prélever deux cartouches dans le fusil ou dans les poches de la veste de tir d'un ou plusieurs tireurs afin que le jury procède aux vérifications de conformité avec le règlement.

10. CODE VESTIMENTAIRE

10.1 Tenue vestimentaire

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 hauts doivent 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 sandales est interdit pour des raisons de sécurité.

Pour les compétitions internationales, lors de la cérémonie d'ouverture, les membres des équipes nationales qui défilent doivent être soit dans la tenue de leur équipe, soit en pantalon de ville et veste de type blazer.

A la cérémonie de clôture, tous les tireurs récompensés devront se présenter à la remise des prix, soit dans la tenue de leur équipe nationale, soit avec un pantalon de ville (ou jupe pour les dames) et une veste de type blazer.

Pour les compétitions nationales, tous les tireurs appelés lors de la remise des récompenses devront respecter le code vestimentaire suivant : pantalon (ou jupe pour les dames) et polo ou chemise. Les imprimés camouflage sont proscrits.

10.2 Dossards

Le dossard du tireur doit être porté sur le dos et visible dans son intégralité.

Tout manquement à ces règles sera sanctionné par un « **AVERTISSEMENT** » de l'arbitre qui pourra entraîner des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la compétition, par décision du jury.

10.3 Equipements

Les téléphones portables et tout équipement audio portable doivent être coupés ou en mode silencieux.

10.4 Protections auditives

Les protections auditives sont obligatoires pour les tireurs, les arbitres, le personnel et le public se trouvant sur et à proximité d'un parcours. Les tireurs qui se présentent sans protections auditives décentes sur le poste de tir sont considérés comme absents. Dans tous les cas, en dehors du Club House, les enfants présents sur le stand de tir doivent porter des protections auditives.

10.5 Lunettes de protection

Les lunettes de protection sont obligatoires sans exceptions pour les tireurs, les arbitres, le personnel ou pour toute autre personne se tenant à proximité immédiate d'un poste de tir. Les tireurs qui se présentent sans lunettes sur le poste de tir seront considérés comme étant absents.

11. JURY

Le jury dirige les aspects techniques de la compétition.

11.1 Le déroulement des épreuves internationales sera contrôlé par un jury composé d'un représentant de chaque pays qui aura inscrit une équipe nationale. Le jury sera présidé par le représentant officiel de la FITASC qui ne doit pas être de la nationalité du pays organisateur.

Les membres du jury qui ont observé une irrégularité, ne peuvent intervenir directement auprès des arbitres, mais ils doivent faire un rapport de ce qu'ils ont observé au jury.

Tous les membres du jury porteront un badge d'identification fourni par l'organisateur.

11.2 Le rôle du jury est de contrôler la licence nationale ou internationale des arbitres et de nommer, s'ils sont en nombre insuffisant, des arbitres complémentaires issus des compétiteurs qui seront sélectionnés par le jury sur proposition du représentant de la fédération nationale ou de l'organisation du championnat.

11.3 Les membres du jury et 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.

11.4 Le jury ne peut valablement statuer qu'en présence de son président, ou de son délégué accompagné du quart des membres du jury qui prend les décisions à la majorité des membres présents. En cas d'égalité, la voix du président l'emporte.

11.5 En cas d'urgence (exemple: risque d'arrêt prolongé du tir), deux membres du jury désignés par le président, peuvent prendre une décision d'exception avec l'agrément de l'arbitre, sous réserve que le jury avalise cette décision.

11.6 Le jury doit veiller à l'application des règlements sportifs pendant le tir, y compris en contrôlant les armes, les munitions et les plateaux au moyen d'essais techniques.

11.7 Le jury répondra aux protestations.

11.8 Le jury doit décider des sanctions qui doivent être prises quand un tireur n'observe pas les règlements ou se conduit d'une façon antisportive (art 17.3 et 17.4).

11.9 Le président du jury doit veiller à ce qu'il y ait toujours au moins deux membres du jury présents sur l'ensemble des stands.

11.10 Le comité organisateur met au point en accord avec le jury, un plan de tirage au sort. La composition des groupes est tirée au sort, la veille de la compétition à une heure indiquée à l'avance, de façon à ce que les délégués des nations participantes puissent y être présents. Les planches ou groupes seront ainsi composées de six tireurs maximum et de 3 tireurs minimum.

11.11 Au cours du déroulement d'une compétition internationale, si cela est nécessaire, l'ajustement de chaque fosse sera vérifié chaque jour (art.3.5).

Après cette vérification, un plateau d'essai sera lancé depuis l'appareil et tous les dispositifs de réglage seront de nouveau scellés.

11.12 En cas de force majeure, le jury peut réduire le nombre de plateaux d'une compétition. Dans ce cas, le tireur pourra alors prétendre au remboursement des plateaux non tirés sur la base du prix d'une série d'entraînement.

11.13 Un jury d'appel sera constitué sur chaque compétition internationale.

11.14 En cas de contestation d'une décision du jury par les tireurs ou par la FITASC, un jury d'appel peut être saisi. Ce jury d'appel sera composé : du Président de la FITASC ou de son représentant, du Président de la Commission Technique ou de son représentant, du Directeur Technique de la FITASC ou de son représentant. Ce jury d'appel sera constitué en même temps que le jury.

12. ARBITRES

12.1 Le tir est dirigé par un chef arbitre possédant sa licence d'arbitre national FFBT ou international F.I.T.A.S.C selon le niveau de la compétition.

12.2 Après chaque lancement l'arbitre doit signaler clairement si le plateau doit être compté 3 points si cassé au 1^{er} coup de fusil, 2 points si le plateau est cassé au 2^{ème} coup de fusil et zéro si le plateau est raté.

12.3 L'arbitre et ses assistants, sous le contrôle du jury, font appliquer les règlements, s'assurent de la sécurité des personnes présentes, en veillant à ce que le public ne gêne pas les tireurs.

12.4 Dans le tir organisé par planches de tir, l'arbitre est assisté par trois arbitres auxiliaires choisis parmi les concurrents de la planche précédente. Les tireurs ne peuvent pas refuser de remplir cette fonction si elle leur est demandée, mais l'arbitre a le droit d'accepter un remplacement 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 17.3).

12.5 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.

L'utilisation de petits drapeaux de communication pour les arbitres auxiliaires est obligatoire. Les petits drapeaux seront colorés, et seront utilisés pour indiquer un plateau manqué ou pour informer l'arbitre d'un problème avec la planche.

12.6 L'Arbitre principal 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.

12.7 Après vérification de la feuille de score, les résultats des séries 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.

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

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

12.10 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.

12.11 Dans le cadre du tir en ligne, l'arbitrage électronique signale par un bip puissant la décision de l'arbitre s'il considère que le plateau est « zéro ». Le tireur dispose des deux à trois secondes nécessaires pour protester de la décision de l'arbitre, sinon l'arbitre seul prendra sa décision finale et le score sera enregistré et affiché sur l'écran.

13. EXECUTION D'UNE SERIE D'UNE TRAP AUTOMATIQUE

13.1 Le tir s'effectue debout et le tireur doit être épaulé avant d'appeler le plateau. 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.

13.2 Chaque série comprend 25 plateaux. Cependant, pour les compétitions en 300 plateaux, chaque série peut être augmentée à 30 plateaux en fonction du nombre de fosses disponibles.

13.3 Au moment d'appeler le plateau, le tireur doit être prêt à tirer immédiatement et doit disposer des munitions et de l'équipement nécessaires pour tirer une série complète de 25 ou 30 plateaux.

13.4 **Pour le tir en ligne** : avant de se rendre sur une fosse, le tireur pourra s'il le souhaite tester le fonctionnement de son fusil uniquement sur un poste spécialement conçu et aménagé à cet effet, près de l'armurerie. En aucun cas l'essai de l'arme ne peut être fait sur le poste de tir avant le début de la série.

Pour le tir par planche : l'essai de l'arme de tir est autorisé avant la première série de chaque jour, mais celle-ci ne peut s'effectuer que tireur après tireur à leur poste dans l'ordre du groupe et sur l'ordre de l'arbitre.

13.5 Au début du tir, cinq concurrents se tiennent prêts à chaque poste de tir et le 6^e sur le poste d'attente, derrière le poste 1.

Après avoir tiré le poste cinq, les tireurs doivent se rendre immédiatement au poste d'attente, le fusil « **ouvert et non chargé** » et en tenant dûment compte des concurrents sur la ligne de tir.

13.6 Les arbitres ou autres officiels désignés ont la responsabilité des commandements « **COMMENCEZ LE TIR** », « **CESSEZ LE TIR** », « **DECHARGEZ** » 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 fusils sont manipulés sans danger.

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. 17.3) et par l'exclusion de la compétition en cas de récidive (art 17.4).

13.7 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 que pointé en direction de la fosse.

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. 17.4).

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 (art. 17.4).

Les tireurs et autres personnes se trouvant à proximité immédiate de la ligne de tir sont tenus de porter des protections auditives ou toute protection antibruit similaire (art.104 et 10.5).

Aucun essai de l'arme ne peut être fait sur le poste de tir (art 13.4).

13.8 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 les 5 ou 6 plateaux de 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 17.3).

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

13.10 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 17.3).

13.11 Après le tir du dernier plateau d'une série, 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 TERMINE** ».

13.12 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).

13.13 Tout plateau lancé doit être tiré sauf si le tireur considère que son lancement n'a pas été immédiat conformément à l'article 13.12. 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 peut alors le compter zéro.

13.14 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.

13.15 Lorsqu'une machine se déplace de sa position initiale durant la compétition, l'arbitre responsable du stand doit tout de suite arrêter le tour pour remettre en place la machine.

13.16 Lorsqu'une machine se déplace de sa position initiale, les résultats des plateaux déjà lancés depuis la machine seront pris en compte, aucun d'entre eux ne sera relancé et aucun tireur ne pourra demander à retirer le tour.

14. INCIDENTS DE TIR

14.1 En cas de mauvais fonctionnement du fusil ou des munitions, 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.

14.2 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, quelle qu'en soit la cause.
3. Il n'y a pas d'éjection de la douille vide en raison d'incident mécanique sur un fusil semi-automatique.
4. Décharge simultanée des deux coups.

Dans ces cas, le tireur aura droit sans pénalité à un nouveau plateau deux fois au cours d'une même série, sans tenir compte du changement de fusil. Le troisième mauvais fonctionnement et les suivants seront considérés comme « ZERO ».

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

- Fausse manœuvre du tireur.
- Chambre(s) non chargée(s) ou contenant des cartouches vides.
- Fusil en position de sécurité.
- Tirer le second coup après incident du premier coup.

14.4 Si l'arbitre juge que l'incident de tir n'est pas imputable au tireur (art. 14.2) 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.

14.5 En cas de force majeure, le tireur, après avoir été autorisé par l'arbitre, peut quitter son groupe et terminer sa série à un moment fixé par l'arbitre ou par le jury, sans pénalité pour le premier incident et avec une pénalité de trois zéros pour les suivants.

15. REGLES DE TIR

15.1 Deux cartouches peuvent être tirés sur chaque plateau.

15.2 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. 1er coup : 3 points, 2ème coup : 2 points, manqué : 0 ZERO

15.3 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.

15.4 Le plateau est considéré comme « ZERO »:

- a) Si le plateau est tiré et qu'il n'est pas touché durant sa trajectoire.
- b) Si seulement de la poussière s'en détache et il n'y a pas de morceau cassé visible.
- c) Si le tireur ne tire pas un plateau commandé et lancé correctement.
- d) 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 (art. 14.03).
- e) Si le tireur a un incident au premier coup et tire le second coup en manquant le plateau.

- f) Si le tireur manque son plateau au premier coup et qu'il ne peut pas tirer le second parce que
 - Il a oublié de mettre une seconde cartouche. ii. Il n'a pas fait supprimer le dispositif de blocage du magasin dans une arme semi-automatique.
 - Le fusil s'est mis au cran de sécurité par la suite du recul du premier coup. iv. Si la deuxième cartouche se dessertit et se vide par l'effet du recul.
- g) Si le tireur, en cas de mauvais fonctionnement ou raté de son fusil ou d'une cartouche, l'ouvre lui-même ou touche au cran de sûreté avant que le juge arbitre ait contrôlé le fusil.
- h) Si c'est le troisième cas (ou plus) de mauvais fonctionnement du fusil ou de la munition au cours de la même série du même tireur (art 14.2).
- i) Si le coup n'est pas tiré pour toute raison ne donnant pas droit à un nouveau plateau.

15.5 Le plateau est déclaré « NO BIRD » et il en sera lancé un autre, que le concurrent ait tiré ou non :

- a) Si le plateau se brise au départ.
- b) Si la trajectoire est irrégulière (le plateau zigzague, sa vitesse initiale est insuffisante) etc.
- c) Si deux plateaux ou plus sont lancés en même temps de la même fosse.
- d) Si le plateau est d'une couleur très différente de celle des autres plateaux utilisés dans la compétition sur le même trap.
- e) Si le plateau est lancé avant que le tireur ne l'ait commandé.
- f) Si le plateau n'est pas lancé au commandement et que le tireur désépaula nettement son fusil (art. 13.13)

15.6 L'arbitre peut également déclarer un plateau tiré « NO BIRD » et commander le lancement d'un nouveau plateau lorsque:

- a) Le tireur a été visiblement dérangé.
- b) Un autre concurrent tire sur le même plateau.
- c) 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.
- d) Si un tireur rate avec son premier coup et a un incident de tir avec le second coup (art. 14.2), un nouveau plateau sera lancé et seul le résultat du second coup sera enregistré (le premier coup doit être tiré à côté du plateau).

15.7 Un coup sera considéré comme non tiré:

- a) Si le concurrent tire, bien que ce ne soit pas son tour, il recevra un avertissement (art. 17.3).
- b) Si le tireur fait partir un coup de fusil, à son tour mais avant d'avoir appelé le plateau, il recevra un avertissement (art. 17.3). Cependant, si le plateau est lancé et que le concurrent tire son second coup, le résultat sera alors enregistré.

16. PROTESTATION

16.1 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 « PROTEST » ou « APPEL ». L'arbitre doit alors immédiatement interrompre le tir, et après avoir consulté les arbitres auxiliaires, faire connaître sa décision.

En aucun cas, il ne sera permis de ramasser un plateau pour constater s'il a été touché ou non.

16.2 Le tireur peut faire appel au jury pour contester la décision de l'arbitre.

Cet appel doit être formulé par écrit et accompagné du montant de la caution déterminé par le jury, avant la compétition, et qui lui sera restitué si sa contestation est acceptée par le jury.

Dans ce cas, le jury peut donner des instructions à l'arbitre en vue de ses appréciations futures ou nommer un nouvel arbitre ou enfin modifier la décision de l'arbitre.

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

- a) Sur le jugement d'un plateau bon ou zéro.
- b) Si la trajectoire est jugée correcte ou no bird.
- c) Si le lancement du plateau intervient dans des délais conformes au règlement.

17. PENALISATION

17.1 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.

17.2 Si un tireur utilise des armes ou des munitions qui ne sont pas conformes aux dispositions des articles 8.1, 8.2, 8.3 et 9.1, tous les coups tirés avec de telles armes ou munitions « **SERONT CONSIDERES COMME ZERO** ».

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.

17.3 SANCTIONS

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

- à la première faute : un avertissement
- à la seconde faute dans la même série et à chacune des fautes suivantes, le prochain plateau cassé sera compté zéro.

17.4 Dans certains cas recommandés par l'arbitre, le jury peut exclure le tireur de la compétition.

17.5 Quand l'arbitre condamne un tireur à la perte de 1 plateau (art. 17.3), cette pénalité sera décomptée du ou des prochains plateaux cassés dans la série, dans la série suivante ou s'il s'agit du ou des derniers plateaux de la dernière série de la compétition, du score final du tireur.

17.6 En cas de retard du tireur, un tireur se présentant après que le 1er coup de fusil de sa planche a été tiré, ou pour le tir en ligne, après que le tireur suivant l'ait remplacé au poste un, se verra pénalisé 3 ZEROS pour retard tir en planche

Toutefois, s'il considère que son retard est dû à un cas de force majeure, il pourra demander au jury (après versement de la caution requise), en présentant ses arguments, de pouvoir tirer sans pénalités. Le jury examinera les motifs présentés et décidera s'il s'agit bien d'un cas de force majeure ou non.

17.7 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. 17.5).

17.8 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 série restant à tirer, seront enregistrés ZERO**. En cas de récidive, l'article 17.4 pourra être appliqué.

17.9 Au cas où 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. 17.3 et 17.4).

18. RESULTATS ET BARRAGES

18.1 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'EGALITE, alors le tireur devra tirer un deuxième tour en utilisant uniquement une seule cartouche par plateau** ». Le premier zéro éliminera le tireur de la compétition après que chaque tireur aie tirés le même nombre de cibles.

Au-delà de la troisième place du classement individuel and concernant les tireurs ex aequo à récompenser, ceux-ci seront départagés sur le score du 8^e tour, et en cas de nouvelle égalité en remontant les 7^{ème}, 6^{ème}, 5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème}, 2^{ème} et 1^{er} tours.

Les tireurs à égalité de score non récompensés seront classés ex aequo.

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

18.3 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 forfait.

18.4 Le départage des équipes nationales ex-æquo se fait par cumul des scores de l'équipe sur le 8^{ème} tour, et en cas de nouvelle égalité en remontant les 7^{ème}, 6^{ème}, 5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème}, 2^{ème} et 1^{er} tours.

19. GLOSSAIRE

PLANCHE DE TIR: Ensemble de 6 tireurs ayant été tirés au sort et tirant en même (**Tir par planche**) temps sur les mêmes installations.

GRUPE DE TIREURS : Un groupe est composé par le nombre total de tireurs la

(Tir en ligne) compétition divisé par le nombre de fosses.

SERIE: Une série comprend 25 ou 30 plateaux tirés sur une même fosse.

TRAP: Machine ou appareil à lancer les plateaux.

SONO-PULL: 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.

