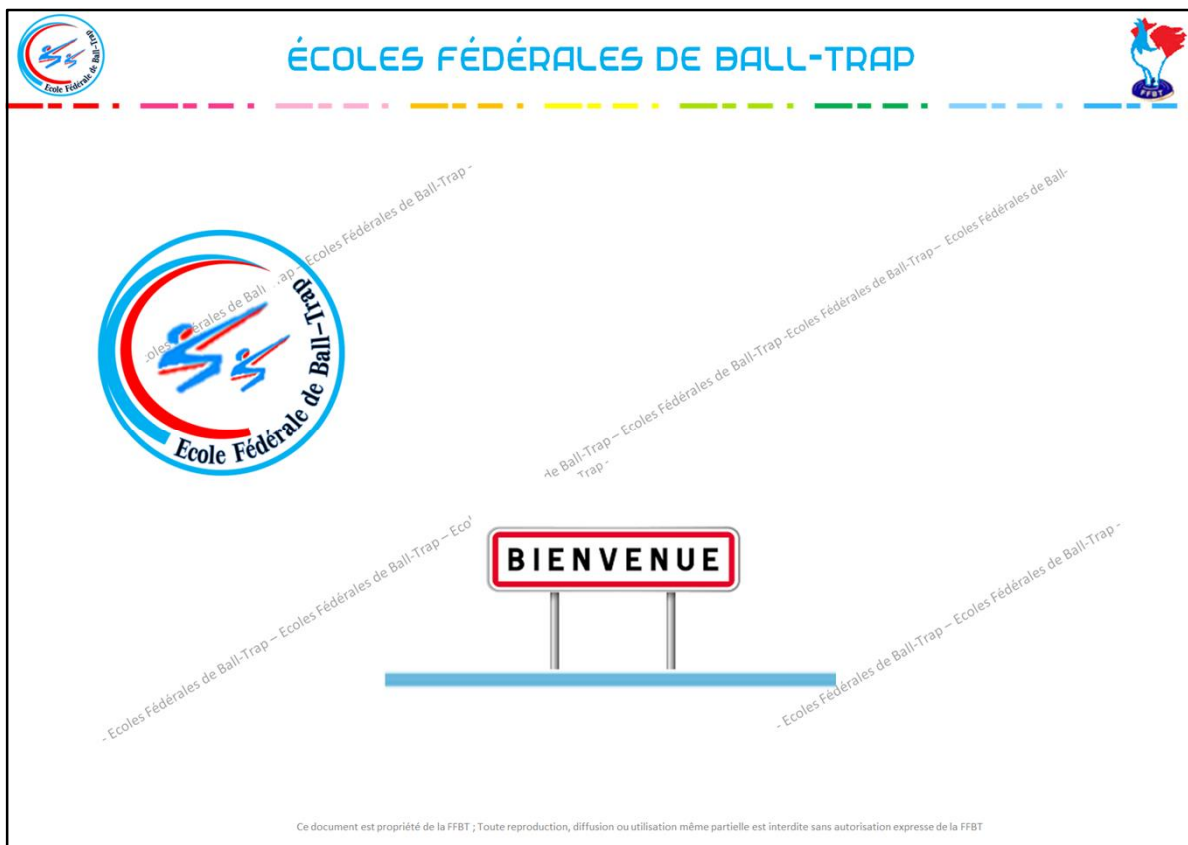


ÉCOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP

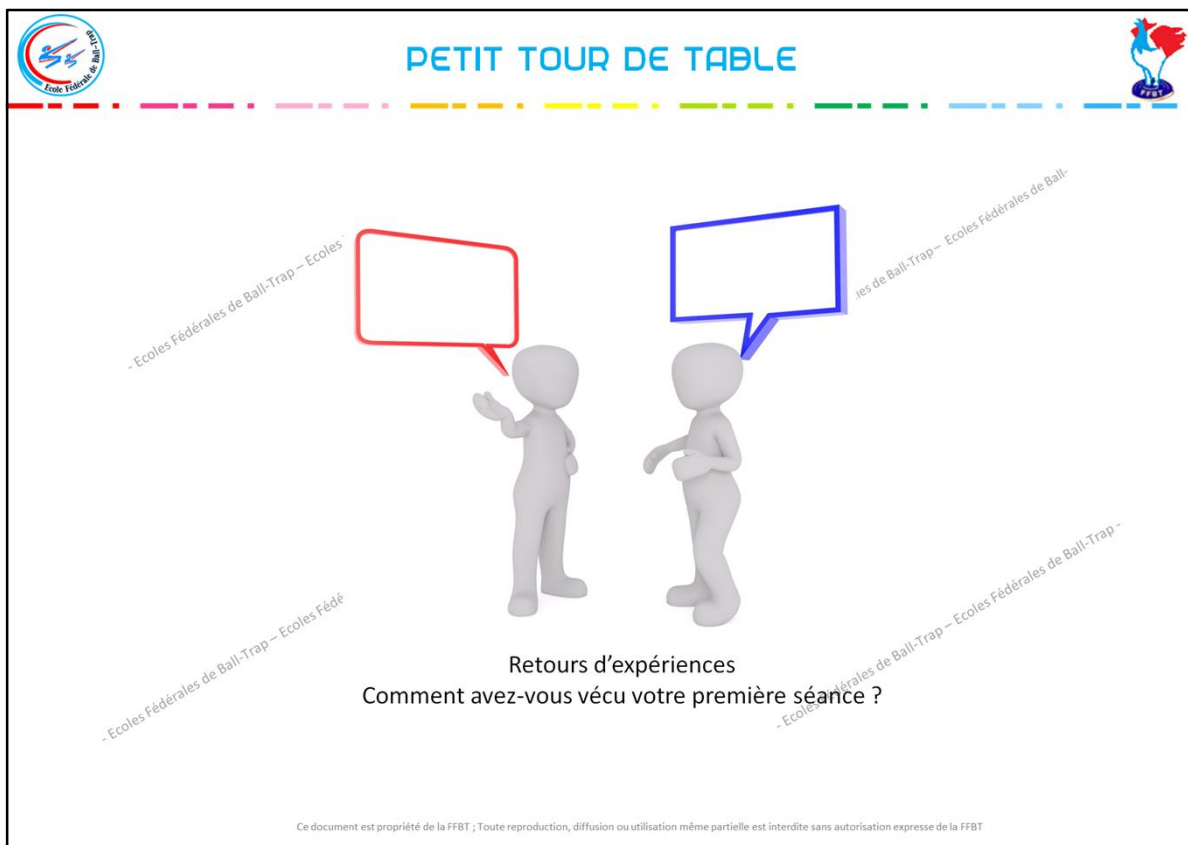
INITIATION *SESSION 2*





Tout d'abord, je vous souhaite la bienvenue à tous,
Certains d'entre vous me connaissent, Je m'appelle Carol mais j'aurai aussi pu
m'appeler Obelix, car je suis tombée dedans quand j'étais petite...
.. Ma mère me promenait sur les stands en poussette, c'est pour vous dire !

Nous sommes ensemble pour 2 jours, j'espère que nous prendrons tous plaisir à
partager notre passion commune,
Et qu'au final, ensemble nous apporterons notre pièce à ce nouvel édifice fédéral
qu'est l'Ecole de Tir.
C'est un projet ambitieux et qui nécessite un réel investissement humain pour
prendre son envol.



Avant d'aller plus loin, je vous propose de faire un petit tour de table afin que nous faisons un peu plus connaissance

Vous connaissez-vous tous ?

Dites m'en un peu plus sur vous : région, profession, club, disciplines, implications dans le monde du tir...

Pourquoi êtes-vous là ?

Quelle idée vous-êtes vous fait de ce projet ?

Quel rôle pensez-vous y jouer ?

Je me permets de vous enregistrer si cela ne vous dérange pas...

Et oui, on est aussi là pour jouer, nous réutiliserons vos présentations un peu plus tard



INITIATION - SESSION 2



La Fédération Française de Ball-Trap

- Les disciplines épaulées
- Les installations
- Les cibles
- Les principes

Echanges suite à la première séance

- Contrôle des acquis de la session précédente
- La sécurité
- Les équipements
- La charte de l'esprit sportif
- Retours d'expérience

Comprendre Les armes

- Les différents types de fusils
- Les parties et caractéristiques principales

Me familiariser avec mon arme

- Mon arme et moi : de la tête aux pieds
- Rappels :
 - Position et Stabilité
 - La prise en main de l'arme
 - L'œil
 - La visée
 - Le lâcher

Etre conscient de l'importance de la position

- Se placer sur le pas de tir
- Se mettre en position d'attente
- La position des canons
- La position des yeux

... et la Pratique

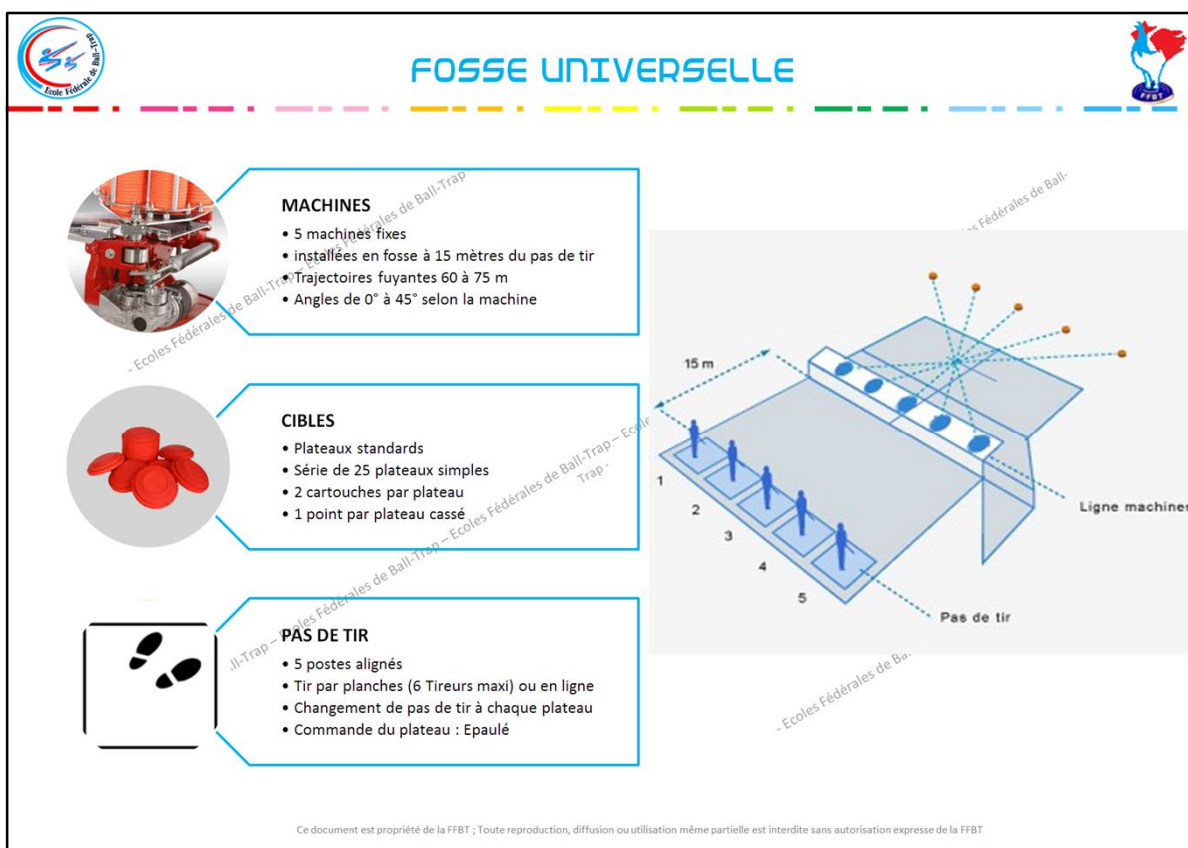
CONNAÎTRE MA FÉDÉRATION





**QUELLES SONT
LES DISCIPLINES
« FOSSE »**





Fosse universelle

Une fosse universelle comporte 5 appareils de lancement qui sont placés dans une excavation munie d'un toit fixe ou articulé.

Les 5 appareils sont disposés en ligne droite sur des supports scellés, rigoureusement alignés et parfaitement de niveau, ils sont numérotés de gauche à droite, de 1 à 5.

Un système électronique "pulleuse" assure la répartition entre les tireurs, ce qui fait que tous les tireurs auront tiré un plateau de chaque machine à chaque poste ;
Chacun des tireurs aura donc tiré exactement les mêmes plateaux, mais dans un ordre différent.

Les plateaux sont envoyés à des distances variables, 60, 65, 70 ou 75 m.

Chaque tireur dispose de 2 cartouches pour casser un plateau.

L'appel du plateau et le tir s'effectuent arme épaulée.

Ces règlements sont édictés par la FITASC et par la Fédération Française de Ball-

trap.



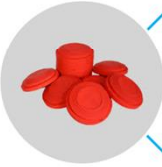
DOWN THE LINE





MACHINE

- 1 machine avec mouvement latéral
- Installée à 14,63 mètres du pas de tir sous un abri hors sol
- Trajectoires fuyantes 45,7 à 50,3 m
- Angles de 0° à 22° (Tolérance +10°)



CIBLES

- Plateaux standards
- Série de 25 plateaux simples
- 2 cartouches par plateau
- 3 points cassé au 1^{er} coup ; 2 au 2^{ème} coup



PAS DE TIR

- 5 postes en arc de cercle
- Tir par planches : 5 Tireurs maxi
- Changement de pas de tir tous les 5 plateaux
- Commande du plateau Epaulé



Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

La Fosse DTL (Down The Line)

La Fosse DTL consiste en une machine de lancement unique placée dans une fosse surélevée.

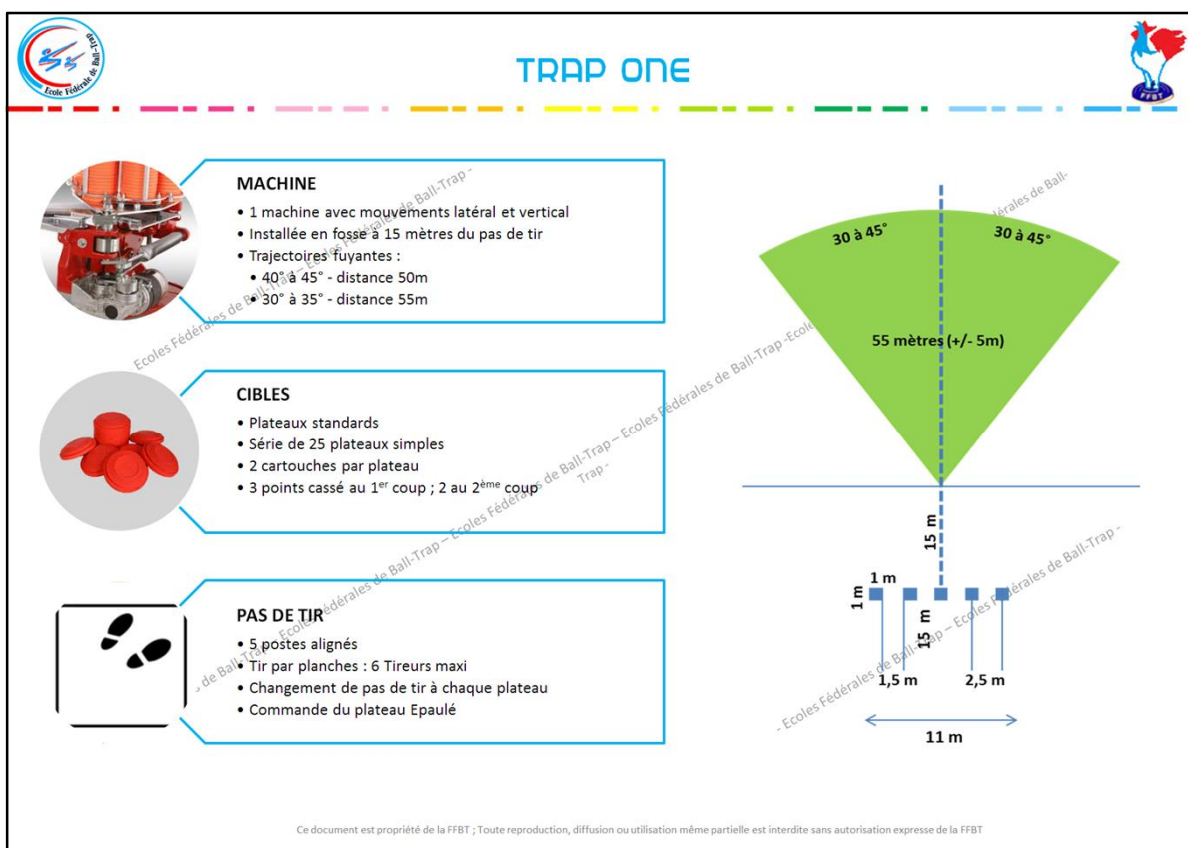
La fosse doit être construite de matériaux qui doivent résister à l'impact des plombs tirés d'une cartouche à une distance de 14,6 mètres et garantir une protection totale de la personne desservant le lanceur le cas échéant. (pulleur)

Cinq pas de tir sont répartis sur un arc de cercle à l'arrière de la fosse.

Le lanceur doit être capable de lancer des plateaux simples ou des doublés, dans les limites angulaires, de hauteurs et de distances (vitesse).

Le lanceur est équipé d'un dispositif rendant les trajectoires aléatoires et totalement imprévisibles.

L'envoi du ou des plateaux peut être déclenché soit manuellement ou par un dispositif de déclenchement à la voix qui doit posséder le même retard à l'envoi qu'un système manuel.



Trap One

Un stand de Trap1 comporte un seul appareil de lancement oscillant verticalement et horizontalement) qui est placé dans une excavation couverte au niveau du sol par un toit fixe ou articulé.

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.

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 supérieur 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.

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°.

La distance minimum entre deux fosses doit être de 25 mètres mesurée entre les centres des deux postes 3

MA SÉCURITÉ ET CELLE DES AUTRES

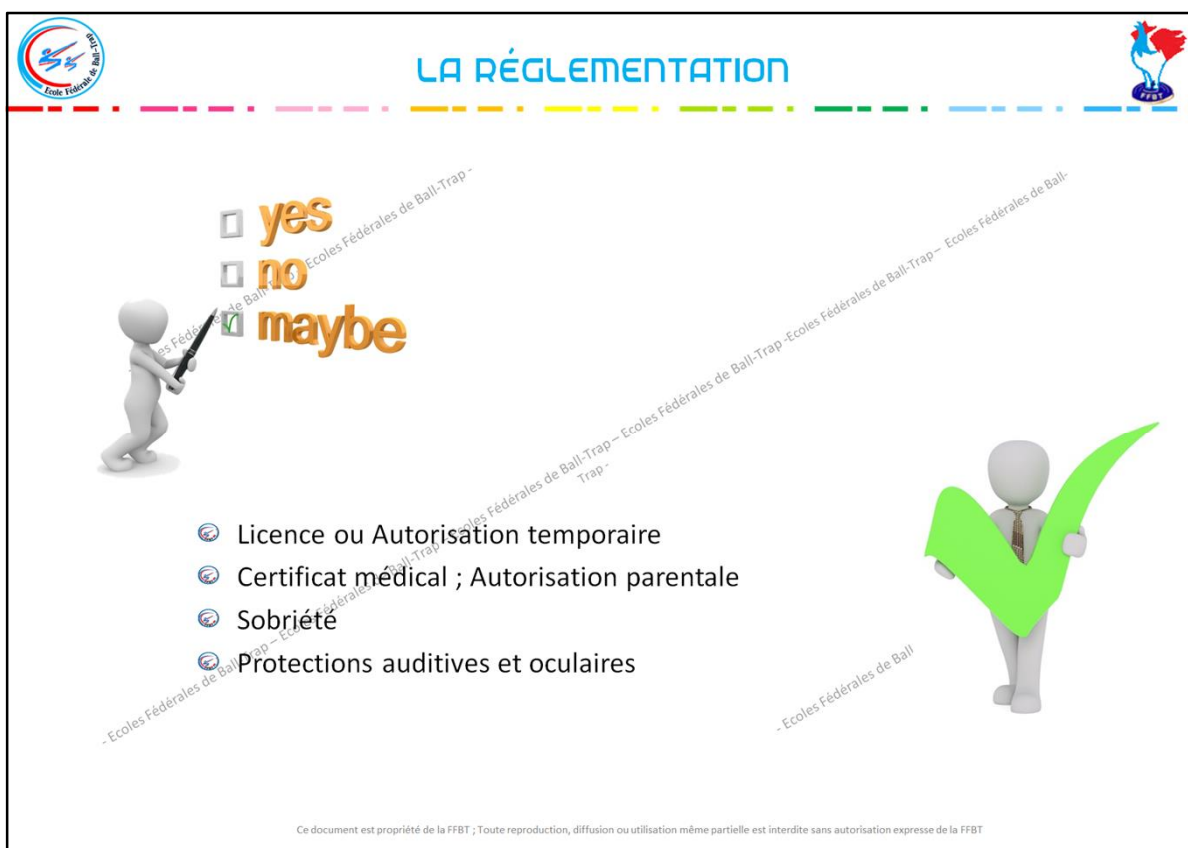


Qu'avez-vous retenu ?



RÉGLEMENTATION





Contre-indications à la pratique du Ball-Trap

Avant de laisser un tireur prendre son arme en main, il vous faudra vous assurer de l'absence de contre-indications :

- présentation d'un certificat médical pour la prise de la première licence
- autorisation parentale pour les mineurs

Vous veillerez d'autre part au comportement du tireur :

- Etat d'ébriété
 - Emprise de stupéfiants
 - Comportement suspect physique, moteur ou psychologique
- sont des motifs non compatibles avec le tir qui doivent vous obliger à interdire de tir l'intéressé

LA SÉCURITÉ





RECOMMANDATIONS SUR LES ARMES ET MUNITIONS



- ① Utiliser des armes en bon état
- ① Utiliser des munitions appropriées à l'arme (chargement – chambrage – calibre)
- ① Stocker les munitions au sec et à température raisonnable
- ① Mettre les armes en sécurité au domicile (coffre-fort)
- ① Stocker les armes et munitions en des endroits distincts
- ① Déclarer les armes en préfecture



Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

Voici pour commencer quelques recommandations de base :

Utiliser des armes en bon état

une arme non entretenue ou comportant un mécanisme défaillant peut vite être dangereuse : mauvaise percussion, éclatement des canons, désolidarisation de pièces et être source d'accident plus ou moins dramatiques

Utiliser des munitions appropriées à l'arme (chargement – chambrage – calibre)

l'insertion de cartouches de calibre inférieur à celui prévu aura pour risque que la cartouche pénètre dans le canon et se bloque

Respect du chambrage, c'est-à-dire de la longueur de cartouches qu'acceptent les canons

Le chargement des cartouches est quant à lui limité : 28 grammes pour toutes les disciplines FFT ; 24 grammes pour celles de la FFTir

Stocker les munitions au sec et à température raisonnable

les munitions sont très sensibles aux variations de température et au taux d'humidité de l'air

Ainsi, des cartouches restées au soleil seront susceptibles de s'enflammer plus tard ;

des cartouches stockées à l'humidité risquent de provoquer des longs feux

Ne pas hésiter lors de déplacements lors de fortes chaleur à utiliser une glacière

Mettre les armes en sécurité au domicile (coffre-fort)

Stocker les armes et munitions en des endroits distincts

La législation prévoit que les armes doivent être stockées dans une armoire-forte verrouillée

Les munitions ne devant pas être stockées à proximité immédiate

Déclarer les armes en préfecture

Les armes font l'objet d'une législation stricte à commencer par la déclaration de détention qui doit être faite en préfecture

La revente d'armes directement entre particuliers n'est plus possible : il est obligatoire que la transaction se fasse par l'intermédiaire d'un armurier



OBJECTIF : SÉCURITÉ



Parce que nous ne jouons pas aux billes...

La Sécurité comme Axe prioritaire de la formation

 Deux principes de base :

-  une arme doit toujours être considérée comme étant chargée
-  une arme ne doit jamais être orientée sur autrui

 Prendre les précautions maximales lors de la manipulation des armes

=> La répétition des bons gestes crée les automatismes

Fiabilité


Qualité


Sécurité


Réactivité


Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

De loin, la partie la plus importante de la formation !
Nous ne jouons pas aux billes !

En tant que formateur, vous devrez sensibiliser vos stagiaires ainsi que tout autre tireur (voire accompagnant) aux notions élémentaires de sécurité, que ce soit lors d'actions de formation mais aussi hors de ce cadre.

Ne jamais sous-estimer la bêtise humaine !

2 principes de base à toujours avoir à l'esprit :

- une arme doit toujours être considérée comme étant chargée
- une arme ne doit jamais être orientée sur autrui

Ces deux principes fondamentaux doivent vous permettre de toujours prendre le maximum de précautions lors de la manipulation d'une arme de votre part ou par toute autre personne.

De ces principes de base découlent les règles et précautions qui suivent.

Il est important de passer le temps suffisant à la parfaite intégration de ces points auprès de vos stagiaires.

N'hésitez pas à faire faire et refaire les bons gestes ; c'est ainsi qu'ils deviendront naturels.

RÈGLES ET OBLIGATIONS À DESTINATION DU TIREUR





RÈGLES ET OBLIGATIONS DU TIREUR



En toute place

Ne jamais

- Poser une arme chargée au râtelier
- Poser une arme par terre ou contre un mur ou un arbre
- Mélanger des cartouches de calibres différents
- Effectuer de visées ou épaulement hors d'un poste de tir ou zone destinée à cet effet
- Gêner un autre tireur



Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

Abordons maintenant les règles de conduite à tenir avec une arme en fonction de situations

En toute place sur le stand, il est important d'informer ou de rappeler aux tireurs l'ensemble de ces points, aussi évidents soient-ils !

Voici tout d'abord ce qu'il ne faut jamais faire :

Poser une arme chargée au râtelier

Poser une arme par terre ou contre un mur ou un arbre

Mélanger de cartouches de calibres différents

Effectuer de visées ou épaulement hors d'un poste de tir ou zone destinée à cet effet

Gêner un autre tireur



RÈGLES ET OBLIGATIONS DU TIREUR



En toute place

Toujours

-  Enlever bretelle ou courroie
-  Vérifier l'absence de corps étrangers dans les canon lors de l'assemblage de l'arme, ou lors de sa reprise au râtelier
-  Manier le fusil, même vide, avec la plus grande prudence
-  Transporter le fusil cassé sur le bras ou l'épaule, canons en avant et maintenus par la main ; Pour les semi-automatiques, culasse ouverte, canons en avant vers le ciel
-  Placer l'arme au râtelier dès qu'elle n'est pas utilisée et vérifier l'absence de munitions



Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

Et les bonnes habitudes à prendre

Enlever bretelle ou courroie

Vérifier l'absence de corps étrangers dans les canon lors de l'assemblage de l'arme, ou lors de sa reprise au râtelier

Manier le fusil, même vide, avec la plus grande prudence

Transporter le fusil cassé sur le bras ou l'épaule, canons en avant et maintenus par la main ; pour les semi-automatiques, culasse ouverte, canons en avant vers le ciel

Placer l'arme au râtelier dès qu'elle n'est pas utilisée et vérifier l'absence de munitions



RÈGLES ET OBLIGATIONS DU TIREUR



Au pas de tir

Ne jamais

- Introduire de cartouches dans l'arme hors des pas de tir ou zone d'essai
- Charger et tirer plus de 2 cartouches
- Poser le doigt sur la détente lors de la fermeture de l'arme
- Fermer brutalement le fusil, qu'il soit approvisionné ou non
- Poser les canons au sol ou les diriger vers le sol tant que l'arme n'est pas cassée (ou mise en sécurité pour les semi-automatiques)
- Se retourner sans avoir cassé le fusil (déchargé et ouvert la culasse pour les semi-autos)
- Tirer ou viser les plateaux d'autres tireurs ou Tirer sur les animaux



Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

Quelques consignes à respecter au pas de tir :

Il est strictement interdit de charger l'arme hors des pas de tir ou zones d'essai

Et l'arme ne sera jamais chargée avec plus de 2 cartouches

Lors de la fermeture de l'arme ou de l'épaulement, le doigt ne doit jamais être sur la détente ; une détente trop sensible pourrait faire partir le coup

Le fusil ne doit pas être fermé brutalement, ceci afin d'éviter d'abîmer la mécanique voire même de faire partir le coup inopinément

Tant que le fusil n'est pas cassé ou mise en sécurité, les canons ne doivent pas être dirigés vers ou posés au sol ; une cartouche tirée sur une dalle de béton pourraient ricocher et blesser ou engendrer des dégâts matériels

Il est également interdit de se retourner sur un pas de tir tant que l'arme n'est pas sécurisée

Enfin, même si cela peut être ludique, il est interdit de tirer les plateaux –même manqués- d'autres tireurs, ainsi que de les viser.

Le tir sur les animaux est strictement interdit même en période de chasse !



RÈGLES ET OBLIGATIONS DU TIREUR



Au pas de tir

Toujours

-  Vérifier l'absence de corps étranger dans les canons avant le démarrage du tir ou lorsqu'une cartouche a laissé entendre un bruit anormal
-  Diriger la bouche de l'arme vers la zone de tir
-  Tirer à son tour et seulement lorsque le plateau a été lancé
-  Désépauler et casser le fusil en cas de plateau irrégulier
-  Assurer l'arme lors d'une interruption de tir et attendre l'ordre de reprise du tir
-  Rester épaulé quelques secondes lorsqu'une cartouche ne part pas (long feu)
-  Oter les cartouches en fin de tir avant de quitter le pas de tir (semi-auto : actionner à plusieurs reprises la culasse pour vérifier l'absence de cartouches)



Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

Les bonnes habitudes à prendre :



MAITRISER LES RÈGLES ET OBLIGATIONS



Avez-vous des questions ?

Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

LES FUSILS





**TOUS LES FUSILS
SONT-ILS
SIMILAIRES ?**





LES FUSILS AUTORISÉS POUR LA PRATIQUE DU BALL-TRAP



Tous les fusils sont autorisés à condition que :

- La longueur de leur(s) canon(s) soit supérieure à 66 cm
- Leur calibre ne dépasse pas le calibre 12.
Aucun handicap n'est attaché à l'usage
d'un calibre autre que le calibre 12
- Les semi-automatiques
 - Ils sont autorisés à condition que l'éjection des douilles vides ne gêne
 - Ils ne pourront être chargés que de deux cartouches



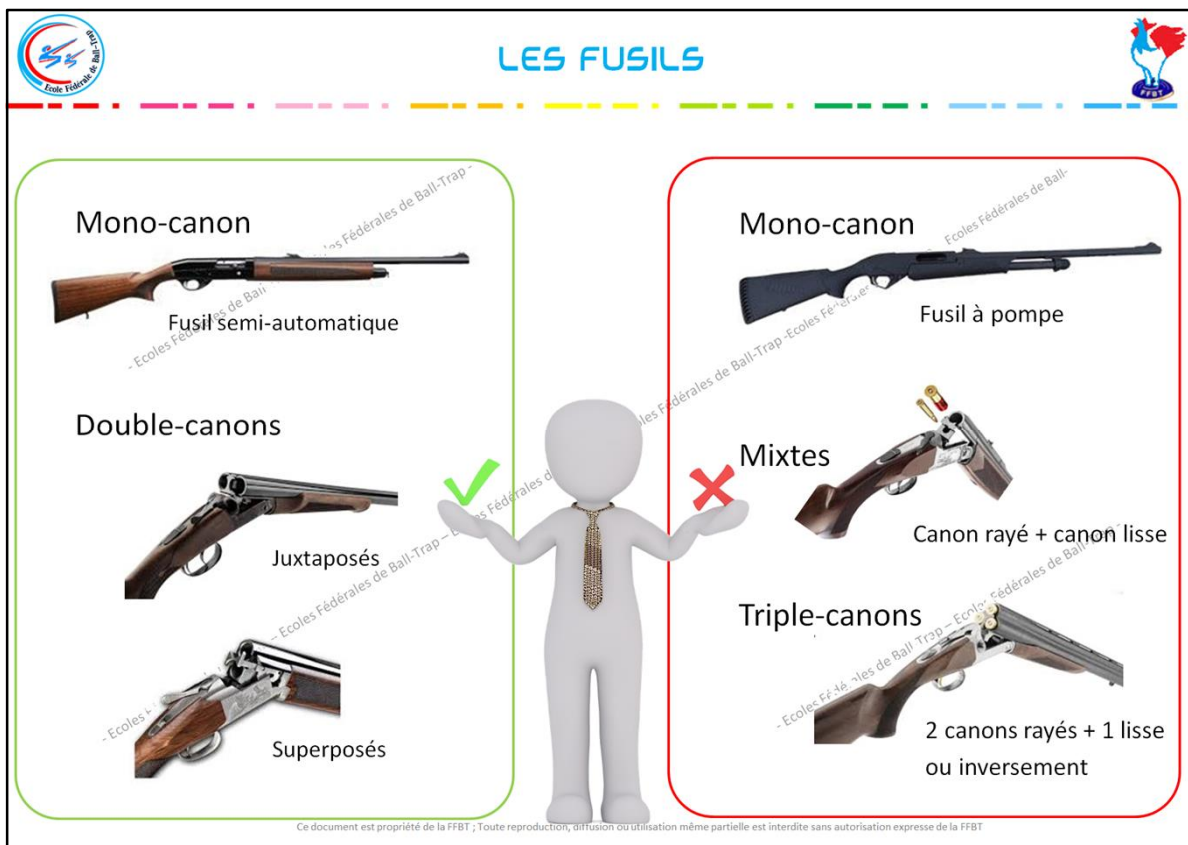
Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

Tous les fusils de chasse ou Trap sont autorisés à condition que

- Les canons aient une longueur d'au moins 66 cm
- Les armes d'un calibre supérieur au 12 sont interdites

Les semi-autos sont autorisés sous réserve que l'éjection des douilles vides ne gêne pas les autres tireurs. Un dispositif type aimant ou filet de récupération peut éventuellement être adapté sur le fusil.

Au maximum, deux cartouches pourront être engagées



Nous avons vu que le fusil utilisé pour la pratique du Ball-Trap, était une extrapolation du fusil de chasse habituel.
Il peut donc en réalité se trouver sous n'importe quelle forme avec ses caractéristiques particulières d'arme de Ball-Trap.



LES FUSILS



Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

LES CANONS





LES CANONS



Rôles des canons

- Soutenir l'arme
- Accueillir les munitions
- Supporter la bande de visée
- Diriger l'arme
- Permettre la projection des grenailles



Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

Le canon est un tube qui est travaillé en ses extrémités.

À l'entrée, une chambre permettant de caler la cartouche ; le diamètre de la chambre donne le calibre ; la longueur de la chambre le chambrage, c'est-à-dire la longueur de cartouche maximale qu'accepte le fusil

A la bouche se situe le chokage. Le rétrécissement se fait sur environ 5 cm de longueur.

Pour les chokes interchangeables, un filetage permet le vissage du choke utile.

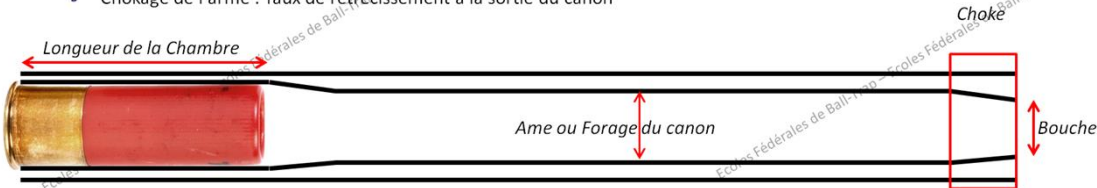


LES CANONS



Mise en forme des canons

- ② La chambre pour placer la cartouche
 - Calibre de l'arme pour le diamètre
 - Chambrage pour la longueur : 70 mm (normal) et 76 mm (magnum) pour tous les calibres
 - Le chambrage magnum nécessite un test particulier au banc d'épreuves
- ② Les canons
 - permettent la projection des grenailles
 - Le forage ou l'âme est le diamètre du canon
- ② la bouche en bout de canon
 - Chokage de l'arme : Taux de rétrécissement à la sortie du canon



Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

Le canon est un tube qui est travaillé en ses extrémités.

À l'entrée, une chambre permettant de caler la cartouche ; le diamètre de la chambre donne le calibre ; la longueur de la chambre le chambrage, c'est-à-dire la longueur de cartouche maximale qu'accepte le fusil

A la bouche se situe le chokage. Le rétrécissement se fait sur environ 5 cm de longueur.

Pour les chokes interchangeables, un filetage permet le vissage du choke utile.



LES CANONS : LE CALIBRE



Calibre = Unité de mesure du diamètre d'un canon (*)

le calibre est un nombre qui décroît avec l'augmentation du diamètre du canon
(Exemple : le calibre 12 est supérieur en diamètre au calibre 16)

Calibres les plus usités pour le ball-trap : 12 – 20 – 28



CALIBRE	DIAMETRE (mm)	CALIBRE	DIAMETRE (mm)
4	23,3 – 24 mm	20	15,6 – 16,2 mm
8	20,4 – 21,1 mm	24	14,7 – 15,2 mm
10	19,3 – 20 mm	28	13,8 – 14,3 mm
12	18,2 – 18,9 mm	32	12,7 – 13,2 mm
14	17,2 – 17,7 mm	36	10,2 – 10,7
16	16,8 – 17,3 mm		

(*) Défini du temps où les fusils étaient chargés par la gueule, le calibre correspond au nombre de balles sphériques pouvant être 'modelées' à partir d'une livre ancienne de plomb (France : 0,4895 kg - Angleterre : 0,4536 kg)

La notion de calibre remonte à l'époque où les armes se rechargeaient par le canon. Ce chiffre correspondant au nombre de balles sphériques qu'il est possible de couler dans une "livre ancienne de plomb".

Livre ancienne de plomb: France = 0,4895 kg - Angleterre = 0,4536 kg

Le diamètre du canon de l'arme correspond au diamètre de la balle sphérique

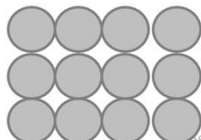


CALCUL DU CALIBRE POUR LES NULS...

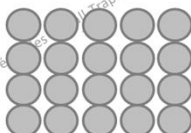


Diviser un bloc de 489,5 kg de plomb en parts de poids égales et former des billes bien rondes
Constatation : En fonction du nombre de parts, le diamètre des billes est différent
Et plus le diamètre est gros, et moins il y a de billes...

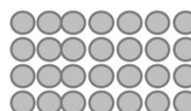
⇒ Le nombre de billes formées à partir du bloc donne le calibre



12 billes => Calibre 12



20 billes => Calibre 20



28 billes => calibre 28

Chercher le type de billes qui correspond à l'entrée du canon pour obtenir son calibre !

*Exemple : si le diamètre de mon canon correspond à une bille issue du partage du bloc en 20 parts
alors le calibre de mon canon est 20*

Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT



LES CANONS : LES CHOKES



Chokage : Taux de rétrécissement de la bouche du canon

But : Améliorer les performances en intervenant sur la taille de la gerbe de plomb

- Choix du chokage en fonction de la discipline : distance de tir des plateaux
=> Plus le chokage est serré, plus l'effet de dispersion de la gerbe est atténué
Il peut aller de lisse, lisse amélioré (1-2/10°), quart de choke (3-4/10°), demi choke (5-6/10°), trois-quarts choke (7-8/10°), choke (9-10/10°) full, choke (11/10°).

Disciplines	Types de plateaux	Chokages
Fosse Universelle / Trap 1	Plateaux rapides et éloignés	Chokes plus serrés
Down the Line	Plateaux lents, peu d'angles	Chokes moyens
Parcours / Compak	Plateaux proches et/ou rentrants	Chokes plus ouverts
	Plateaux éloignés et/ou fuyants	Chokes moyens à serrés

Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

Le chokage est le taux de rétrécissement de la bouche du canon par rapport à l'âme du canon

Il existe différents chokages pouvant aller jusqu'à 11/10^{ème} de millimètre

Il a pour effet de resserrer le diamètre de la gerbe ce qui provoque dans le même temps son allongement.

L'effet de dispersion de la gerbe est atténué

Ainsi, en fonction de la discipline pratiquée et des plateaux à tirer, le choix du choke est un paramètre à prendre en considération.



LES CANONS : LES CHOKES



Les différents chokages

	Lisse	¼ choke	½ choke	¾ choke	Full choke
	*****	****	***	**	*
	Cyl	IC	M	IM	F
					
					

Chokes

- fixes
- amovibles
 - internes
 - externes




Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

Ce tableau nous montre comment se transforme une gerbe en fonction du choke utilisé

Certaines armes sont cjokées d'origine,
 D'autres sont conçues pour recevoir des chokes amovibles permettant de changer en fonction des besoins.
 Ces chokes peuvent être internes -> rentrent totalement dans la canon ;
 Ou externes -> une partie du choke dépasse du canon



LES CANONS : LES BANDES



La bande de visée

- Juxtaposé : entre les canons
- Superposé sur le canon supérieur
- Mono canon sur la partie supérieure
- Pleine ou ventilée
- Etroite ou large
- Plane ou incurvée
- Ball-trap : bandes plus ou moins larges, pleines ou ventilées, traitées anti-reflets



Bandes latérales ventilées

- Refroidissement
- Allègement du poids des canons

Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT



EXTRACTEUR, ÉJECTEUR...



- **Extracteur**
 - Situé sur le canon, à la base des chambres
 - Permet à l'ouverture de l'arme le retrait des cartouches
- **Ejecteur**
 - Un par canon
 - Provoque après la percussion le rejet automatique de la douille à l'extérieur du canon
- **Répétition (arme mono-canon)**
 - Manuelle :
Opérations d'éjection, d'armement, d'alimentation et de verrouillage commandées par la manœuvre manuelle du devant (mouvement avant arrière et arrière avant)
 - Automatique:
Opérations commandées par le départ du coup de feu sans intervention manuelle



Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

EXTRACTEUR

Pièce située sur le canon, à la base des chambres, qui permet à l'ouverture de l'arme, une légère avancée des douilles introduites dans les canons, facilitant leur préhension.

EJECTEUR :

Un par canon, il provoque après la percussion le rejet automatique de la douille à l'extérieur du canon.

REPETITION :

Elle peut être Manuelle : C'est à dire que toutes les opérations d'éjection, d'armement, d'alimentation et de verrouillage sont commandées par la manœuvre manuelle du devant, par un mouvement avant arrière et arrière avant. Elle peut être automatique: Toutes les opérations décrites ci-dessus sont commandées par le départ du coup de feu sans intervention manuelle. Ces appellations s'appliquent à des armes mono canonnées

LA CROSSE





LA CROSSE : SES RÔLES



Rôles de la crosse :

- Permet de maîtriser les canons au travers d'une main, d'une joue et d'une épaule
- Permet le contact sensoriel entre le tireur et l'arme.
- Contient le mécanisme dont fait partie la détente permettant le "lâcher "
- Point clé de l'adaptation du fusil à la morphologie du tireur
- Transmet la force de recul à l'épaule du tireur



Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

C'est le sous-ensemble de l'arme qui permet au tireur de maîtriser les canons au travers d'une main, d'une joue et d'une épaule.

C'est elle qui permet le contact sensoriel entre le tireur et l'arme.

Elle contient le mécanisme dont fait partie la détente, organe essentiel permettant le "lâcher ".

C'est au travers de la crosse qu'un fusil s'adapte à la morphologie du tireur, on dit alors que le fusil « tombe » bien.

C'est elle aussi qui va transmettre la force de recul à l'épaule du tireur. Cette transmission ne se fera bien que si la crosse est « conformée » à la stature de son utilisateur.



LES TYPES DE CROSSES



Anglaise



Col de cygne



Crosses ergonomiques



Pistolet



Demi-pistolet



Busc réglable



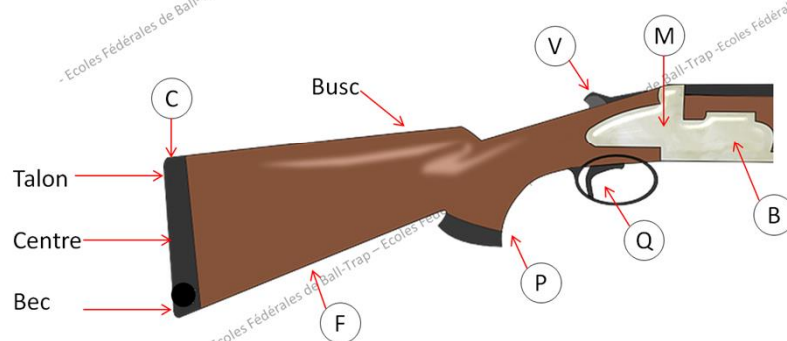
Monte-Carlo



Monte-Carlo à joue

Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

Parties de la crosse :



Rep	Désignation
C	Plaque de couche
F	Fut de crosse
P	Poignée de crosse
Q	Queue de détente
I	Inverseur de canon
M	Emplacement du mécanisme
V	Clé d'ouverture
B	Bascule de fermeture

LA BASCULE



Rôle de la bascule

- Partie mécanique permettant la percussion de la munition
- La bascule, comporte à l'arrière une table sur laquelle vient s'appuyer le tonnerre des canons
- Elle est percée dans son axe des deux trous de percuteurs.
- A l'avant se trouve les deux goupilles (de basculement) sur lesquelles pivotent les crochets du canons.





LES FUSILS



Avez-vous des questions ?

Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT



ET EN PRATIQUE ???

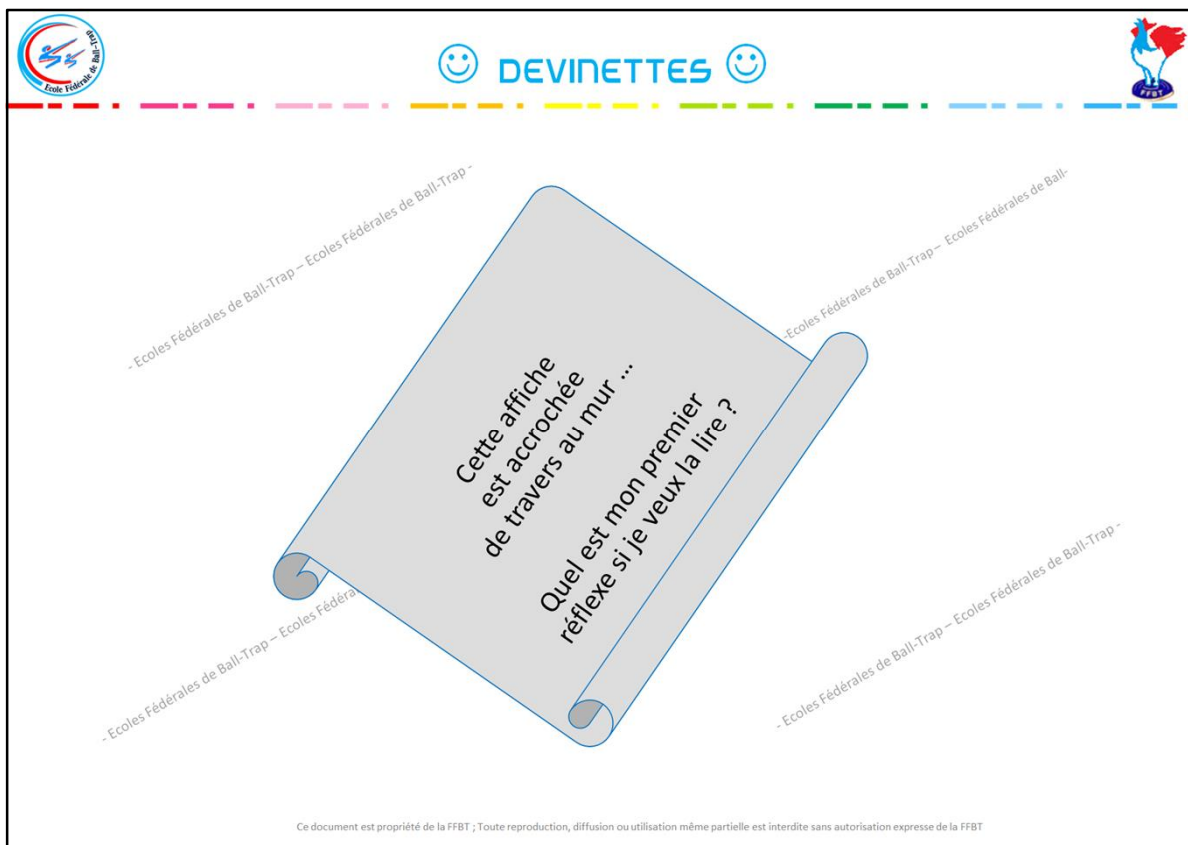


C'est bien beau tout ça...
Mais en pratique,
Comment ça se passe ??

Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

ACQUÉRIR LES BONNES PRATIQUES & TECHNIQUES DE TIR





Des situations basiques de la vie de tous les jours

Je penche la tête pour lire plus facilement le texte

 **DEVINETTES** 



Quand je téléphone en portant
un carton à deux mains,
Qu'est-ce-que je fais pour éviter
que le téléphone ne tombe ?

- Ecoles Fédérales de Ball-Trip - Ecoles Fédérales de Ball-Trip -

- Ecoles Fédérales de Ball-Trip - Ecoles Fédérales de Ball-Trip -

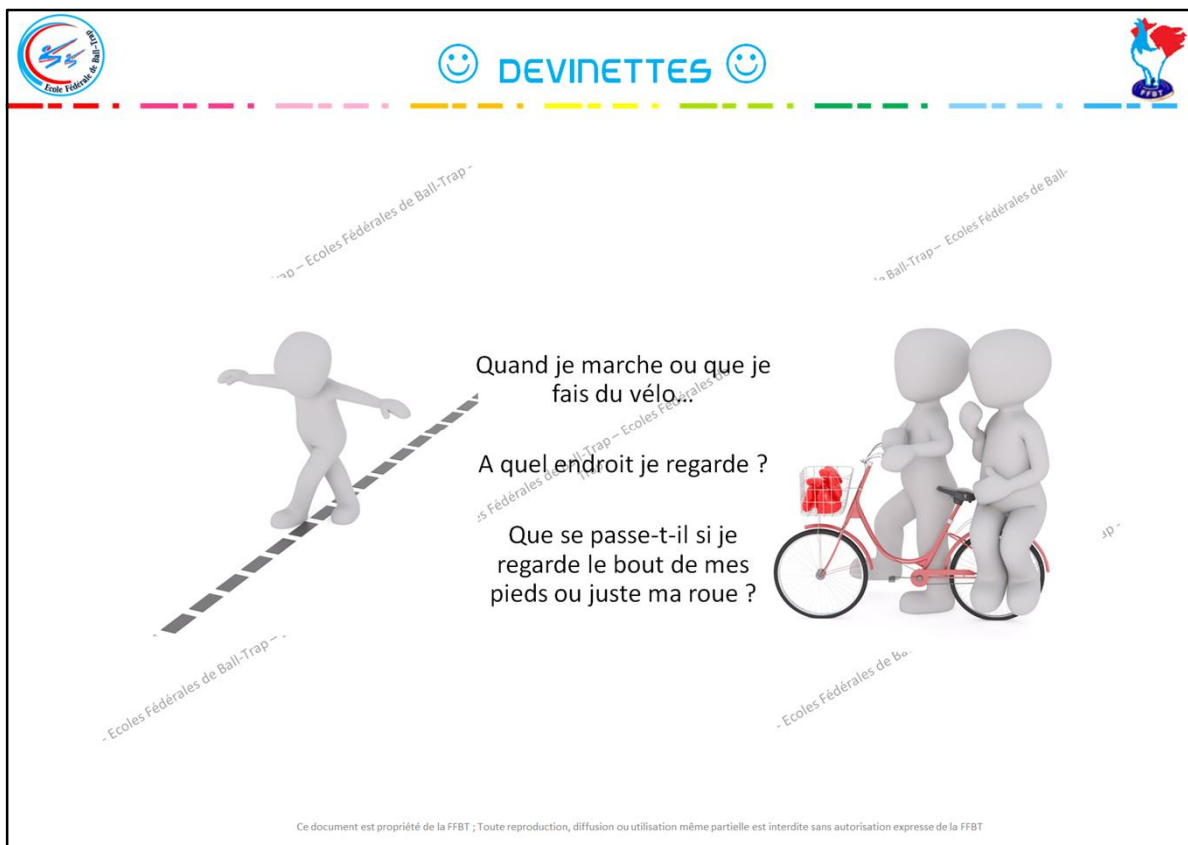
- Ecoles Fédérales de Ball-Trip - Ecoles Fédérales de Ball-Trip -

- Ecoles Fédérales de Ball-Trip - Ecoles Fédérales de Ball-Trip -

Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

Des situations basiques de la vie de tous les jours

Je bloque le téléphone contre ma joue avec mon épaule



Des situations basiques de la vie de tous les jours

Je regarde au loin pour anticiper ma trajectoire




DEVINETTES






Quand je fais une tête sur un
ballon de foot...

Comment je ressens le choc ?

Et si je reçois un ballon de foot
sur la tête sans m'y attendre ?

Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

Des situations basiques de la vie de tous les jours

Lorsque je veux faire une tête, je me prépare afin de contrôler l'impact sur le ballon

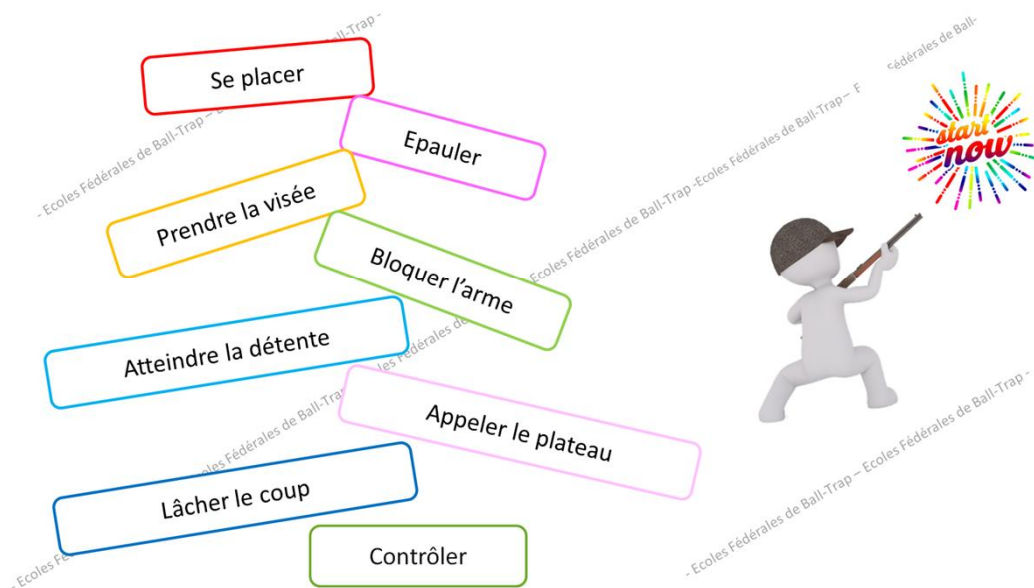
Lorsque je reçois un ballon s'en le savoir, je ressens fortement l'impact du ballon

L'ACTION DE TIR





DÉROULÉ DE L'ACTION DE TIR



Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

LE TIREUR ET SON ARME RAPPELS





POSITION DE BASE



Position de base

Ecartement des pieds = largeur des épaules

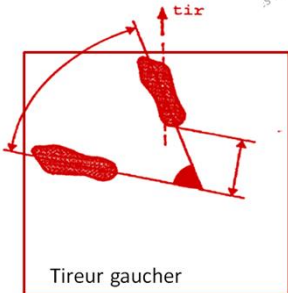
Poids du corps et de l'arme majoritairement sur jambe avant (60 % - 40 %)

Muscles des cuisses et des jambes toniques

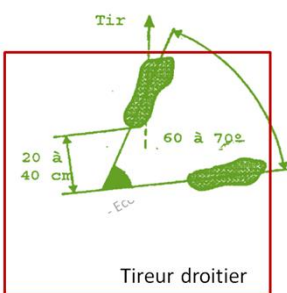
Abdominaux toniques

Tête légèrement descendue normalement sur la crosse

Buste en position penchée légèrement en avant



Tireur gaucher



Tireur droitier

Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

4.1 POSITION DE BASE EXTERIEURE.

Ecartement des pieds voisin de la largeur des épaules.

Poids du corps et de l'arme réparti sur jambe avant, selon la sensation de confort de chacun (60 % - 40 %). Muscles des cuisses et des jambes toniques.

Abdominaux toniques.

Tête légèrement descendue normalement sur la crosse, buste en position penchée légèrement sur en avant type boxeur en garde.

PRISE EN MAIN DE L'ARME

Les 4 Points de blocage de l'arme :

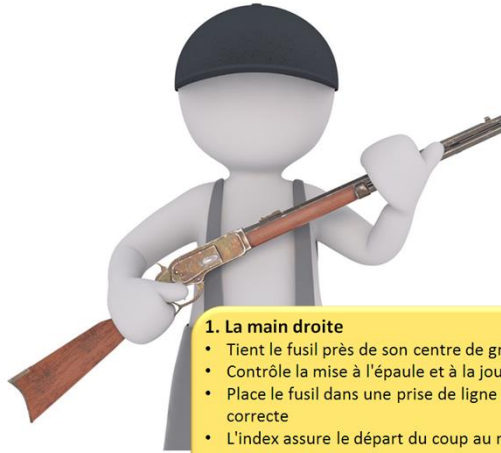


Les 4 Points de blocage de l'arme :

Ç Quelles sont les règles d'une bonne prise en main de l'arme ?

PRISE EN MAIN DE L'ARME

Les 4 Points de blocage de l'arme :



1. La main droite

- Tient le fusil près de son centre de gravité
- Contrôle la mise à l'épaule et à la joue,
- Place le fusil dans une prise de ligne de mire correcte
- L'index assure le départ du coup au moment choisi par le tireur.
- Elle bloque le fusil contre l'épaule



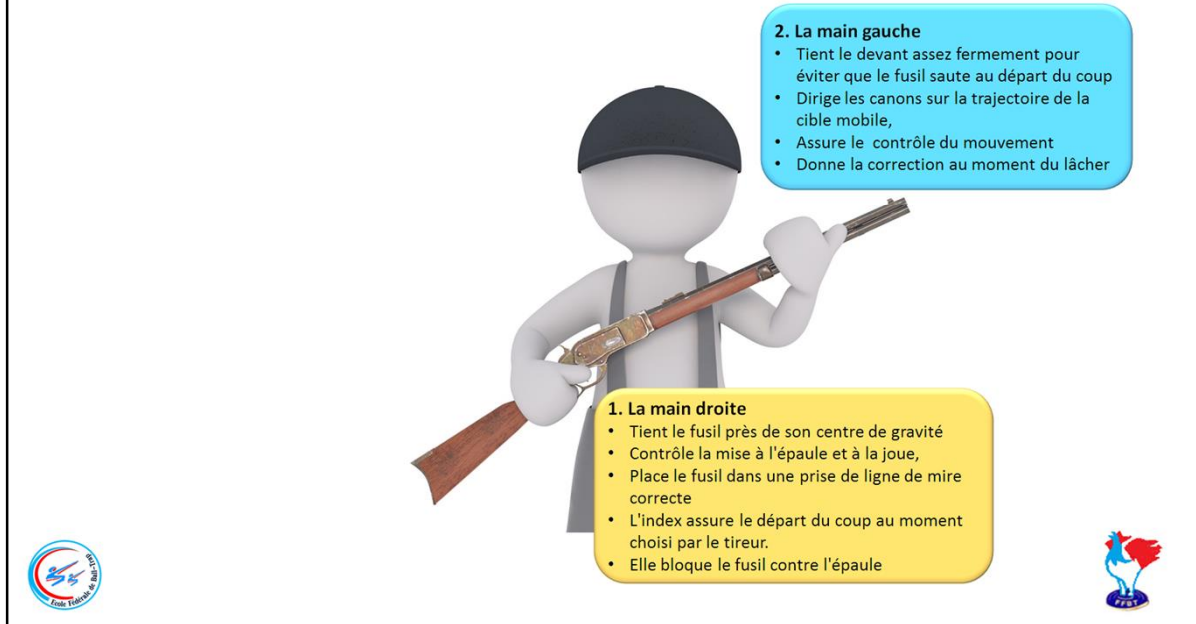
Les 4 Points de blocage de l'arme :

1. La main droite

- Ç Tient le fusil près de son centre de gravité
- Ç Contrôle la mise à l'épaule et à la joue,
- Ç Place le fusil dans une prise de ligne de mire correcte
- Ç L'index assure le départ du coup au moment choisi par le tireur.
- Ç Elle bloque le fusil contre l'épaule

PRISE EN MAIN DE L'ARME

Les 4 Points de blocage de l'arme :



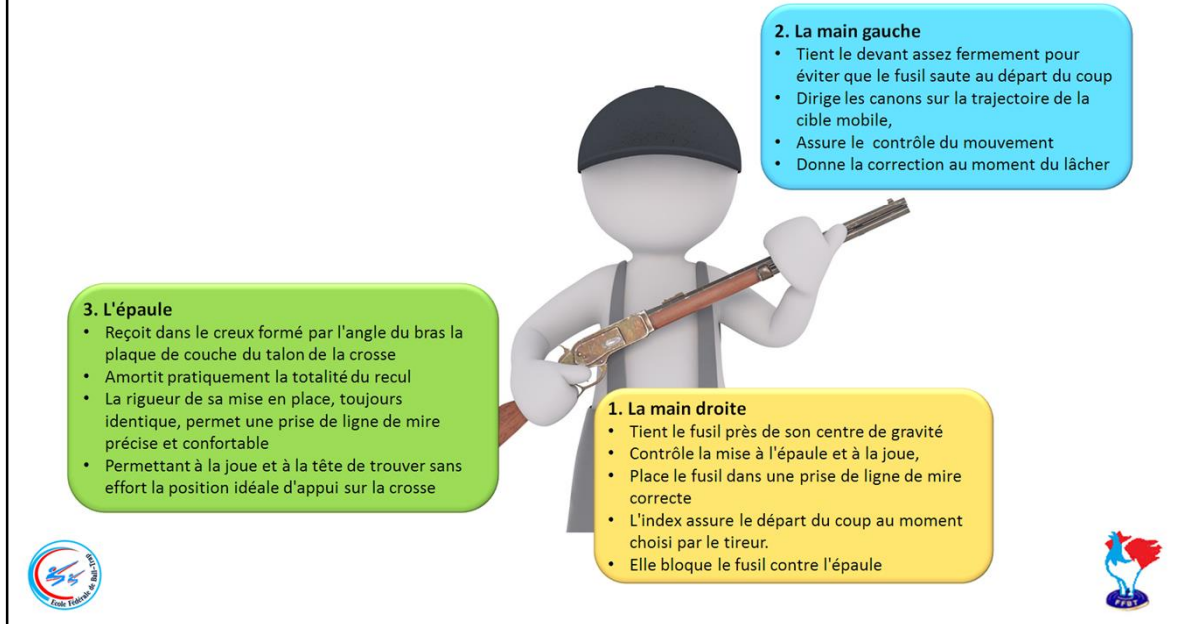
Les 4 Points de blocage de l'arme :

2, La main gauche

- Ç Tient le devant assez fermement pour éviter que le fusil saute au départ du coup
- Ç Dirige les canons sur la trajectoire de la cible mobile,
- Ç Assure le contrôle du mouvement
- Ç Donne la correction au moment du lâcher

PRISE EN MAIN DE L'ARME

Les 4 Points de blocage de l'arme :



Les 4 Points de blocage de l'arme :

3. L'épaule

- Ç Reçoit dans le creux formé par l'angle du bras la plaque de couche du talon de la crosse
- Ç Amortit pratiquement la totalité du recul
- Ç La rigueur de sa mise en place, toujours identique, permet une prise de ligne de mire précise et confortable
- Ç Permettant à la joue et à la tête de trouver sans effort la position idéale d'appui sur la crosse

PRISE EN MAIN DE L'ARME

Les 4 Points de blocage de l'arme :

4. La joue

- Procure la sensation d'appui sur la crosse qui doit être toujours semblable afin :
- De conserver la hauteur visuelle de bande déterminée par le tireur
- De permettre à l'œil de se trouver exactement dans l'axe de sa bande de visée
- D'empêcher la crosse de remonter de bas en haut au départ du coup

2. La main gauche

- Tient le devant assez fermement pour éviter que le fusil saute au départ du coup
- Dirige les canons sur la trajectoire de la cible mobile,
- Assure le contrôle du mouvement
- Donne la correction au moment du lâcher

3. L'épaule

- Reçoit dans le creux formé par l'angle du bras la plaque de couche du talon de la crosse
- Amortit pratiquement la totalité du recul
- La rigueur de sa mise en place, toujours identique, permet une prise de ligne de mire précise et confortable
- Permettant à la joue et à la tête de trouver sans effort la position idéale d'appui sur la crosse

1. La main droite

- Tient le fusil près de son centre de gravité
- Contrôle la mise à l'épaule et à la joue,
- Place le fusil dans une prise de ligne de mire correcte
- L'index assure le départ du coup au moment choisi par le tireur.
- Elle bloque le fusil contre l'épaule



Les 4 Points de blocage de l'arme :

4. La joue

- Ç Procure la sensation d'appui sur la crosse qui doit être toujours semblable afin :
- Ç De conserver la hauteur visuelle de bande déterminée par le tireur
- Ç De permettre à l'œil de se trouver exactement dans l'axe de sa bande de visée
- Ç D'empêcher la crosse de remonter de bas en haut au départ du coup



LA VISÉE



La Visée



Nécessite l'alignement :

- de l'œil directeur
- des instruments de visée
- de l'arme
- du plateau



Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

LA VISEE.

désigne l'action par laquelle sont alignés, par rapport à l'oeil directeur du tireur, les instruments de visée de l'arme et le plateau.

L'oeil et sa physiologie : (notions élémentaires)



LE LÂCHER



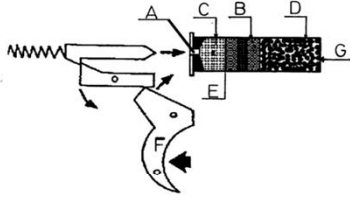
① Le lâcher est l'action provoquant le départ du coup

=> Instant essentiel du tir

② L'action physique déclenche l'action mécanique

③ **Position de l'index sur la queue de détente**

- Zone de contact idéale : la troisième phalange :
 - pulpe de la 3^{ème} phalange au contact de la queue de détente
 - articulation entre la deuxième et troisième phalange




Zone de contact
Doigt - Queue de détente

Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

LE LACHER.

désigne l'action qui provoque le départ de la gerbe de grenaille.

C'est l'instant essentiel du tir.

La poussée exercée par l'index sur la queue de détente (action physique)
a pour résultante une très brève action mécanique qui détermine le départ du
coup

LE TIREUR ET SON ARME SE PLACER SUR LE PAS DE TIR





POSITION PAR RAPPORT A LA TRAJECTOIRE DES PLATEAUX



La position des pieds est fonction :

- de la trajectoire du plateau
- de la zone où le plateau sera tiré : la fenêtre de tir

 ⇒ Le confort de la position dans la fenêtre de tir est primordial

Repères corporels

- Le tireur devra retrouver, en prenant la position, les sensations musculaires connues au cours des précédentes prises de position

Repères matériels

- Axe de projection des plateaux
- Tout point de repère matériel permettant de retrouver la même position par rapport à la cible
- Appuis plantaires dans la zone réglementaire matérialisée par le pas de tir



Tireur gaucher



Tireur droitier

Ce document est propriété de la FFBT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFBT

Repères corporels

Le tireur devra retrouver, en prenant la position, les sensations musculaires connues au cours des précédentes prises de position.

Repères matériels.

Essentiellement, piquets limites sur la trajectoire supposée de la cible pour le skeet olympique; à la fosse olympique vers l'axe de projection des plateaux. Accessoirement, tout autre point de repère matériel permettant de retrouver la même position par rapport à la cible.

Il faut que les appuis plantaires soient dans la zone réglementaire matérialisée par le pas de tir.

LE TIREUR ET SON ARME LA POSITION D'ATTENTE





LA POSITION D'ATTENTE



La position d'attente se décompose en 2 phases

Le point d'attente des canons

Où dois-je poser mes canons lors de la prise de visée

⇒ Dépend de la discipline

Le placement du regard

Où dois-je poser mes yeux avant d'appeler le plateau

⇒ Est fonction de la vision nette du plateau par le tireur

La position d'attente dépend de la discipline
et du type de plateau attendu

Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT

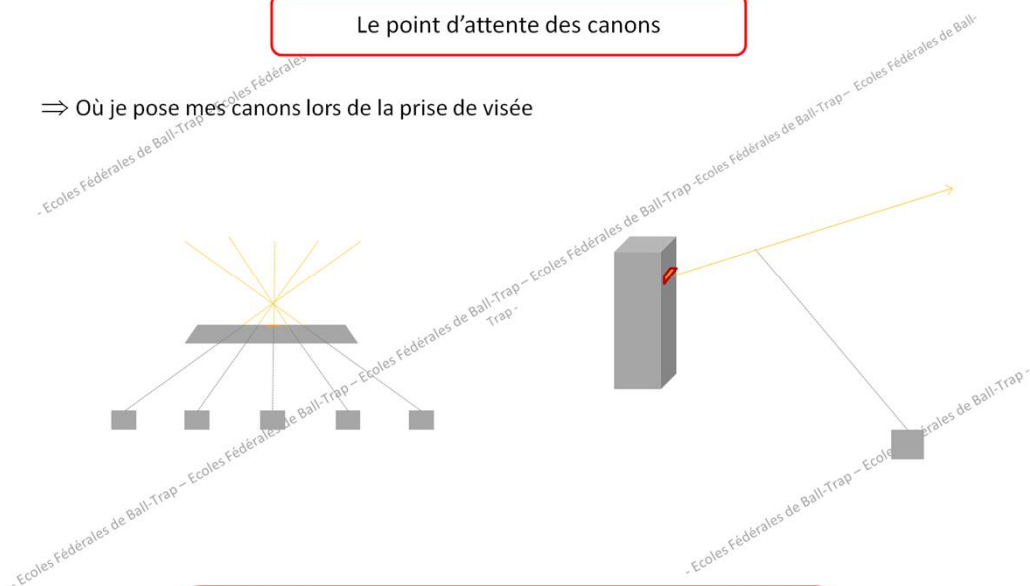


LA POSITION D'ATTENTE



Le point d'attente des canons

⇒ Où je pose mes canons lors de la prise de visée



La position d'attente dépend de la discipline
et du type de plateau attendu

se de la FFBT



LA POSITION D'ATTENTE



Le placement du regard

⇒ Où je pose mes yeux avant d'appeler le plateau

⇒ Est fonction de la vision nette du plateau par le tireur

⇒ La bande doit être oubliée par les yeux : vision floue

(mise au point nette impossible à la fois sur un objet proche (la bande) et un objet lointain (le plateau))



Accommodation de la vue
sur la bande :
le plateau est flou
MAUVAISE VISEE



Accommodation de la vue
sur le plateau:
la bande est floue
BONNE VISEE



La position d'attaque dépend de la discipline pratiquée et du type de plateau attendu

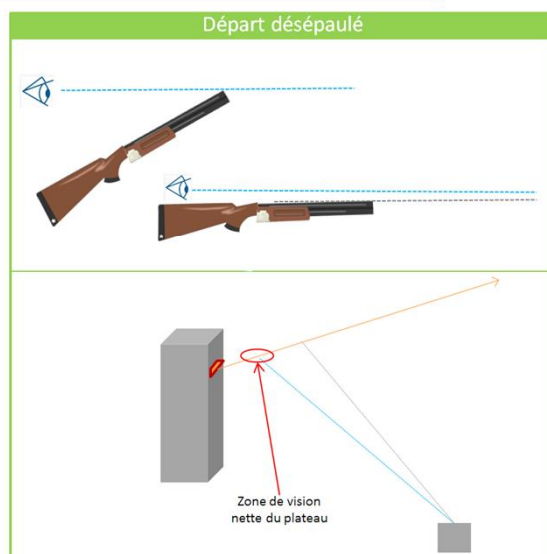
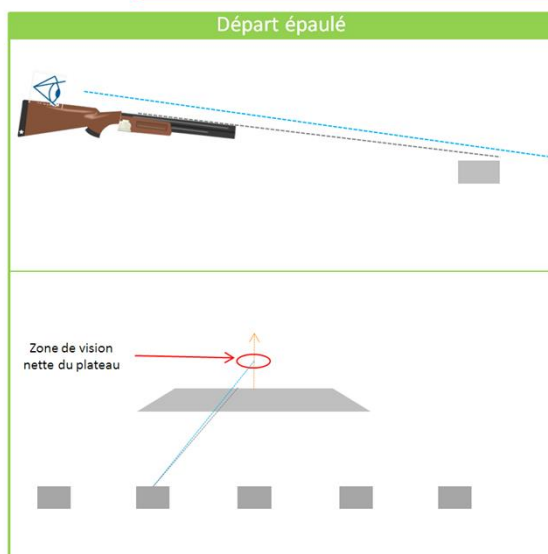
Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT



LA POSITION D'ATTENTE



Position d'attente : Positionnement des canons + Placement du regard



----- Trajectoire du plateau
----- Point d'attaque du plateau
----- Placement du regard

Ce document est propriété de la FFT. Toute reproduction ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT.



ACQUÉRIR LES BONNES PRATIQUES & TECHNIQUES DE TIR



Avez-vous des questions ?

Ce document est propriété de la FFT ; Toute reproduction, diffusion ou utilisation même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT