



*FEDERATION  
FRANCAISE  
DE  
BALL TRAP*

*SANGLIER COURANT*

Edition 2006

*Commission Technique, Commission Formation et Pédagogie, Rédacteur Lucien ROYNEL.*

# 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 (definition).....	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 DEROULEMENT.....	5
3.7 delai de preparation.....	5
3.8 delai 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.....	11
9.1 Enregistrement des resultats.....	11
9.2 Modèle.....	11
9.3 Marquage des points.....	11
10 Sanctions.....	12
10.1 AVERTISSEMENTS.....	12
10.2 pénalisations.....	12
10.3.....	12
10.4.....	12

11	Barrages. ....	13
11.1	.....	13
11.2	.....	13
11.3	.....	13
11.4	.....	13
11.5	.....	13
11.6	.....	13
12	ANNEXES .....	14
12.1	SCHEMA D'INSTALLATION (exemples).....	14
12.2	POSTE DE TIR 50 METRES (exemple).....	15
12.3	CIBLERIE (exemple). ....	16

# REGLEMENT SANGLIER COURANT FFBT

## **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 de 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 si possible deux pas de tir situés dans l'axe du terrain, perpendiculairement et au milieu de la trajectoire du porte cible:

- 30 à 50 mètres
- 20 à 30 mètres

Le pas de tir 50 mètres 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 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. La distance de déplacement de la cible est de 10 mètres au minimum, visibles dans les deux sens.

### **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.

### **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).**

La manche est constituée de douze (12) tirs et constitue la compétition. Le tir s'effectuant obligatoirement au coup par coup, l'arme n'étant chargée qu'à **UNE CARTOUCHE**.

#### **3.2 PLANCHE DE TIR.**

C'est la feuille de marque. Elle est nominative et ne comporte qu'un tireur. 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 douze tirs en six allers et retours).

#### **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.**

(Pas de rotation)

#### **3.6 DEROULEMENT.**

<b>PASSAGES</b>	<b>VITESSES</b>	<b>DIRECTIONS</b>	<b>REMARQUES</b>
6	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 sixième 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, indépendamment 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 nécessaires 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. Si 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.

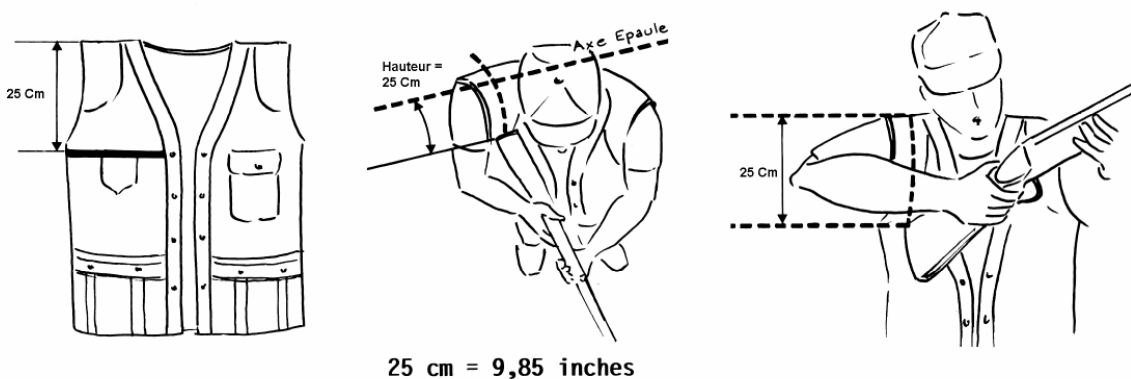
#### **3.9 REFUS DE LA CIBLE.**

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.

1. – Calibre de chasse du "222" au "9,3 X 74 R" à percussion centrale.
2. – Munition de type manufacturée. L'utilisation de munition rechargée est prohibée (exclusion immédiate).

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 DEFAUT 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 constaté par l'arbitre, le tireur aura droit une fois à un nouveau passage de la cible au cours d'une même manche.

Le deuxième 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. Elles seront de marque, il est interdit d'utiliser des munitions rechargées. Les ogives seront de type chasse (les 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 la munition constaté par l'arbitre, le tireur aura droit une fois à un nouveau passage de la cible.

Le deuxième 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 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.



## **6 REGLES DE CONDUITE.**

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

### **6.1 SECURITE.**

#### **EN AUCUN CAS UN TIREUR NE PEUT S'ENTRAINER 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, le fusil dirigé 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.

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. 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.**

Les épreuves seront surveillées par un jury.

Le jury ne peut valablement statuer qu'en présence de son Président ou de son délégué accompagné du quart des membres du jury.

Les membres du jury doivent s'entendre pour qu'il y ait toujours au moins deux de ses membres présents sur le terrain de tir.

Si un membre du jury observe un fait qui n'est pas conforme au règlement, il doit en avertir l'arbitre.

Le rôle du jury est :

- De contrôler, avant le début des tirs, que les stands sont conformes aux règlements et au cahier des charges et que les préparatifs ont été faits de façon convenable et effective.
- De désigner une commission technique destinée à arrêter la veille de la compétition les différentes trajectoires, l'emplacement des pas de tir, le choix et la vitesse des plateaux qui seront tirés durant l'épreuve.
- De surveiller pendant les tirs que les règlements sont observés, de contrôler les armes, les munitions et les plateaux au moyen d'essais techniques.
- De prendre les décisions nécessaires en cas de défauts techniques, si celles-ci n'ont pas été prises par l'arbitre responsable.
- De répondre aux protestations.
- De décider des sanctions qui doivent être prises lorsqu'il s'agit d'un tireur qui n'observe pas les règlements ou se conduit d'une façon antisportive.

Aucun entraînement ne sera admis avant le déroulement des épreuves sur le ou les tracés arrêtés par la commission technique.

Un jury d'appel peut être constitué sur chaque compétition internationale.

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

S'il n'y a pas de jury d'appel constitué, les décisions du jury sont définitives.

Tout ce qui concerne les problèmes disciplinaires sera renvoyé au Comité de discipline de la Fédération pour les compétitions nationales.

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

Le comité organisateur met au point un tirage au sort pour définir l'ordre de passage de chaque tireur à une heure indiquée à l'avance. Les délégués des nations participantes pourront y être présents s'ils le désirent.

### **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 sa 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.

Un arbitre doit être en possession d'une carte d'arbitrage en vigueur émanant de sa fédération nationale d'origine et de la fédération internationale pour le chef arbitre. Dans le cas contraire, le jury devra agréer des arbitres auxiliaires.

L'arbitre prend seul ses décisions. Si le tireur est en désaccord avec la décision de l'arbitre, la protestation doit être faite immédiatement sur le pas de tir en levant le bras et en disant "proteste ou appel". L'arbitre doit alors interrompre le tir et faire connaître immédiatement sa décision définitive.

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

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

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

### **8.2 MARQUEURS & ASSESSEURS.**

(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.

### **9.2 MODELE.**

(Feuille de marque : à étudier) Elle devra permettre l'enregistrement des douze tirs, du total et l'écartement du tireur. Suivant sa taille, elle pourra comporter plusieurs tireurs.

### **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 ou 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 ou de la munition) :

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

### **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 3 allers retours. **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 planches 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**

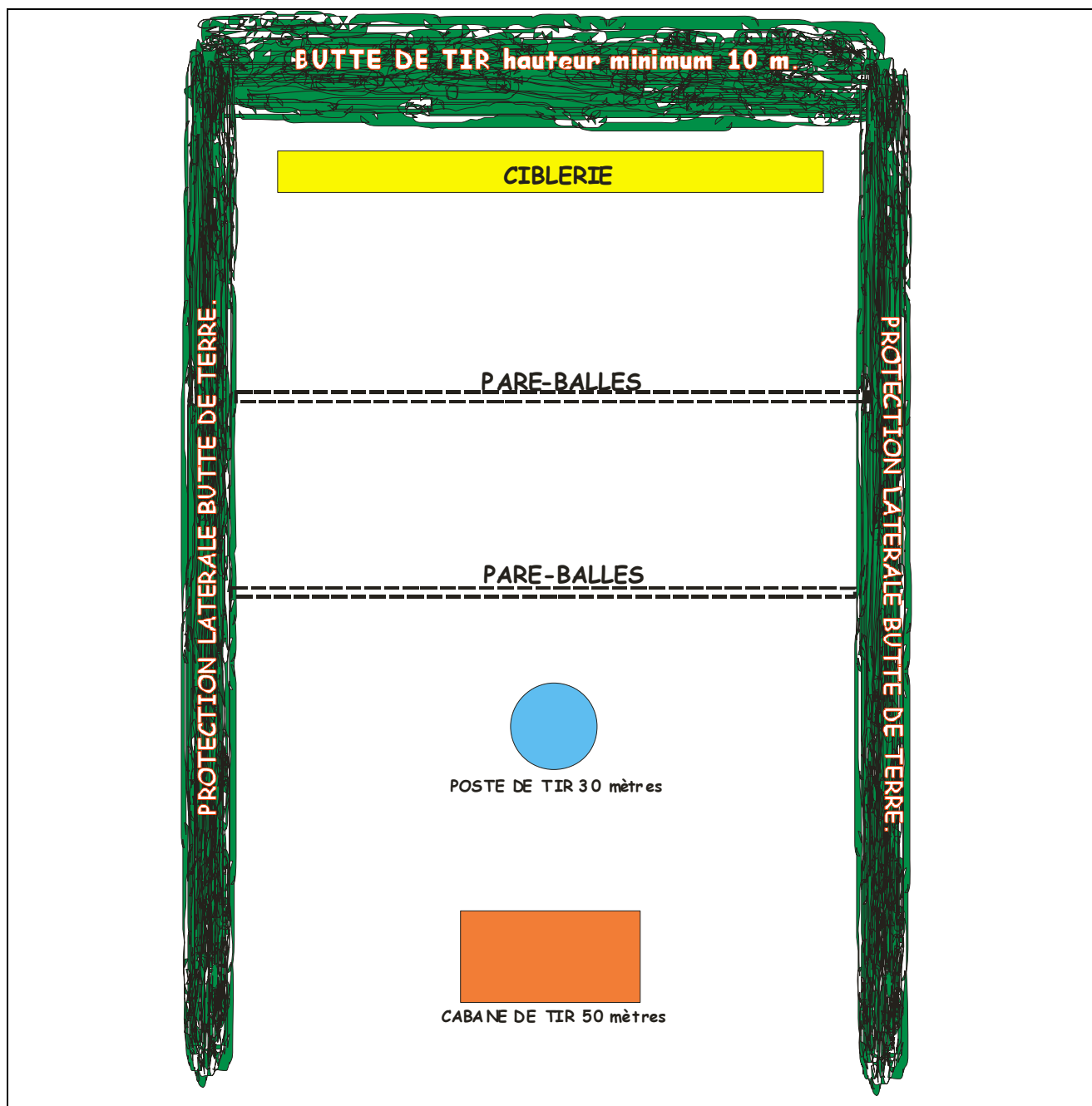
Les tireurs absents au moment du barrage seront déclarés forfaits.

### **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.

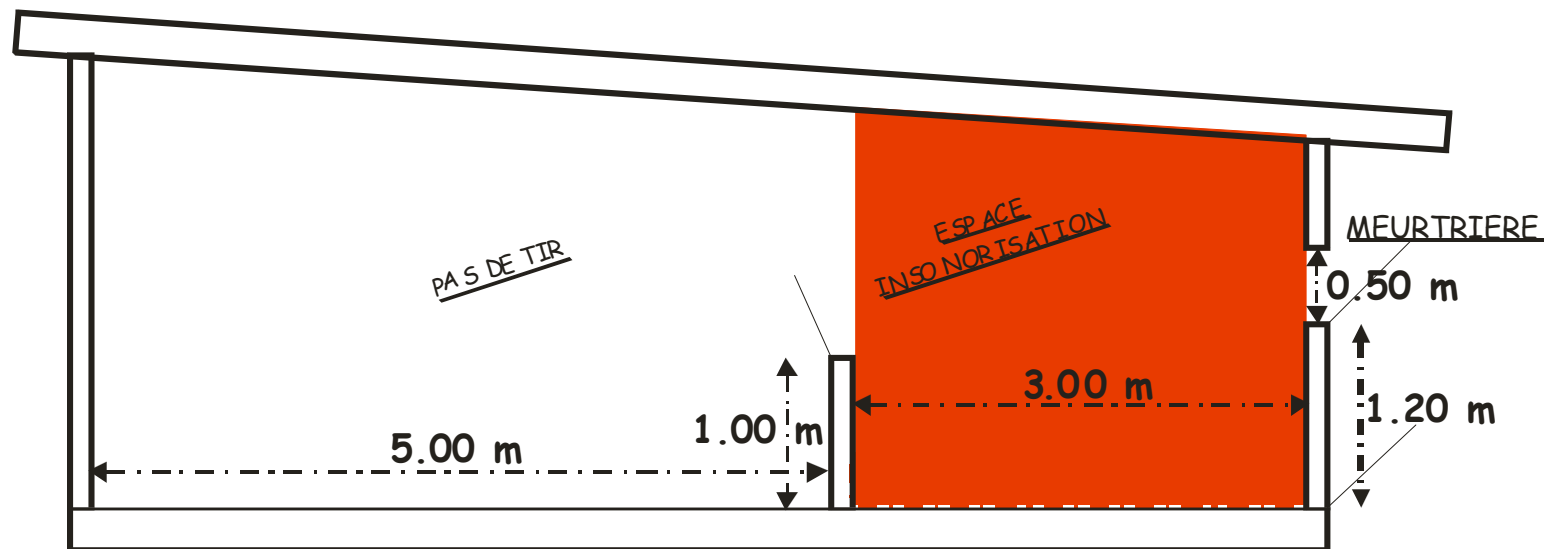
## 12 ANNEXES

### 12.1 SCHEMA D'INSTALLATION (EXEMPLES).



## 12.2 POSTE DE TIR 50 METRES (EXEMPLE).

### POSTE DE TIR 50 METRES COUPE



Cabane 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 bois pour éviter les ricochets  
Espace insonorisation (en rouge) séparé du pas de tir par un muret de 1 mètre

### 12.3 CIBLERIE (EXEMPLE).

