

ECOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP

INITIATION *SESSION 1*

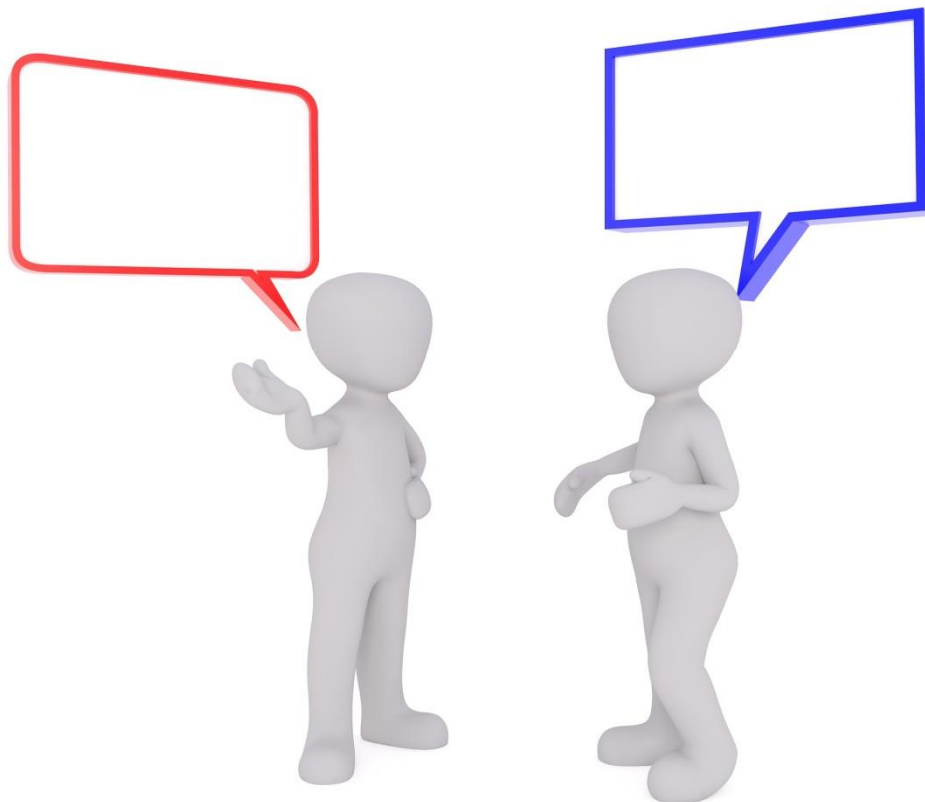




ÉCOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP



BIENVENUE



Et toi, Qui es-tu ? Quel âge as-tu ?
As-tu déjà tiré au ball-trap ? (discipline, niveau...)
Es-tu chasseur ? (quel type de chasse, depuis quand...)
Qu'attends-tu de cette formation ?

.../...

La Fédération Française de Ball-Trap

- Son histoire, Son organisation
- Ses rôles et actions
- Quelques chiffres
- Les aides aux tireurs

Les Ecoles Fédérales de Ball-Trap

- Les objectifs du programme
- Les parcours de formation
- Les atouts du programme EFBT
- Le déroulement du parcours Initiation

M'équiper

- Mon arme
- Mes munitions
- Mes protections
- Ma tenue vestimentaire

Ma sécurité et celle des autres

- Les contre-indications
- L'assurance, l'autorisation parentale
- Le transport de mon arme
- Les règles de sécurité à respecter
- la bonne conduite

Me familiariser avec mon arme

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

... et la Pratique

PRÊTS ?



CONNAÎTRE MA FÉDÉRATION



1925

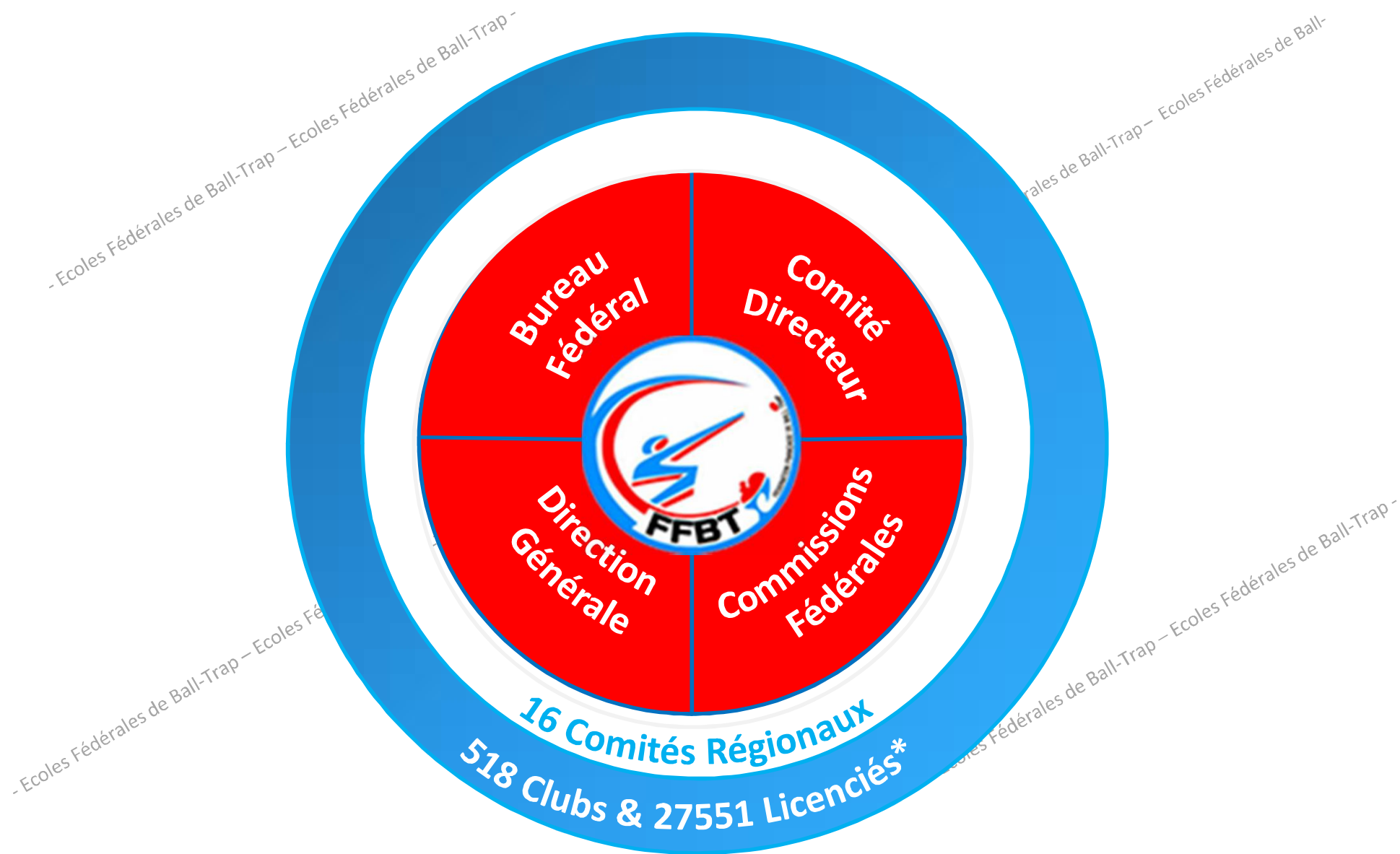
- Fondation par le Comte Justinien CLARY de la Fédération Française de Tir aux Armes de Chasse qui regroupait aussi le tir sur cible

1967

- Fusion de l'Union des Sociétés de Tir avec la Fédération Française de Tir aux Armes de Chasse pour devenir la Fédération Française de Tir (FFTir)

1985

- Scission de la section ball-trap de la Fédération Française de Tir qui devient la FEDERATION FRANCAISE DE BALL-TRAP ET DE TIR A BALLES
- Elle assure depuis la gestion des disciplines non olympiques de tir au plateau (FU, DTL, Trap 1, PC, CS, ES, Hélices) ainsi que le tir à balle sur Sanglier courant
- Les disciplines olympiques Plateaux (FO, SO, DT) sont conservées par la FFTir





La **promotion de toutes les disciplines de ball-trap** pour lesquelles elle a délégation ministérielle



La **réunion des associations** ou groupements de personnes pratiquant ces disciplines



Le **développement de la pratique** de loisir, de compétition amateur et professionnel



L'**organisation des compétitions** et la délivrance de titres fédéraux, la proposition d'un **projet de performance fédéral**, la **nomination** des entraîneurs, arbitres et juges sportifs de haut niveau, la **sélection** des participants aux épreuves internationales



L'**initiation** des débutants aux règles de tir



L'**incitation à la création** de stades et/ou stands de tir, et l'aide pour assurer leur pérennité

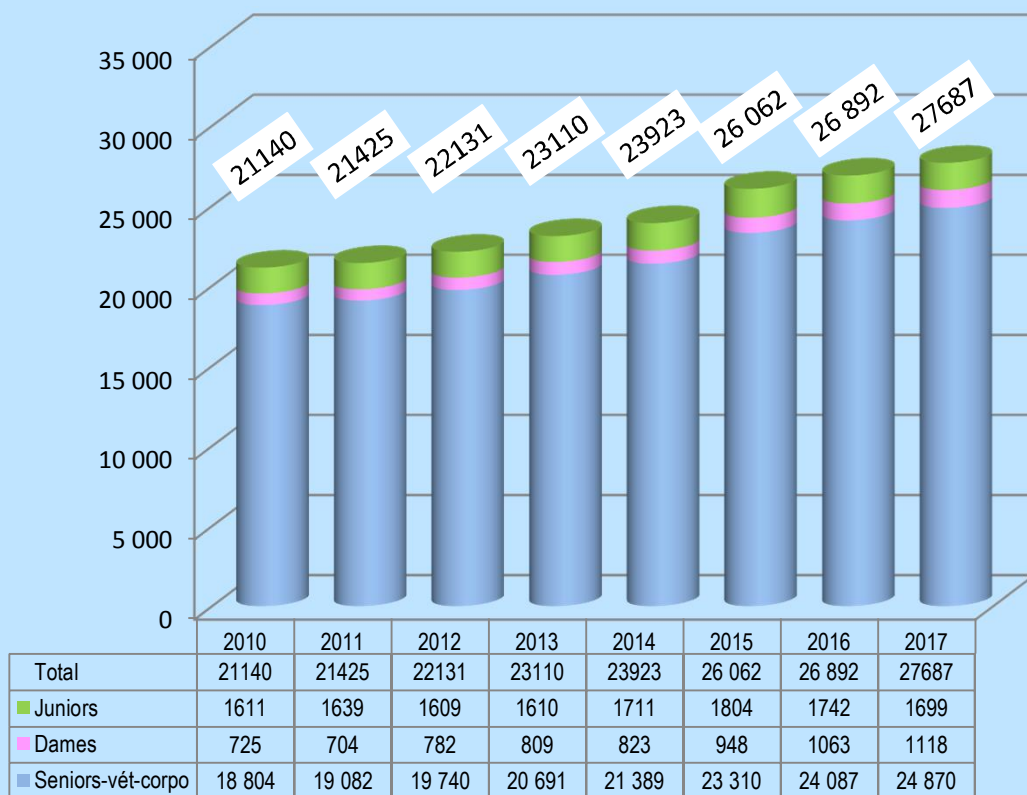


La **représentation de ses membres** dès qu'une action collective doit être exercée



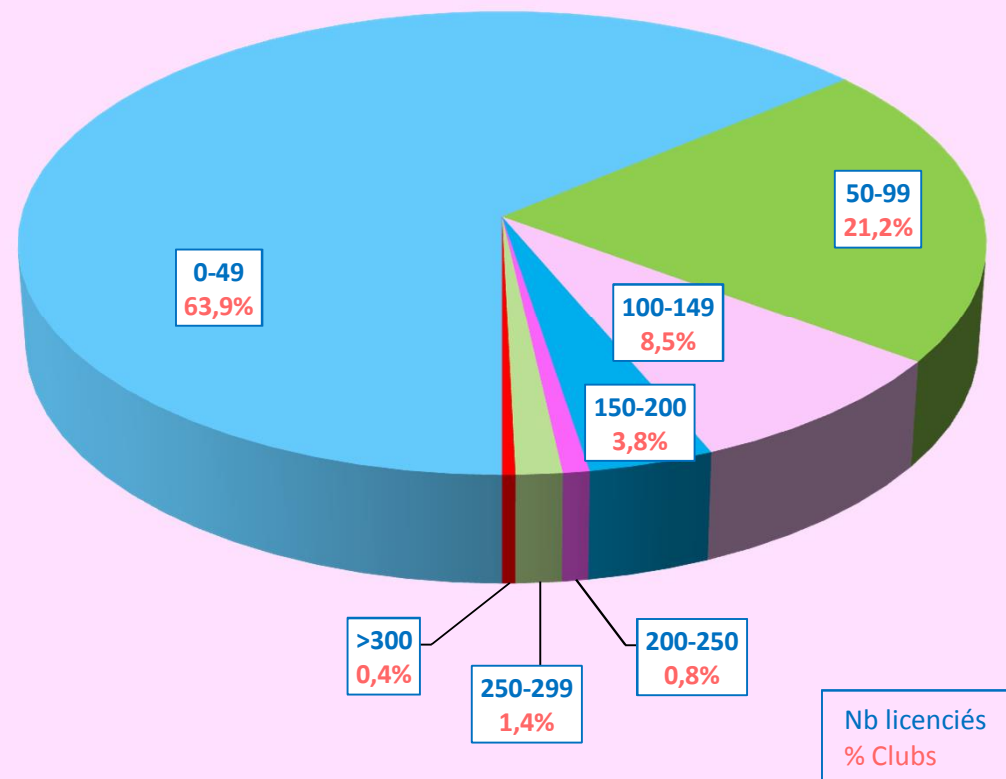
27 551 licenciés

Répartition du nombre de licenciés
Par catégorie de tireur



518 Clubs actifs

Répartition du nombre de Clubs
en fonction du nombre de licenciés



Données au 01/09/2018



Les Ecoles Fédérales :

-  Mise en place d'Ecoles de Tir Fédérales au sein de stands labellisés sur l'ensemble du territoire
-  Ouvertes à tous les licenciés
-  Conditions variables en fonction du parcours et de la catégorie



Cartouches :

-  Jeunes tireurs et aux Dames* : jusqu'à 2500 cartouches à tarifs avantageux (reconduit pour 2019)
Partenariat Nobel Sport et participation financière de la FFBT
 -  Jeunes et Dames* inscrits à une Ecole Fédérale de Ball-Trap : 500 cartouches EFBT (tarif réduit)
Participation financière de la FFBT
- *uniquement les deux premières années de licence pour les Dames



Fusils :

-  Mise à disposition de fusils fédéraux aux clubs labellisés Ecoles Fédérales à compter de 2019



Tickets d'entrainement :

-  les Handisport ayant participé aux Championnats de France
-  les Dames ayant participé aux Championnats de Ligue
-  les Juniors ayant participé aux Championnats de France
-  Les Club France de la saison en cours

LES ÉCOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP



POURQUOI CE PROGRAMME ?



Faire connaître
notre sport et
Susciter l'intérêt
de nouveaux
pratiquants



Suivre leur évolution et
les accompagner dans
leur progression à
l'entraînement et en
compétitions



Identifier , accompagner
et Mettre en avant les
clubs labellisés EFBT



Offrir un parcours de
formation homogène sur
l'ensemble du territoire



LES CURSUS DE FORMATION



4

Le Grand Compétiteur
Expert

3

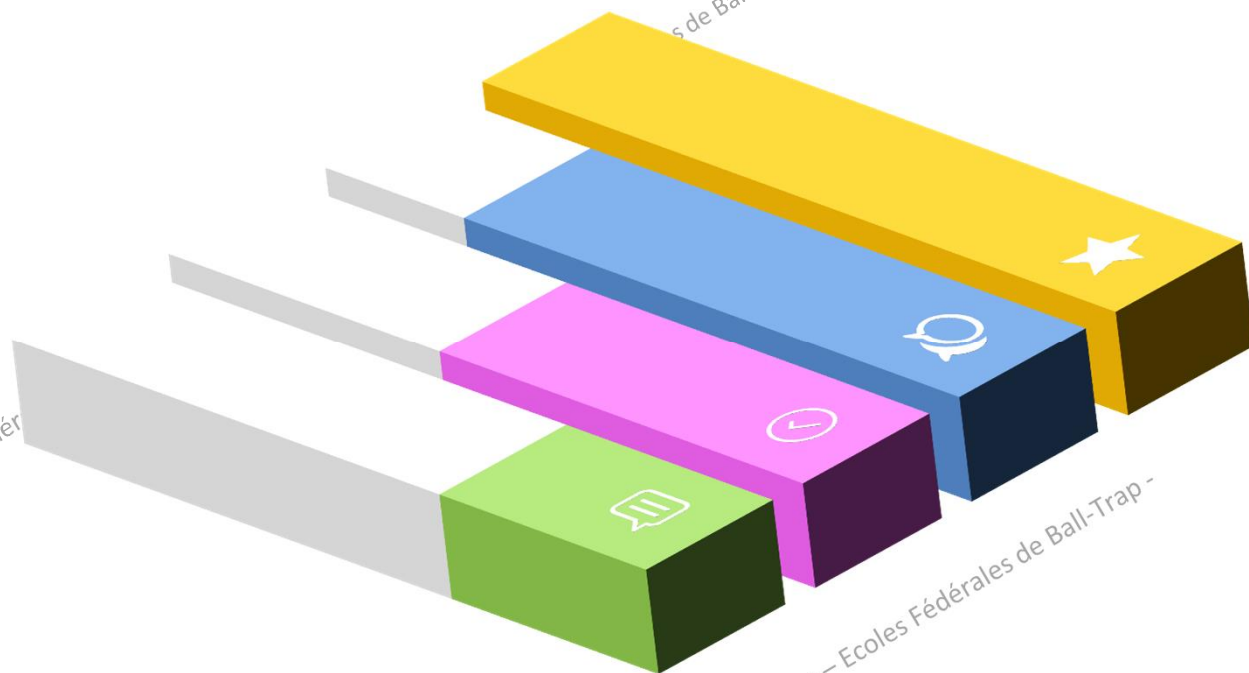
L'Adepté
Perfectionnement

2

Le Débutant
Initiation

1

Le Novice :
Découverte



Parcours	Pour qui ?	Pour quoi ?	Comment ?
Découverte	Ouvert à tout tireur novice Une autorisation temporaire de pratique suffit	Etre accompagné pour découvrir le Ball-Trap en toute sécurité	Session unique
Initiation	Débutant Jeune ou Adulte récemment licencié (année en cours ou précédente)	Etre formé aux bonnes pratiques pour évoluer rapidement	5 modules théoriques + pratiques + 2 rendez-vous pédagogiques de suivi
Perfectionnement	Pratiquant motivé, il a suivi le parcours Initiation ou tire régulièrement	Cherche à progresser, projette de participer à ses premières compétitions	5 modules théoriques + pratiques + 2 rendez-vous pédagogiques de suivi
Expert	Tireur chevronné, habitué des compétitions	Souhaite être accompagné pour parfaire sa technique et travailler son mental	2 séances Programme personnalisé

Les atouts du programme EFBT

- Profiter d'une équipe pédagogique diplômée
- Être accompagné pendant toute la durée de l'apprentissage
- Situer la progression, Être conseillé sur les points à améliorer
- Acquérir les connaissances théoriques, les règles essentielles de sécurité
- Comprendre l'interaction entre l'arme, la munition, la cible et le tireur
- Adopter un comportement sûr, prudent et responsable
- Adopter les bonnes pratiques
- Progresser dans les meilleures conditions

Votre formateur est votre guide.
N'hésitez pas à lui poser des questions !

Le déroulement de votre parcours

- ⑤ Cinq modules composés de 3 parties :
 - 🏆 Partie fédérale Découvrir la Fédération : disciplines, compétitions, règlementations...
 - 🏆 Partie théorie Comprendre le fonctionnement des armes et munitions, la conformité de l'arme, les règles de sécurité, les techniques de tir
 - 🏆 Partie pratique Mise en pratique des enseignements : démonstrations, exercices accompagnés, jeux
- ⑤ L'entraînement libre
 - 🏆 10 séries d'entraînement
 - 🏆 + 5 séries offertes par votre club pour récompenser l'assiduité aux 5 modules
- ⑤ Deux rendez-vous pédagogiques après la formation initiale
 - 🏆 Faire le point sur les progrès, valider les acquis et de corriger les éventuels défauts

Le livret d'apprentissage permet

Le suivi des performances

- Enregistrement des scores lors des entraînements
- Les munitions utilisées
- L'annotation de commentaires : Environnement, Type de plateaux manqués, Ressenti

 de consigner l'ensemble des éléments inhérents à la pratique du ball-trap ou tout autre évènement pouvant l'impacter

Objectifs :

-  Permettre un suivi précis de l'évolution
-  Repérer les points faibles / forts
-  Adapter les sessions de suivis sur les lacunes

Pensez à faire viser vos
entraînements par le club !



LES ÉCOLES FÉDÉRALES



Avez-vous des questions ?

mon ÉQUIPEMENT





QUELS TYPES D'ARMES
PUIS-JE UTILISER ?

LES FUSILS AUTORISÉS POUR LA PRATIQUE DU BALL-TRAP

 Tous les fusils de chasse 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 inférieur au calibre 12

 Les semi-automatiques

- Ils sont autorisés à condition que l'éjection des douilles vides ne gêne pas les autres tireurs
- Ils ne pourront être chargés que de deux cartouches



Mono-canon



Fusil semi-automatique

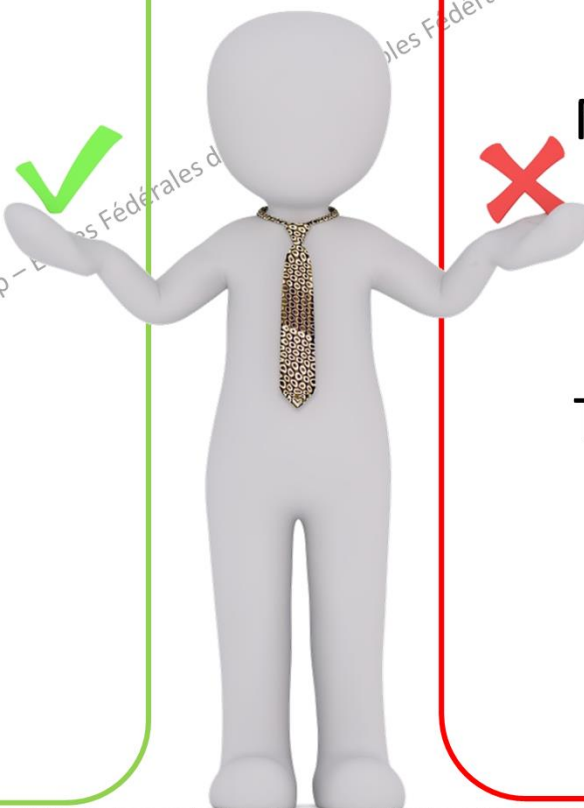
Double-canon



Juxtaposés



Superposés



Mono-canon



Fusil à pompe

Mixtes



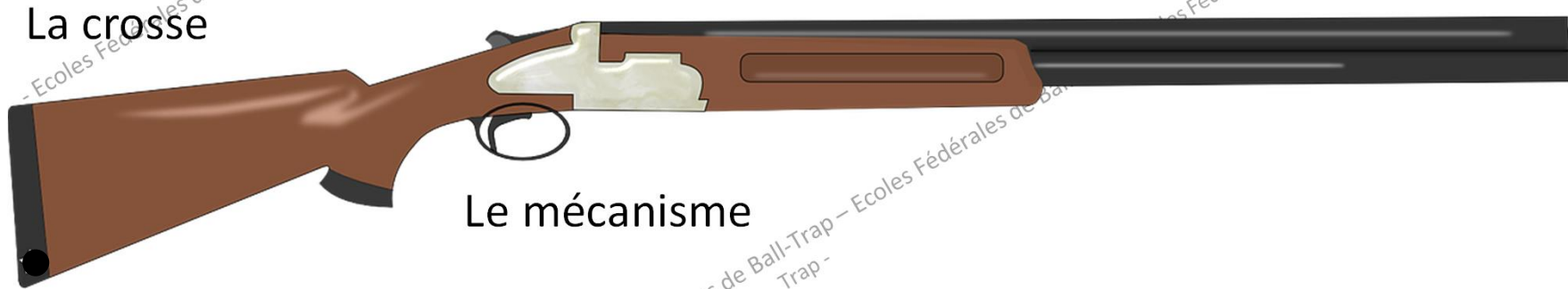
Canon rayé + canon lisse

Triple-canon



2 canons rayés + 1 lisse
ou inversement

Caractéristiques



Le calibre



Diamètre intérieur du canon



Le chokage



Rétrécissement de la bouche du canon



QUELS TYPES
DE MUNITIONS
SONT AUTORISÉES ?

Caractéristiques

 Charge de Plomb : 28g maxi (Réglementation FFBT)

 Type de plombs : 6 à 9

 Longueurs : 65 à 76 mm

 Ne jamais utiliser une cartouche de longueur supérieure à celle de la chambre (risque d'éclatement du canon)

 Diamètre = Calibre

 Ne jamais utiliser de calibre différent de celui de l'arme



QUELLES PRÉCAUTIONS FAUT-IL PRENDRE
?

Equipement de Protections Individuelles OBLIGATOIRE pour tous !

Lunettes
de protection



Protections auditives
casque ou bouchon



⇒ Dans toutes les disciplines

⇒ Sur les pas de tir et à leur proximité immédiate

⇒ Pour tous : Tireurs, Arbitres, Formateurs, Responsables d'installation, Public



ET LA TENUE VESTIMENTAIRE ?

L'habillement

L'habillement adapté aux changements climatiques est la condition essentielle pour un bon résultat : c'est un principe impératif !

- Le sac de sport doit contenir un équipement complet, été comme hiver pour faire face à tout changement brutal de température ou à toute adaptation à de nouvelles latitudes :

Pour le froid

- Sous-vêtements chauds évitant les surépaisseurs de pull over
- Gants de soie
- "Chaufferettes" de mains
- Bonnet de laine
- Chaussures confortables chaudes



Pour la chaleur

- Couvre-chef adapté avec protection de nuque et visière
- Chemise à manches courtes
- Bermudas (5cm sous le genou)
- Chaussures légères mais assurant une bonne assise du pied et stabilité
- Bombes rafraîchissantes type "brumisateur"
- Bouteilles d'eau



Pour la pluie

- Vêtements de pluie
- Chaussures tous terrains
- Linges pour essuyer les armes mouillées



En pratique :

- ① De mauvaises conditions climatiques ne doivent en aucun cas gêner le compétiteur s'il est bien équipé :
 - 🏆 il ne doit pas avoir froid
 - 🏆 il ne doit pas se plaindre de la chaleur
- ② Une bonne préparation mentale permettra d'aborder positivement les caprices d'une mauvaise météo :
 - 🏆 Vent, pluie ou neige, ne doivent en aucun cas, déstabiliser le sportif, mais au contraire, lui apporter un élément de motivation supplémentaire
 - 🏆 Un atout favorable pour la victoire puisqu'il sera lui même bien préparé par rapport à d'autres concurrents non avertis !

③ Restrictions :

- 🏆 Obligation de porter Polo, chemise, pull, Tee-shirt ras du cou et épaules couvertes sous le gilet

Gilet seul et 'marcel' interdits

- 🏆 Bermuda : 5 cm au dessus du genou

Short interdit

- 🏆 Chaussures attachées au pied :

Tongs, sandales interdites

- 🏆 Sur le podium : Chemise ou polo, pantalon, jupe, robe

Casquette, vêtement Camouflage, short, bermuda interdits



Avez-vous des questions ?

MA SÉCURITÉ ET CELLE DES AUTRES

RÉGLEMENTATION



Vérifier l'absence de contre-indications :

-  Présentation d'un certificat médical
-  Présentation d'une autorisation parentale pour les mineurs



Veiller à votre comportement :

-  Etat d'ébriété
-  Emprise de stupéfiants
-  Comportement suspect physique, moteur ou psychologique

=> Interdiction de tir



Assurance FFBT obligatoire !



Licence FFBT (obligatoirement validée par le médecin)

- Justifie l'aptitude à la pratique du Ball-Trap
- Assure le tireur et tiers en cas d'incident ou accident (si respect des règlements)
- Autorise le transport de l'arme
- Permet l'achat d'armes & de munitions
- La demande de licence à faire auprès d'un club affilié à la FFBT
- Dès transmission à la Fédération, contrôle automatique du fichier FINADIA pour validation et édition (fiché Finiada ne peut détenir de licence)
- Le club remet la licence au tireur
- Le tireur doit faire compléter le certificat médical figurant sur la licence par son médecin



Assurance FFBT obligatoire !



Autorisation Temporaire de Pratique

-  Destinée au tireur occasionnel
-  Assure le tireur pour la journée
-  N'autorise pas le transport d'armes ni de munitions
-  Ne permet pas l'achat d'arme ni de munitions
Sauf sur le stand et uniquement pour les besoins de la journée



Réglementation de transport de l'arme



Arme désapprovisionnée



Fusil de préférence démonté et placé dans une mallette (sinon fourreau)



Munitions stockées à part



Nécessité de détenir une autorisation pour le transport d'une arme et de munitions

- Licence fédérale FFBT / FFT
- Permis de chasse en cours de validité

Equipement de Protections Individuelles OBLIGATOIRE pour tous !

Lunettes
de protection



Protections auditives
casque ou bouchon



⇒ Dans toutes les disciplines

⇒ Sur les pas de tir et à leur proximité immédiate

⇒ Pour tous : Tireurs, Arbitres, Formateurs, Responsables d'installation, Public

LA SÉCURITÉ

RECOMMANDATIONS SUR LES ARMES ET MUNITIONS

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



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



RÈGLES ET OBLIGATIONS À DESTINATION 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



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



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



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)





Monter son fusil

-  Poser la mallette de manière stable pour éviter la chute (si fourreau, cf semi-auto)
-  Assembler les éléments calmement
-  Casser le fusil



Sortir un fusil semi-automatique de son fourreau

-  Placer le fourreau canon vers le sol
-  Ouvrir suffisamment l'étui afin de pouvoir vérifier que la culasse est ouverte
-  Sortir l'arme en toute sécurité du fourreau



Déposer l'arme au râtelier en attendant le tir

LA BONNE CONDUITE



LA BONNE CONDUITE



Les éducateurs,
les parents,
les entraîneurs,
les tireurs,
en fait tous les participants

sont invités à faire preuve d'esprit sportif
en mettant en pratique
les dix articles de la Charte de l'esprit sportif.

Chacun doit faire sa part pour promouvoir
une pratique sportive plus humaine et plus formatrice.

L'esprit sportif, ça compte, pensez-y !

Faire preuve d'esprit sportif

1. C'est d'abord et avant tout observer strictement tous les règlements ; ce n'est jamais chercher à commettre délibérément une faute.
2. C'est respecter l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres s'avère essentiel à la tenue de toute compétition. L'officiel a un rôle difficile et ingrat à jouer. Il mérite entièrement le respect de tous.
3. C'est accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.
4. C'est de reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.
5. C'est accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser l'adversaire.
6. C'est savoir reconnaître les bons coups, les bonnes performances de l'adversaire.
7. C'est vouloir se mesurer à un opposant dans l'équité. C'est compter sur son seul talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
8. C'est refuser de gagner par des moyens illégaux et par la tricherie.
9. Pour l'officiel, c'est bien connaître tous les règlements et les appliquer avec impartialité.
10. C'est garder sa dignité en toutes circonstances ; c'est démontrer que l'on a la maîtrise de soi. C'est refuser que la violence physique ou verbale prennent le dessus sur nous.



Avez-vous des questions ?



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

ACQUÉRIR LES BONNES PRATIQUES & TECHNIQUES DE TIR



😊 DEVINETTES 😊

Cette affiche
est accrochée
de travers au mur ...

Quel est mon premier
réflexe si je veux la lire ?

😊 DEVINETTES 😊



Quand je téléphone en portant
un carton à deux mains,

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

DEVINETTES



Quand je marche ou que je
fais du vélo...

A quel endroit je regarde ?

Que se passe-t-il si je
regarde le bout de mes
pieds ou juste ma roue ?



😊 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 ?

L'ACTION DE TIR

DÉROULÉ DE L'ACTION DE TIR

Se placer

Epauler

Prendre la visée

Bloquer l'arme

Atteindre la détente

Appeler le plateau

Lâcher le coup

Contrôler



LE TIREUR ET SON ARME POSITION ET STABILITÉ

Position de base

Ecartement des pieds =
largeur des épaules

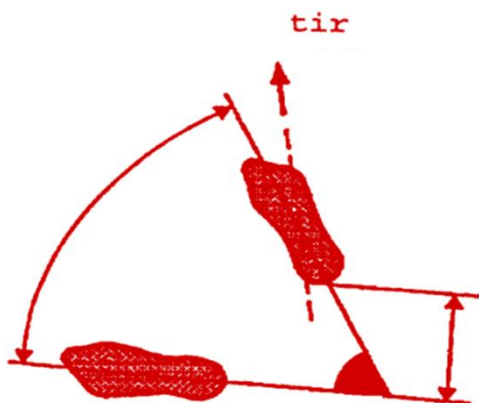
Poids du corps et de
l'arme majoritairement
sur jambe avant (60 % -
40 %)

Muscles des cuisses et
des jambes toniques

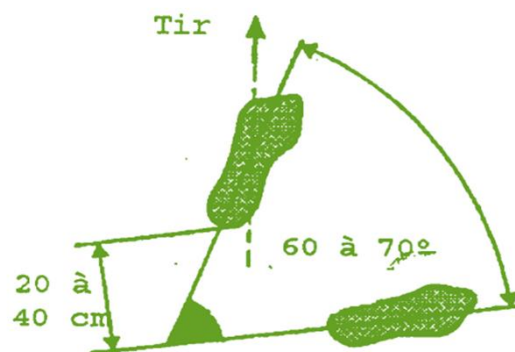
Abdominaux toniques

Tête légèrement
descendue normalement
sur la crosse

Buste en position
penchée légèrement en
avant



Tireur gaucher



Tireur droitier

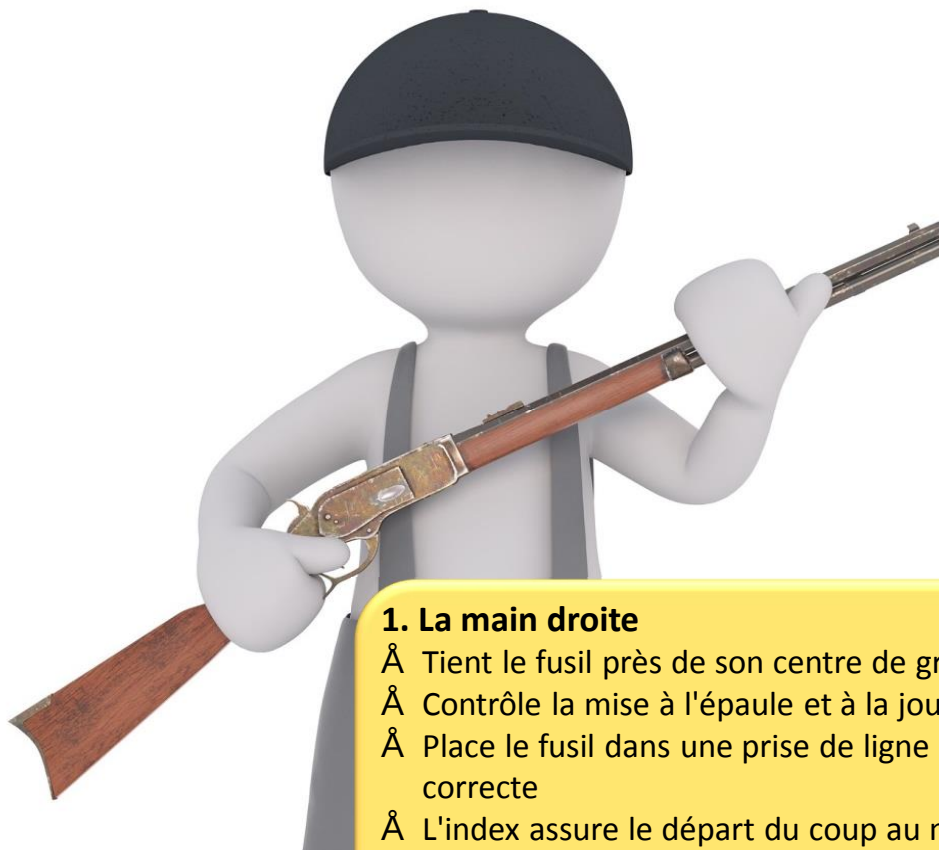
LE TIREUR ET SON ARME

LA PRISE EN MAIN DE L'ARME

Les 4 Points de blocage de l'arme :



Les 4 Points de blocage de l'arme :



1. La main droite

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

Les 4 Points de blocage de l'arme :



2. La main gauche

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

1. La main droite

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

Les 4 Points de blocage de l'arme :

2. La main gauche

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

3. L'épaule

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

1. La main droite

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



Les 4 Points de blocage de l'arme :

4. La joue

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

2. La main gauche

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

3. L'épaule

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

1. La main droite

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



LE TIREUR ET SON ARME

LA VISÉE

La Visée



Nécessite l'alignement :

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





L'ŒIL



Fonctionnement de l'œil

 L'œil = appareil photographique

-  cristallin = objectif
-  iris + pupille = diaphragme
-  Rétine = pellicule sensible



Le nerf optique transmet
les images successives
au cerveau

Le cristallin est constitué d'une
matière susceptible d'être
transformée sous l'action de ses
muscles sustenteurs

Les variations d'épaisseur de la
loupe constituée par ce cristallin
déterminent la netteté de l'image
perçue par la rétine :
=> phénomène d'accommodation

 Une importante quantité d'oxygène est nécessaire au fonctionnement de l'œil

 L'œil est sensible à la fatigue

Œil Directeur : Dominance d'un œil dans la vision

⇒ **Importance de connaître son œil directeur**

Détermination de l'œil directeur

-  Regarder, les deux yeux ouverts, un objet quelconque au travers d'un trou percé dans un morceau de carton tenu à bout de bras :
 -  Fermer alors alternativement l'un et l'autre œil
 -  Celui qui permet de continuer de voir l'objet sans déplacer le carton est l'œil directeur
- Ou
-  Rapprocher le carton troué en continuant de voir l'objet
 -  L'œil sur lequel se pose le carton est directeur

L'œil peut être affecté de défauts :



Difficulté pour voir nettement des objets



Éloignés : myopie, hypermétropie



Rapprochés : presbytie (ce défaut intervient avec l'âge du sujet)



Impossibilité de voir les objets avec netteté
astigmatisme...

⇒ **Le port de verres correcteurs permet de pallier ces inconvénients**



Œil directeur gauche pour un droitier (ou inversement)



Fermer l'œil gauche pour un droitier



Coller une pastille au centre du verre gauche des lunettes



Utiliser une crosse spéciale : borgne

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
=> point de mire

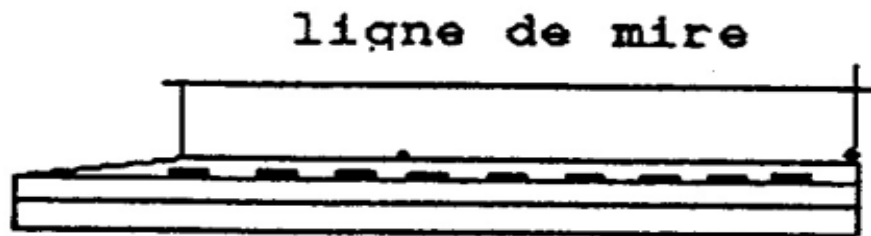
- Pour la fosse : présence d'un guidon intermédiaire situé au centre de la bande :
 - Facilite l'alignement de la ligne de mire lors de la mise en joue (points principal et intermédiaire alignés)
 - Evite les canons en devers

Caractéristiques de la bande

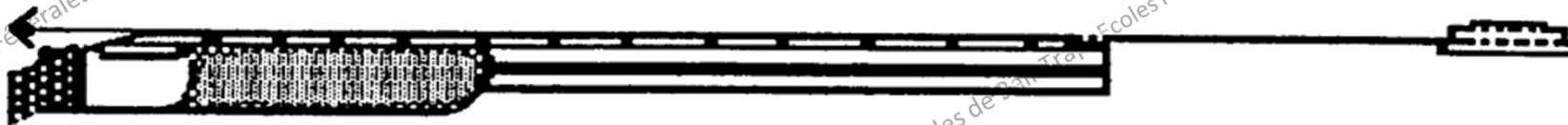
- Ventilée pour permettre le refroidissement
- Différentes largeur et longueur
- Hauteur après bascule plus ou moins grande
- Largeur variant de 6 mm à 20 mm (les plus courantes étant de 10 mm à 16 mm)

Ligne de mire = Segment de droite déterminé par le départ de la bande et le guidon

- Le canon de l'arme guide la gerbe de plombs
- Un point de repère appelé guidon est situé à l'extrémité de la bande
- Le canon est orientable en se référant à l'orientation de la ligne de mire



Ligne de visée = ligne imaginaire reliant l'œil à l'objet observé



⚠ La cible n'est perçue nettement qu'après un trajet de trois à cinq mètres :

Lié aux corrections :

- en avant et en hauteur selon la vitesse la distance et la trajectoire de la cible
- en fonction également de la technique propre au tireur

⚠ La vue doit s'accommoder sur la cible dès son apparition

⚠ Le plateau doit être vu très nettement

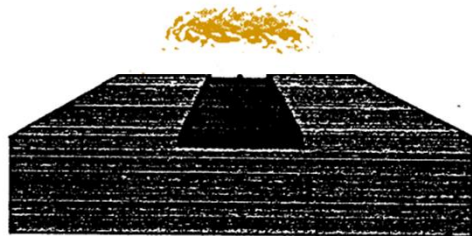


Nécessité pour une visée correcte

- 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 sur la
bande :

le plateau est flou

MAUVAISE VISEE



Accommodation sur le
plateau:

la bande est floue

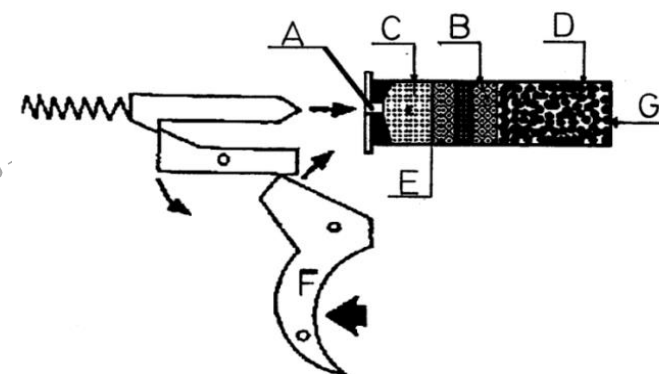
BONNE VISEE



LE TIREUR ET SON ARME 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



Avez-vous des questions ?