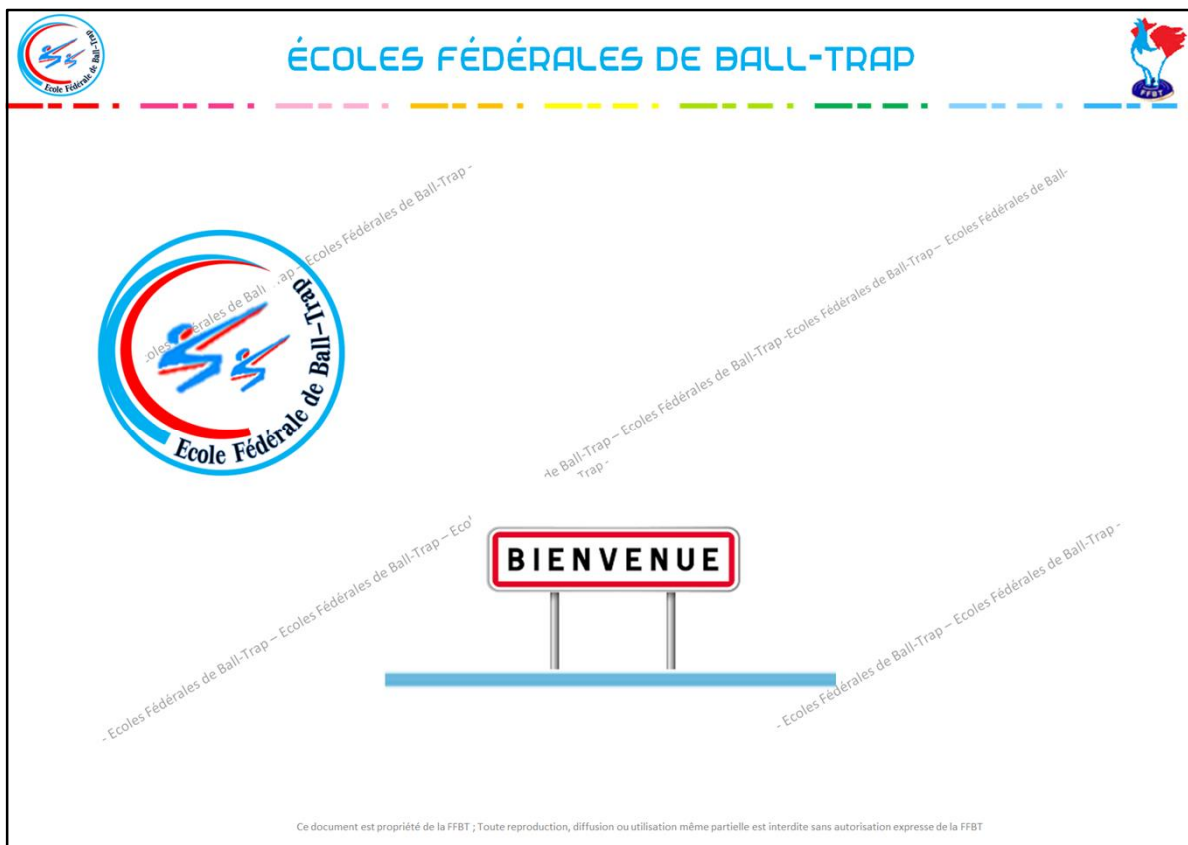


ÉCOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP



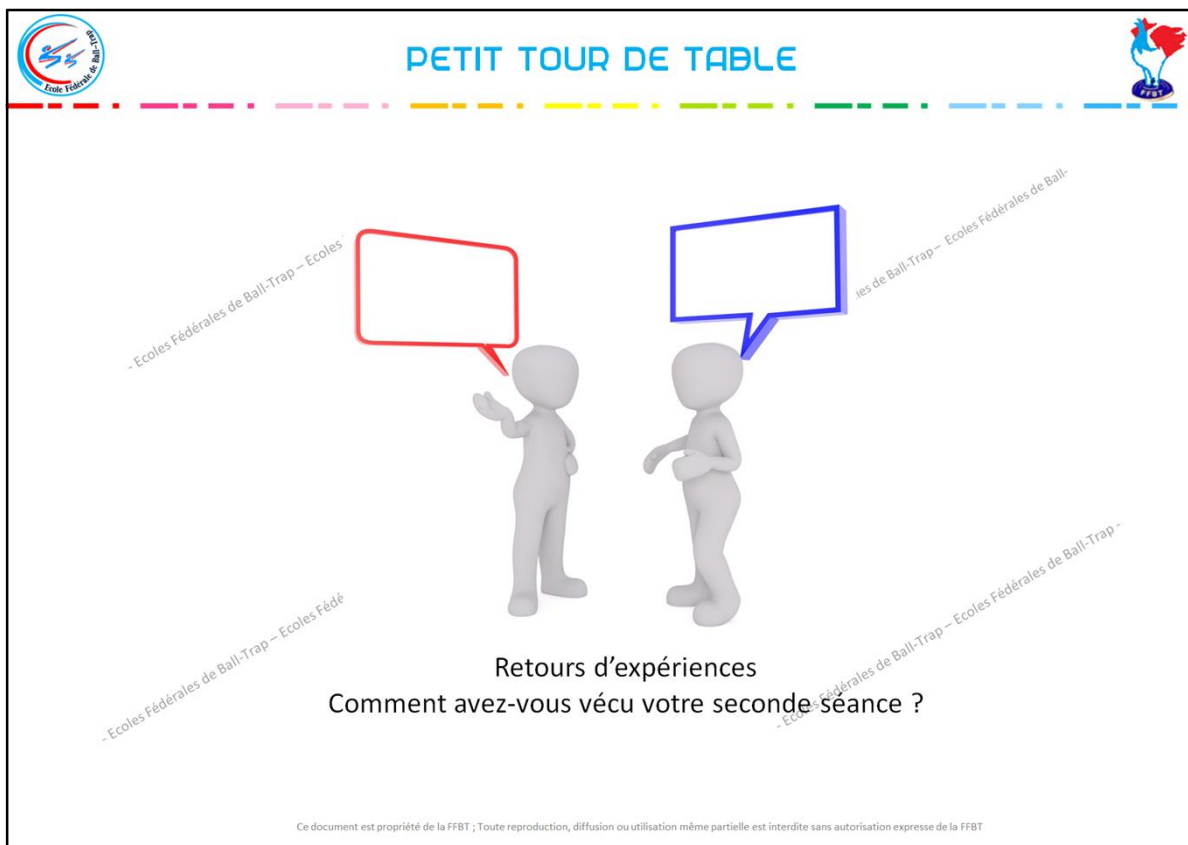
INITIATION *SESSION 3*





Tout d'abord, je vous souhaite la bienvenue à tous,
Certains d'entre vous me connaissez, 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 3



La Fédération Française de Ball-Trap

- Les disciplines désépaillées
- Les installations
- Les cibles
- Les principes

Comprendre l'importance des réglages

- Importance du réglage de l'arme
- Les réglages de la crosse : longueur, pente, avantage et devers
- L'équilibre du fusil

Comprendre la visée

- Distinguer ligne de mire et ligne de visée
- La visée couverte et découverte
- L'écart angulaire
- L'accommodation

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
 - La visée
 - Le lâcher

Etre conscient de l'importance de la position

- Rappels :
 - Se placer sur le pas de tir
 - Se mettre en position d'attente
 - L'attaque du plateau

... et la Pratique

CONNAÎTRE MA FÉDÉRATION





**LES DISCIPLINES
DÉSÉPAULÉES
DE LA F.F.B.T.**





PARCOURS DE CHASSE





MACHINES

- Appareils variés, visibles ou cachés
- 4 machines mini en tir conventionnel
- 3 à 5 machines en tir en ligne selon nb postes
- Plateaux apparentés au vol / course de gibier
- Fuyant, rentrant, rasant, traversant, parabolé...
- Gênés ou non par des arbres, massifs...



CIBLES

- Plateaux : standards, battues, bourdons, minis, rabbits, flashes, électro-cibles...
- Série de 25 plateaux (15 simples + 5 doublés en général)
- 2 cartouches par plateau pour les simples ; cartouche par plateau sur les doublés avec possibilité de doubler le 1^{er} plateau s'il est loupé
- 1 point par plateau cassé



PAS DE TIR

- Postes :
 - Parcours conventionnel : 3 ou 4 postes
 - Parcours en ligne : ligne de 3 à 5 postes
- Commande du plateau désépaulé, point le plus haut de la crosse en dessous de la bande placée à 25 cm sous l'axe de l'épaule jusqu'à l'apparition du plateau
- Tir épaulé



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

Parcours de Chasse

Selon la configuration du terrain, le stand de parcours de chasse doit être équipé d'un nombre suffisant de lanceurs de plateaux, pour que les tireurs retrouvent les conditions de tir de chasse au gibier naturel : Perdreaux, canards, faisans, bécasses, lapin, etc... Devant soi, rasant, en battue, traversant, demi-traversant, rentrant, en plaine, au bois, gênés ou non par des arbres, des massifs d'arbustes ou obstacles naturels.

Les pas de tir sont délimités par des carrés de 1 mètre de côté ou par des cercles de 1 mètre de diamètre.

Les pas de tirs sont disposés au gré du traceur officiel, suivant les trajectoires, la visibilité et le degré de difficulté recherché en fonction de l'épreuve.

Au gré du parcours on utilisera un plateau standard, battue, Rabbit, bourdon, flash et éventuellement des électro-cibles.

Un minimum de quatre lanceurs est exigé pour les épreuves officielles sur parcours conventionnel ou trois lanceurs sur le système de ligne de tir

FITASC.

Ces lanceurs doivent être repérés par des lettres alphabétiques (a.b.c.d...) partant obligatoirement de la gauche vers la droite du pas de tir.



COMPAK SPORTING





MACHINES

- 6 lanceurs placés de façon à ce que les plateaux traversent à un moment de leur trajectoire la zone de survol (largeur 40m x profondeur 25m)
- Trajectoires variées : Montantes, descendantes, fuyantes, rentrantes, chandelles, rasants...



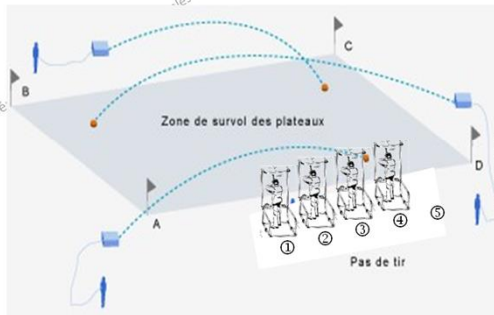
CIBLES

- Plateaux : standards, battues, bourdons, minis, rabbits, flashes, rockets...
- Série de 25 plateaux : 15 simples + 5 doublés
- 2 cartouches par plateau pour les simples ; cartouche par plateau sur les doublés
- 1 point par plateau cassé



PAS DE TIR

- 5 postes de tir (espacés de 3 à 5 m de centre à centre) alignés, reculés de 4 à 8 m de la zone de survol et équipés de limiteurs d'angles de tir et le poste 3 est axé au centre de la zone de survol
- Commande du plateau est libre (épaulé ou non)
- Tir épaulé
- Planche de 6 tireurs ou Tir en ligne en continu



Zone de survol des plateaux

Pas de tir

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

Compak Sporting

Le terrain est équipé d'une zone de survol rectangulaire, de 40 m de large et 25 m de profondeur. Tous les plateaux doivent obligatoirement, par vent calme, à un moment de leur trajectoire, survoler le rectangle ABCD.

Cette zone sera, dans la mesure du possible, matérialisée au sol par quatre piquets d'environ 50 cm de haut, portant un fanion, afin de faciliter le travail des traceurs et dont les côtés sont, dans le sens des aiguilles d'une montre et en partant de la gauche: AB-BC-CD-DA.

Il doit y avoir six lanceurs avec 6 trajectoires différentes dont 3 trajectoires obligatoires :

- Gauche à droite traversant le côté AB et CD
- Droite à gauche traversant le côté CD et AB
- Fuyante traversant le côté BC. Cette trajectoire peut être soit un appareil de fosse en avant des pas de tir, soit un appareil surélevé derrière les postes de tir.

Les 3 autres trajectoires sont libres et définies au gré du traceur.



ENGLISH SPORTING





MACHINES

- 2 lanceurs minimum par poste pour le tir d'un doublé trois à cinq fois
- Trajectoires variées : montantes, descendantes, fuyantes, rentrantes, chandelles, rasants...



CIBLES

- plateaux : standard, mini, super mini, battue, bourdon, rabbit, flash ou hélices
- Série de 50 plateaux (25 doublés)
- 1 cartouche par plateau
- 1 point par plateau cassé



PAS DE TIR

- Planches de six tireurs, avec décalage d'un tireur à chaque poste de tir
- 7 postés (4 avec 4 doublés et 3 avec 3 doublés)
- Sur chaque poste, tir du même doublé
- Commande du plateau épaulé ou désépaulé
- Tir épaulé



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

English Sporting

Un stand d'English Sporting doit être équipé d'un nombre suffisant d'appareils lanceurs de plateaux, pour que les tireurs puissent retrouver les conditions de tir de doublés ressemblant à du gibier naturel : perdreaux, canards, faisans, lapins, etc.

On trouvera donc des trajectoires montantes, descendantes, fuyantes, rentrantes, chandelles, rasants..., en plaine ou au bois, gênés ou non par des arbres ou massifs d'arbustes.

Le changement d'arme, choke ou canon est autorisé au cours d'une même manche entre deux postes.

Les planches sont composées de 6 tireurs avec un décalage d'un tireur à chaque pas de tir.

L'appel du plateau peut se faire épaulé ou désépaulé ; le tir obligatoirement épaulé.



LES DISCIPLINES DÉSÉPAULÉES



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

MA SÉCURITÉ ET CELLE DES AUTRES





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






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

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

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 DES TIREURS



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

LE TIREUR ET SON ARME LE RÉGLAGE DE L'ARME





IMPORTANCE DU RÉGLAGE DE L'ARME



**Crosse adaptée à
=> Constance de l'épaulement**

🕒 Une crosse adaptée à la morphologie permet :

- Une montée à l'épaule convenable et régulière
- Un alignement parfait de la ligne de visée, de l'axe des canons et de l'œil directeur
 - Mise en direction facile
 - Vision à la fois de la cible nette et du bout du canon flou
- Evite les gestes anormaux ou mouvements de tête pendant l'épaulement et la mise à la joue

⇒ Concentration de l'attention uniquement sur la cible

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

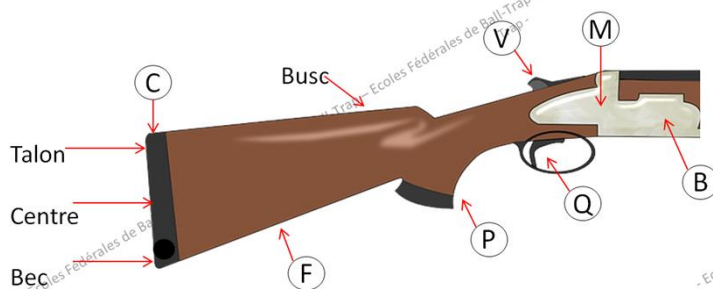
L'adaptation d'un fusil

La succession en une fraction de seconde des mouvements nécessaires à l'exécution du "swing" exige une précision rigoureuse qui constitue toute la difficulté du tir sur une cible mobile.

Pour parvenir aux automatismes qui conditionnent cette précision et dont dépend la réussite du tir, il est indispensable que le fusil soit bien équilibré et qu'il soit bien adapté à la conformation du tireur.

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



Rep	Désignation
C	Plaques 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

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.

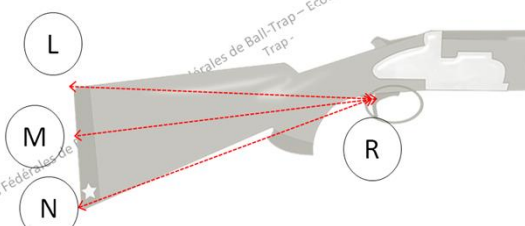


LA LONGUEUR DE CROSSE



La longueur de la crosse : Ajustement de la crosse par rapport à l'épaulement

- ⇒ Mise en place de la crosse sans accrochage ni mouvement de retrait
- ⇒ Position de l'extrémité de l'index droit sur la détente sans modification de la position du bras gauche



La longueur se mesure de la queue de détente au milieu de la plaque de couche (R-M)

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

La crosse est le deuxième élément le plus important d'un fusil ; son rôle est essentiel, il est donc primordial qu'elle soit adaptée à la morphologie du tireur.

La mise en conformité va permettre de régler les 3 points de mesure clés :

La longueur

La pente

Le devers ou avantage



LA LONGUEUR DE LA CROSSE



Incidence de la longueur de la crosse

Choix ou Ajustement de la crosse par rapport à l'épaulement

- ⇒ Mise en place de la crosse sans accrochage ni mouvement de retrait
- ⇒ Position de l'extrémité de l'index droit sur la détente sans modification de la position du bras



Une crosse trop longue
s'applique difficilement contre la joue
⇒ l'épaulement est irrégulier
⇒ le tir est trop haut



Une crosse trop courte
s'appuiera trop haut sur la joue
⇒ un tir trop bas
⇒ l'effet du recul sera augmenté



Une crosse de bonne longueur
(et une bonne orientation de la plaque de couche)
viendra simultanément au contact de l'épaule et de la joue
⇒ la plaque de couche est en contact sur toute sa longueur
avec l'épaule

**La longueur de la crosse doit se faire
en fonction de la longueur des bras**

Ce document est la propriété de la Fédération Française de Tir (FFT) et ne peut être reproduit sans autorisation expresse de la FFT

La longueur de la crosse doit être choisie ou ajustée de façon que dans l'épaulement, elle puisse être amenée en place sans accrochage ni mouvement de retrait et que l'extrémité de l'index de la main droite puisse atteindre la détente sans que le bras gauche ait en quoi que ce soit à modifier sa position.

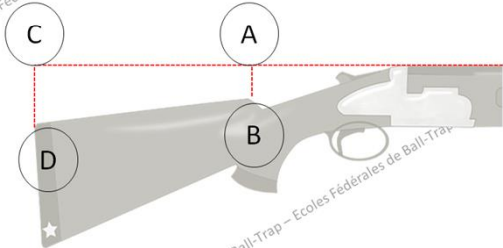
Pour voir si un fusil est bien à " la couche " du tireur, l'armurier, en se plaçant à une courte distance lui demandera d'épauler en visant son œil. Il pourra ainsi contrôler si le fusil est axé trop haut ou trop bas, trop à droite ou trop à gauche.



LA PENTE DE LA CROSSE



- 🕒 **La pente de la crosse permet de corriger la hauteur de tir**
- 🕒 **Un fusil réglé en hauteur**
 - 🔧 Facilite le tir sur plateaux sortants, montants, tous angles
 - 🔧 Aide le tir sur les plateaux qui arrivent vers le tireur
 - 🔧 Inclinaison de la crosse par rapport au canon
 - 🔧 Dépend de la hauteur du cou
- 🕒 **La pente se mesure au moyen de la règle à pente par deux côtes en mm :**
 - 🔧 la pente au nez (A-B)
 - 🔧 la pente au talon (C-D)
 - 🔧 Standard : de 36 à 38 mm au busc et de 60 à 65 mm à la plaque



Un fusil trop penté fait tirer bas, alors que le manque de pente fait tirer haut

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

La crosse est le deuxième élément le plus important d'un fusil ; son rôle est essentiel, il est donc primordial qu'elle soit adaptée à la morphologie du tireur.

La mise en conformité va permettre de régler les 3 points de mesure clés :

La longueur

La pente

Le devers ou avantage



LA PENTE DE LA CROSSE



Incidences de la pente de la crosse

Plus la pente est faible

➡

plus l'œil du tireur est en surplomb de la bande

➡

plus le tireur tire haut

En principe : la ligne de mire rase la bande lorsque la crosse prend appui sous la joue
 En pratique : le rayon visuel passe au-dessus de l'arrière de la bande
 => permet de voir le plateau au dessus de la bande

Calcul de l'écart :

$$\frac{\text{Décalage du regard} \times \text{Distance du plateau}}{\text{Longueur des canons}}$$

Exemple : Vision 0,5 cm en dessous - Tir à 20 mètres – canons : 76 => $-0,5 \times 2000 / 76 = -13 \text{ cm}$

Réglage usuel : Rayon visuel 5 mm au dessus de l'arrière de la bande
 => Tir 25 cm au-dessus du point visé à 35 m avec un canon de 70 cm

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

En principe, on devrait régler la pente pour qu'au moment où la crosse prend appui sous la joue, la ligne de mire rase la bande.
 En réalité, pour la plupart des tireurs, il convient que ce rayon visuel passe au-dessus de l'arrière de la bande. Ce sont des réglages qui permettent de voir le plateau au dessus de la bande.

Calcul de l'écart =

Décalage du regard X Distance du plateau
 Longueur des canons

Exemple : Vision 0,5 cm en dessous - Tir à 20 mètres – canons : 76 => $-0,5 \times 2000 / 76 = -13 \text{ cm}$

Le plus souvent, on règle la pente pour que ce rayon visuel passe à environ 5 mm au dessus de l'arrière de la bande ce qui, théoriquement, fait tirer 25 cm au-dessus du point visé à 35 m si on utilise un canon de 70 cm de longueur.



L'AVANTAGE OU LE DEVERS DE LA CROSSE



Incidence de l'avantage ou devers de la crosse :

- L'avantage (ou le devers) permet de faire passer le rayon visuel de l'œil dans l'axe de la bande automatiquement :

- La crosse doit venir au contact de la joue,
 - La tête est maintenue dans la bonne position (le tireur ne doit pas incliner la tête)
- ⇒ L'épaule est régulière car la crosse va naturellement se loger dans l'épaule



⇒ Modification de l'avantage au talon de la crosse pour que l'œil coïncide avec l'axe de la bande lors de l'épaule

L'erreur angulaire

Si la bande et son guidon ne sont pas correctement alignés avec l'œil, la direction des canons fait un angle avec la ligne de visée ⇒ L'erreur angulaire empêche d'atteindre le plateau



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

Le réglage de l'avantage permet de faire passer automatiquement le rayon visuel de l'œil dans l'axe de la bande.

Pour que ce résultat soit obtenu régulièrement, le tireur ne doit pas incliner la tête à droite.

La crosse doit venir au contact de la joue, la tête maintenue dans la bonne position.

Le tireur épaulant comme indiqué ci-dessus, le technicien fait varier l'avantage au talon de la crosse jusqu'à ce que l'œil du tireur coïncide avec l'axe de la bande.

Les mesures de crosse, longueur, pente et avantage ayant été déterminées en même temps qu'un épaulement normal, il est possible d'établir une crosse à ses mesures ou de conformer à ses mesures une crosse existante si les différences ne sont pas trop grandes entre celle-ci et la crosse à réaliser.



L'ÉQUILIBRE DU FUSIL



Equilibre = Répartition du poids entre les canons et la crosse

=> Permet de limiter l'effort dans le sens vertical pour amener le bout du fusil dans la direction voulue pendant le "swing"

🕒 L'équilibre d'un fusil est beaucoup plus important que son poids total
 Centre de gravité idéal : au niveau de l'axe de bascule (Poids crosse = Poids canons)

=> Modification de l'équilibrage par ajout de poids dans la crosse ou dans les canons

🚩 Incidences de la concentration du poids du fusil :

- Concentré sur la bascule : => Ressenti de fusil léger et maniable
- Lourdeur à l'extrémité des canons => Impression de lourdeur
- Ajout d'intercalaires et de sabots => Sensation de fusil lourd et peu maniable

Le choix du poids du fusil doit se faire en fonction :
 => De la force physique du tireur
 => De l'équilibrage entre la crosse et les canons

L'équilibre du fusil

c'est à dire la répartition du poids entre les canons et la crosse, doit être tel que le tireur n'aura à produire aucun effort particulier dans le sens vertical pour amener, pendant le "swing", le bout du fusil dans la direction voulue.

L'équilibre d'un fusil est beaucoup plus important que son poids total. Son centre de gravité se situe au niveau de l'axe de bascule (en le posant horizontalement en bascule à l'aplomb de cet axe, le poids de la crosse et des canons doit être sensiblement égal, et le fusil doit rester en équilibre).

Plus le poids d'un fusil est regroupé sur la bascule, plus celui-ci sera "vivant", paraîtra léger et maniable, à l'inverse des canons lourds, surtout à leurs extrémités. Des talons de crosse rallongés d'intercalaires et de gros sabots de caoutchouc qui écartent le poids du centre de gravité, font paraître le fusil lourd et peu maniable. Le tireur doit choisir le poids du fusil en fonction de sa force physique.

L'équilibre du fusil peut être modifié en incorporant dans la crosse le poids nécessaire. Les canons peuvent également être alourdis.



LE RÉGLAGE DE L'ARME



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

LE TIREUR ET SON ARME LES ORGANES DE VISÉE





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'œil directeur du tireur, les instruments de visée de l'arme et le plateau.

L'œil et sa physiologie : (notions élémentaires)



LES ORGANES DE VISÉE



Les organes de visée = bandes et guidons

- 🔗 La bande de visée d'un fusil de tir est dotée d'un guidon à son extrémité
 => le point de mire
- 🔗 Pour la fosse : présence d'un guidon intermédiaire situé au centre de la bande :
 - Facilite l'alignement de la ligne de mire lors de la mise en joue (points principal et intermédiaire alignés)
 - Evite les canons en devers
- 🔗 Caractéristiques de la bande
 - 🔗 Ventilée pour permettre le refroidissement
 - 🔗 Différentes largeur et longueur
 - 🔗 Hauteur après bascule plus ou moins grande
 - 🔗 Largeur variant de 6 mm à 20 mm (les plus courantes étant de 10 mm à 16 mm)

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

Les organes de visée

Il existe différents types de bandes et de guidons.

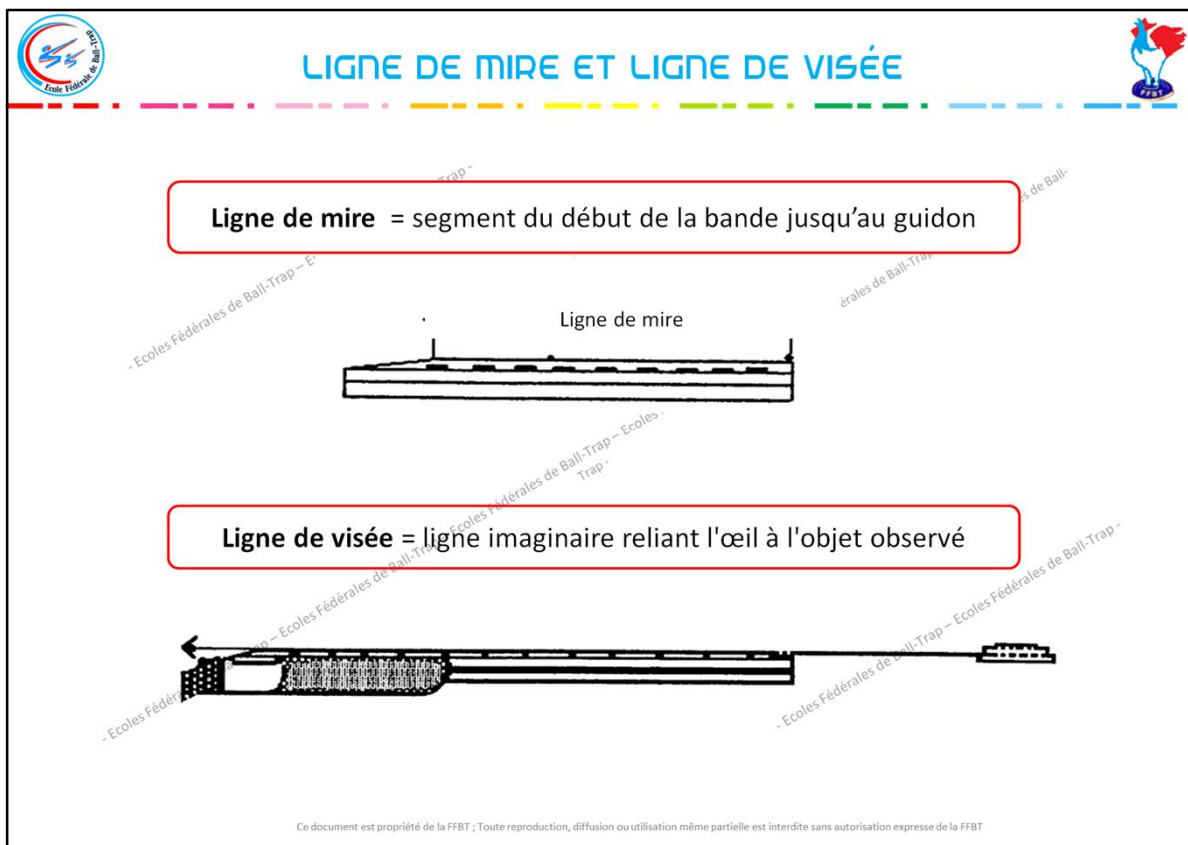
En général tous les fusils de tir sont équipés de bandes de visée terminées par un guidon (point de mire) et pour les tirs à la fosse d'un guidon intermédiaire situé au centre de la bande tant en longueur qu'en largeur de celle-ci.

Ce guidon intermédiaire permet au tireur pendant sa mise en joue d'aligner parfaitement sa ligne de mire, le guidon intermédiaire devant être parfaitement aligné au guidon principal. Cela évite également les canons en devers.

Les bandes ne sont pas pleines mais ventilées par des évidements permettant le refroidissement.

Les bandes sont de largeur et de longueur différente et leur hauteur après la bascule peut être plus ou moins grande.

Les largeurs peuvent varier de 6 mm à 20 mm, les plus courantes étant de 10 mm à 16 mm.



Ligne de mire et ligne de visée

Ligne de mire :

Le canon de l'arme guide la gerbe de plombs.

Un point de repère appelé guidon est situé à l'extrémité de la bande.

La ligne de mire est le segment de droite déterminé par le départ de la bande et du guidon.

Le canon est orientable en se référant à l'orientation de la ligne de mire.



VISÉE COUVERTE ET DÉCOUVERTE



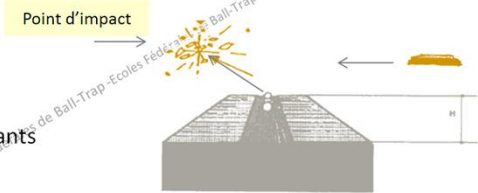
Visée couverte ou découverte

Visée découverte :

- la ligne de mire se situe en dessous du plateau
- => Important pour les trajectoires de plateaux descendants

Visée couverte :

- la ligne de mire se situe au dessus du plateau
- => Important pour les trajectoires de plateaux rentrants ou montants




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

Visées couverte et découverte

La visée peut être couverte ou découverte.

Dans la visée découverte, la ligne de mire se situe en dessous du plateau, cette visée est importante dans le cas d'une trajectoire de plateau descendant.

Dans la visée couverte, la ligne de mire se situe au dessus du plateau, cette visée est importante dans les cas de trajectoires de plateaux rentrants ou montants.

Cette caractéristique de visée, à l'origine de l'acquisition de l'arme, est en rapport avec le tireur.

Elle dépend de sa morphologie, de la discipline pratiquée et d'essais de tir à la plaque, déterminant la hauteur des gerbes à différentes distances.

Ces essais permettent de corriger et d'adapter l'arme au tireur.



L'ERREUR ANGULAIRE



L'erreur angulaire

Si la bande et son guidon ne sont pas correctement alignés la direction des canons forme un angle avec la ligne de visée :

=> L'erreur angulaire empêche d'atteindre le plateau



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

L'erreur angulaire :

Si la bande et son guidon ne sont pas correctement alignés la direction des canons forme un angle avec la ligne de visée. C'est l'erreur angulaire qui empêche d'atteindre le plateau



L'ACCOMMODATION



L'accommodation :

- 🕒 **Nécessité pour une visée correcte**
 - 🎯 de guetter l'apparition du plateau
 - 🎯 de voir parfaitement celui-ci sur sa trajectoire

⇒ 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

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

Accommodation

Pour assurer une visée correcte il est nécessaire de guetter l'apparition du plateau et de voir parfaitement celui-ci sur sa trajectoire.

La bande ventilée doit être oubliée par les yeux qui ne doivent l'apercevoir que floue, l'oeil étant incapable d'effectuer une mise au point nette sur un objet proche (la bande) et un objet lointain (le plateau).

Si le tireur accommode sur le plateau, la bande est floue et inversement, si le tireur accommode sur la bande, le plateau est flou !



LE RÉGLAGE DE L'ARME



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 ???

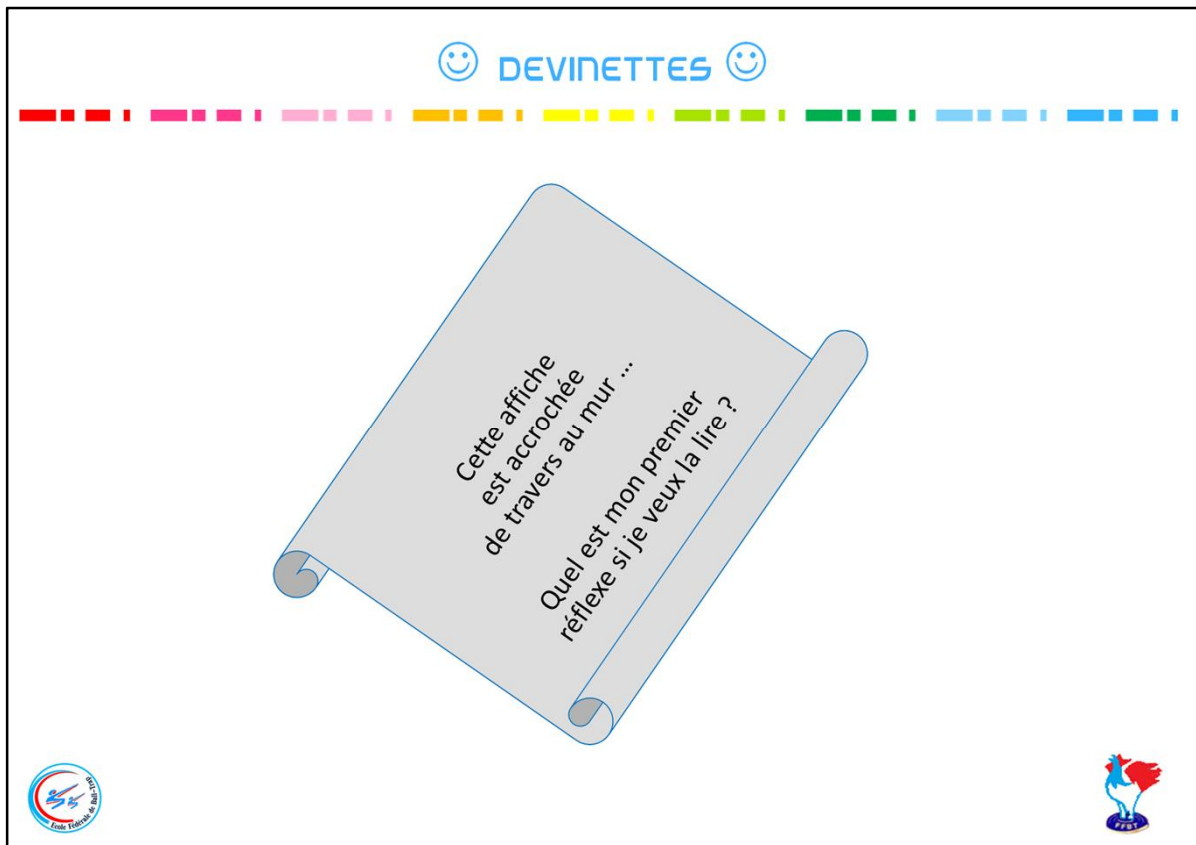


C'est bien beau tout ça...
Mais en pratique,
Comment ça se passe ??

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 😊



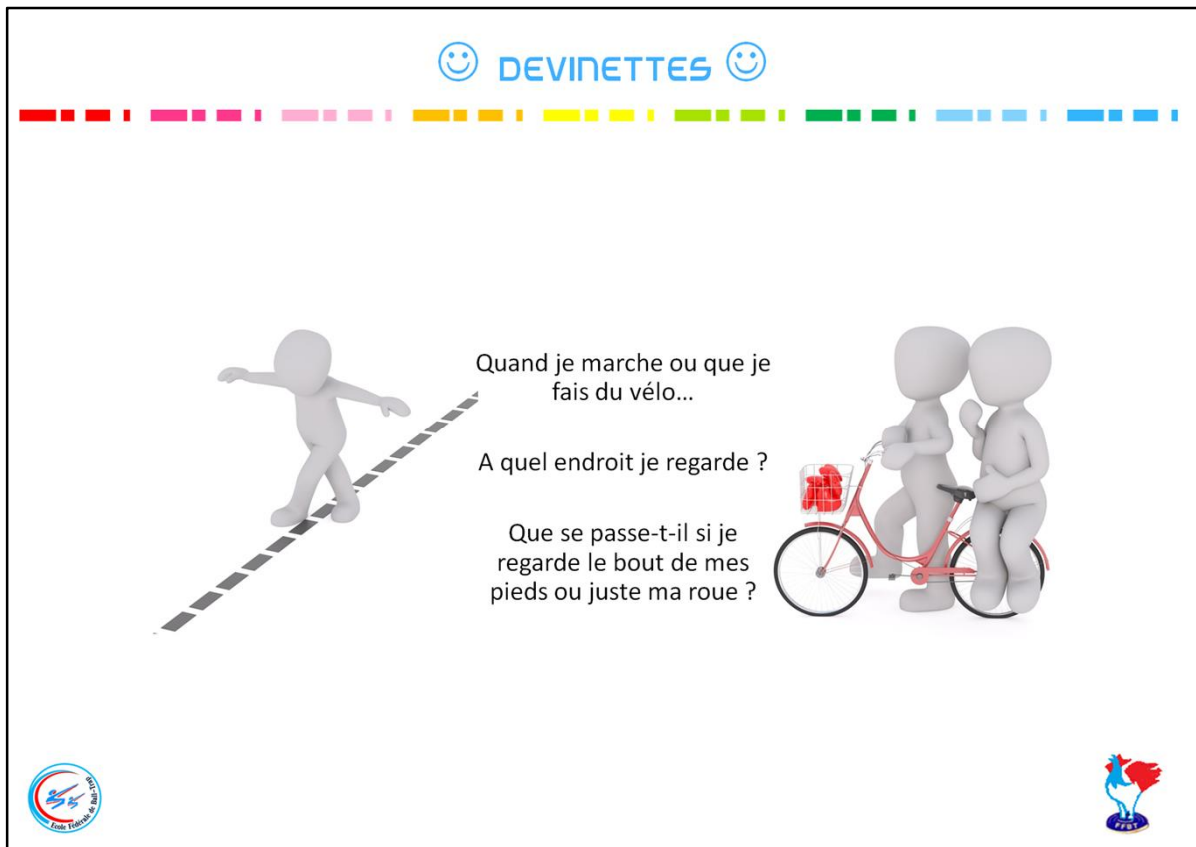
Quand je téléphone en portant
un carton à deux mains,

Qu'est-ce-que je fais pour éviter
que le téléphone ne tombe ?



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 ?



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

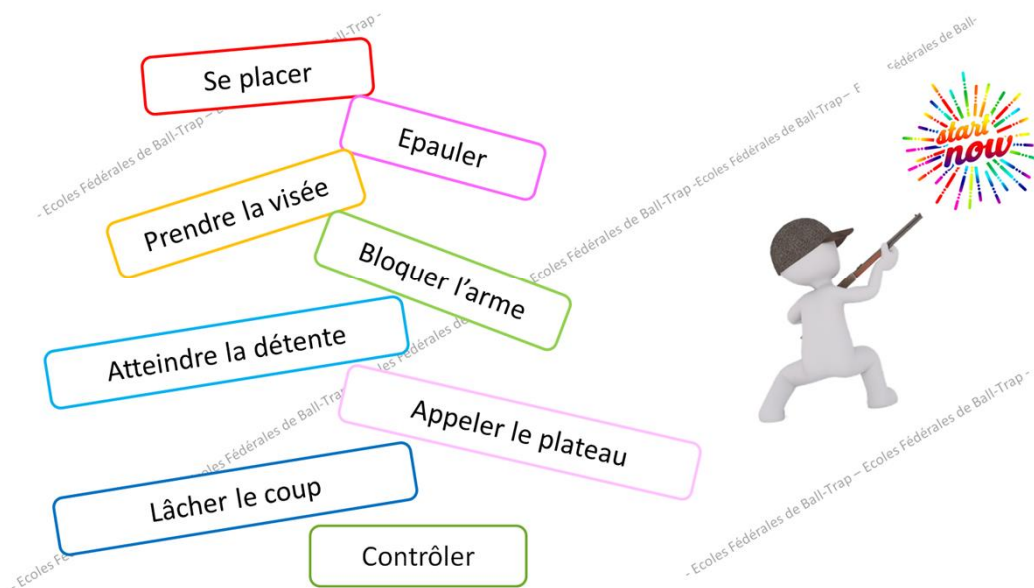
Lorsque je reçois un ballon s'en le savoir, je ressens fortement l'impact du ballon

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

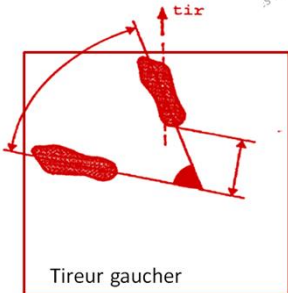
Poids du corps et de l'arme majoritairement sur jambe avant (60 % - 40 %)

Muscles des cuisses et des jambes toniques

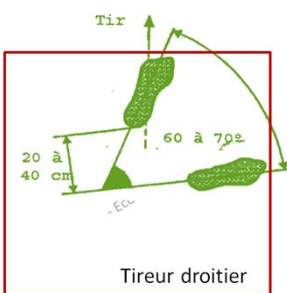
Abdominaux toniques

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 :

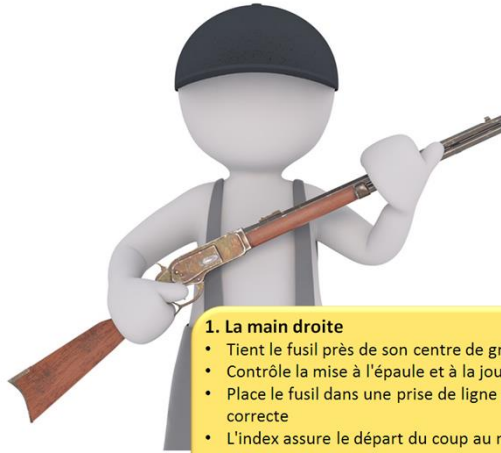


Les 4 Points de blocage de l'arme :

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 :



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

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



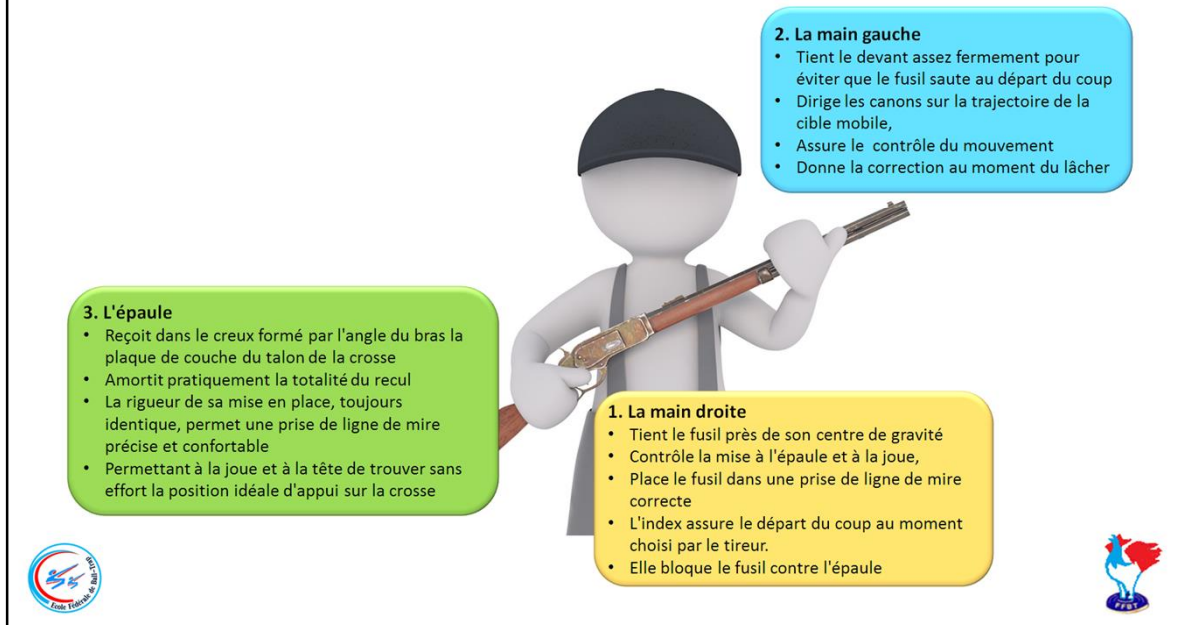
Les 4 Points de blocage de l'arme :

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'œil directeur du tireur, les instruments de visée de l'arme et le plateau.

L'œil et sa physiologie : (notions élémentaires)



LE LÂCHER



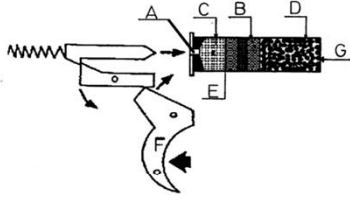
Le lâcher est l'action provoquant le départ du coup

=> Instant essentiel du tir

L'action physique déclenche l'action mécanique

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



SE PLACER SUR LE PAS DE TIR

EN FONCTION DE 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.

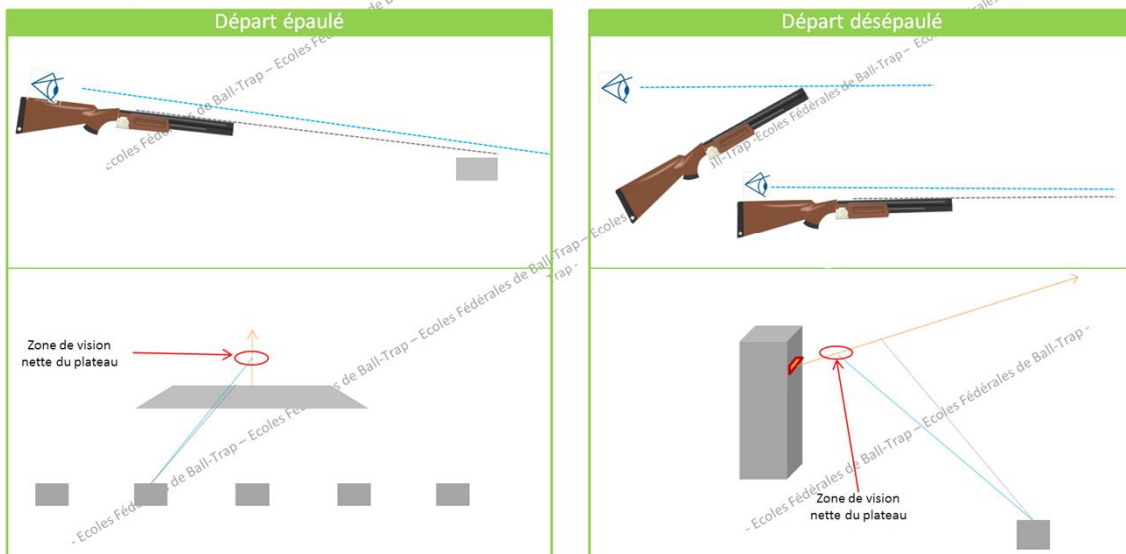
Repères matériels.

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.

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 même partielle est interdite sans autorisation expresse de la FFT.

L'ACTION DE TIR : L'ATTAQUE DU PLATEAU





L'ATTAQUE DU PLATEAU



3 techniques majeures :

▪ Queue - Tête – Pan	Toutes disciplines	(-> parcours Initiation)
▪ Pull away	Disciplines désépaulées	(-> parcours Perfectionnement)
▪ Avance maintenue	Disciplines désépaulées	(-> parcours Perfectionnement)

4 principes

- Ne regarder que le plateau
- Avoir une position stable et souple
- Epaulement juste ou Montée à l'épaule avec suivi dans le même temps
- Poursuite du mouvement après le tir

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

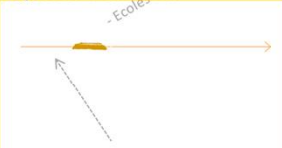


L'ATTAQUE DU PLATEAU

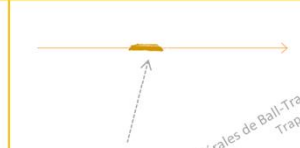


Queue-Tête-Pan

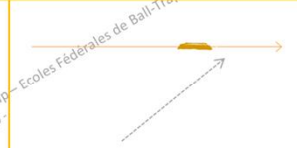
Toutes disciplines



Suivre le plateau



Rattraper le plateau



Dépasser le plateau



Lâcher le coup

4 principes

- Ne regarder que le plateau
- Avoir une position stable et souple
- Epaulement juste ou Montée à l'épaule avec suivi dans le même temps
- Poursuite du mouvement après le tir

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

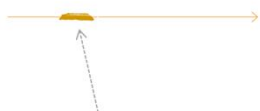


L'ATTAQUE DU PLATEAU

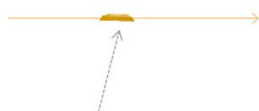


Pull away

Disciplines désépaulées



Pointer le plateau



L'accompagner



Le devancer



Lâcher le coup

Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Fédération Française de Judo est formellement interdite.



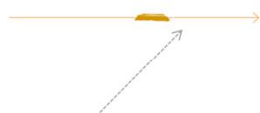
L'ATTAQUE DU PLATEAU



Avance maintenue



Pointer devant le plateau



Déplacer les canons en conservant l'avance

Disciplines désépaulées



Lâcher le coup

Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Fédération Française de Tennis de Table est formellement interdite.



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