

ECOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP

INITIATION *SESSION 2*

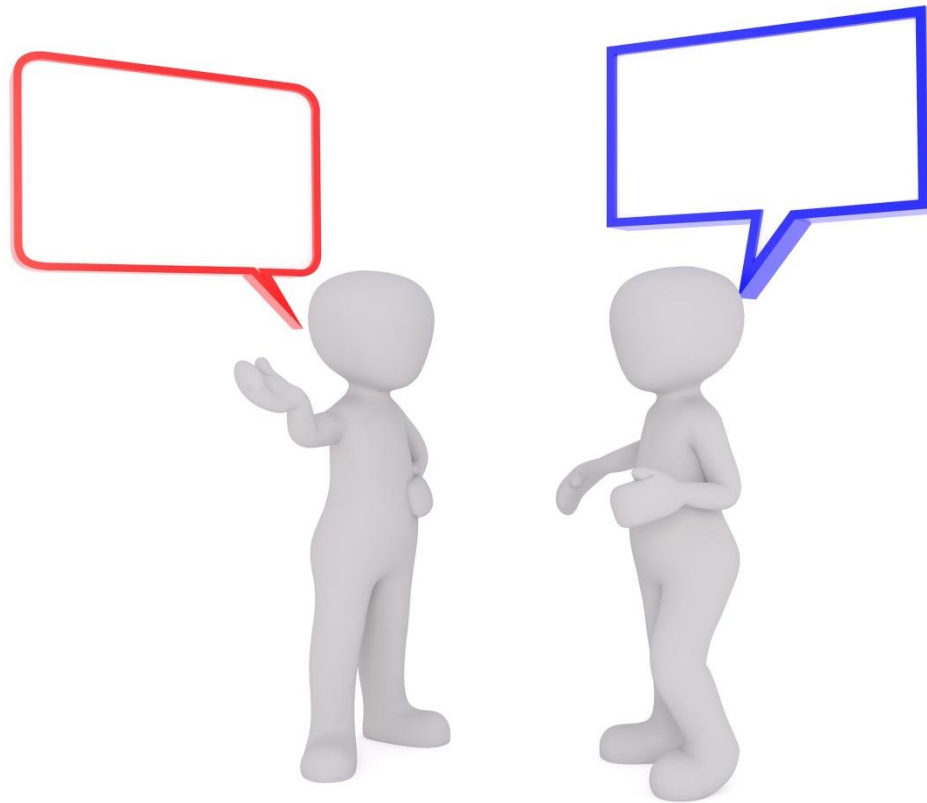




ÉCOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP



BIENVENUE



Retours d'expériences
Comment avez-vous vécu votre première séance ?

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



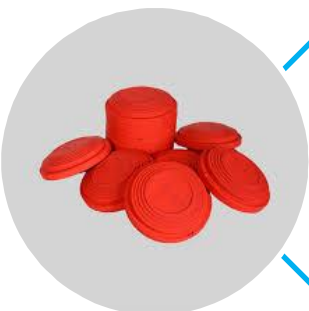


QUELLES SONT
LES DISCIPLINES
« FOSSE »



MACHINES

- 5 machines fixes
- installées en fosse à 15 mètres du pas de tir
- Trajectoires fuyantes 60 à 75 m
- Angles de 0° à 45° selon la machine



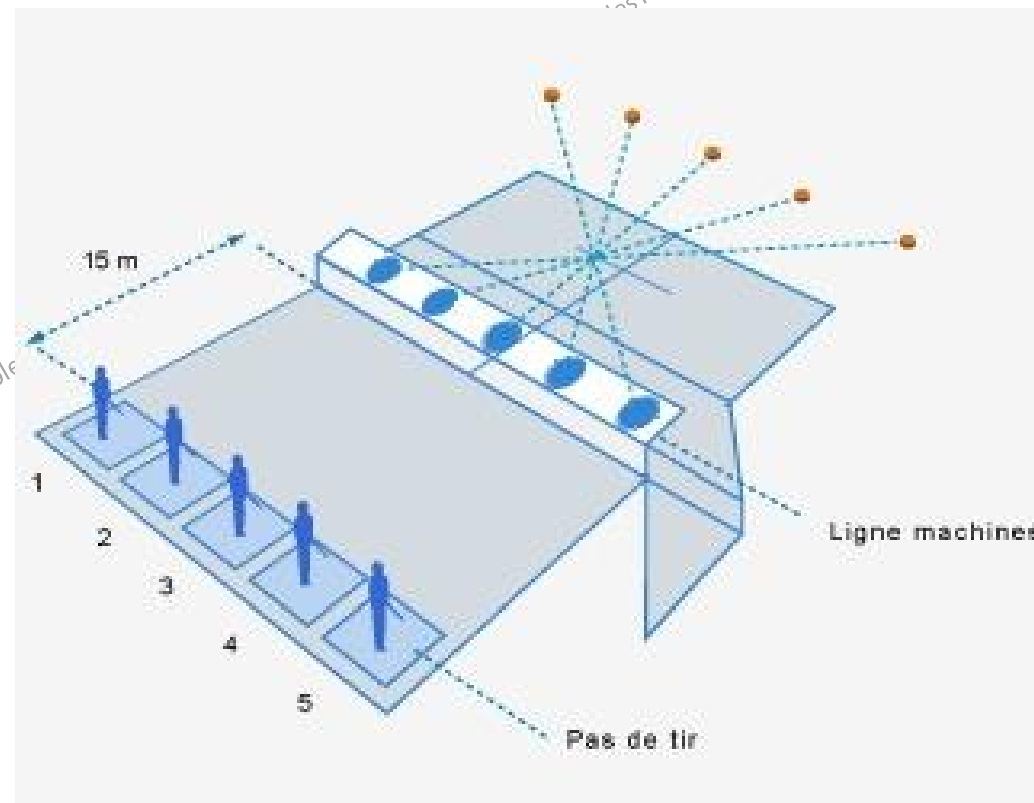
CIBLES

- Plateaux standards
- Série de 25 plateaux simples
- 2 cartouches par plateau
- 1 point par plateau cassé



PAS DE TIR

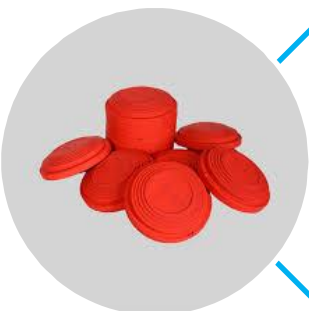
- 5 postes alignés
- Tir par planches (6 Tireurs maxi) ou en ligne
- Changement de pas de tir à chaque plateau
- Commande du plateau : Epaulé





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





MACHINE

- 1 machine avec mouvements latéral et vertical
- Installée en fosse à 15 mètres du pas de tir
- Trajectoires fuyantes :
 - 40° à 45° - distance 50m
 - 30° à 35° - distance 55m



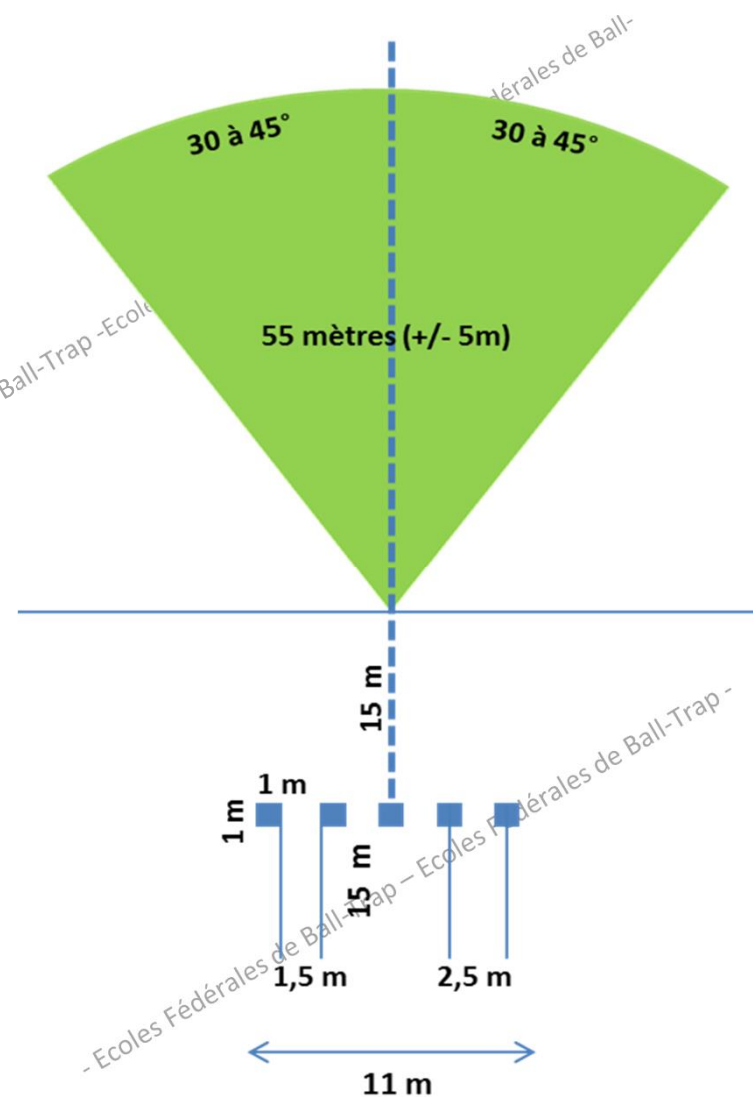
CIBLES

- 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 alignés
- Tir par planches : 6 Tireurs maxi
- Changement de pas de tir à chaque plateau
- Commande du plateau Epaulé



MA SÉCURITÉ ET CELLE DES AUTRES



Qu'avez-vous retenu ?



RÉGLEMENTATION



☐ yes
☐ no
☒ maybe

-  Licence ou Autorisation temporaire
-  Certificat médical ; Autorisation parentale
-  Sobriété
-  Protections auditives et oculaires



LA SÉCURITÉ

RECOMMANDATIONS SUR LES ARMES ET MUNITIONS

- Utiliser des armes en bon état
- Utiliser des munitions appropriées à l'arme (chargement – chambrage – 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)





Avez-vous des questions ?

LES FUSILS





TOUS LES FUSILS
SONT-ILS
SIMILAIRES ?



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



Mono-canon



Fusil semi-automatique

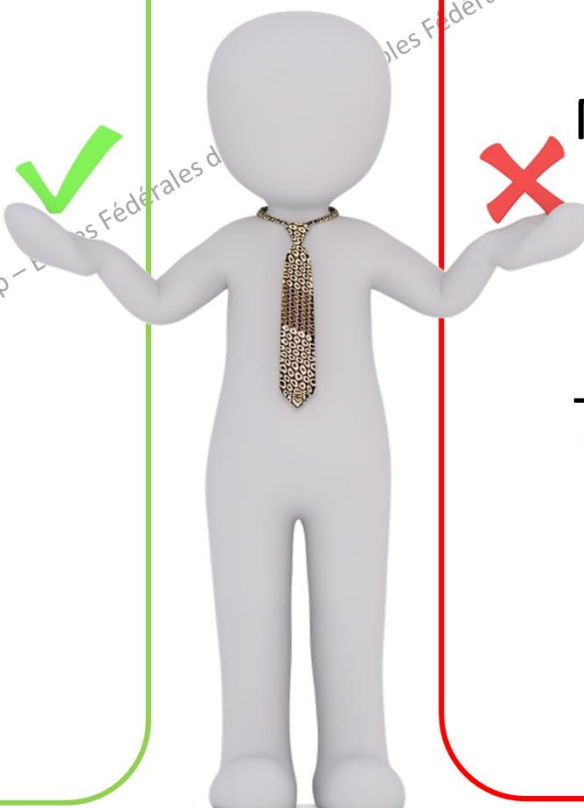
Double-canon



Juxtaposés



Superposés



Mono-canon



Fusil à pompe

Mixtes

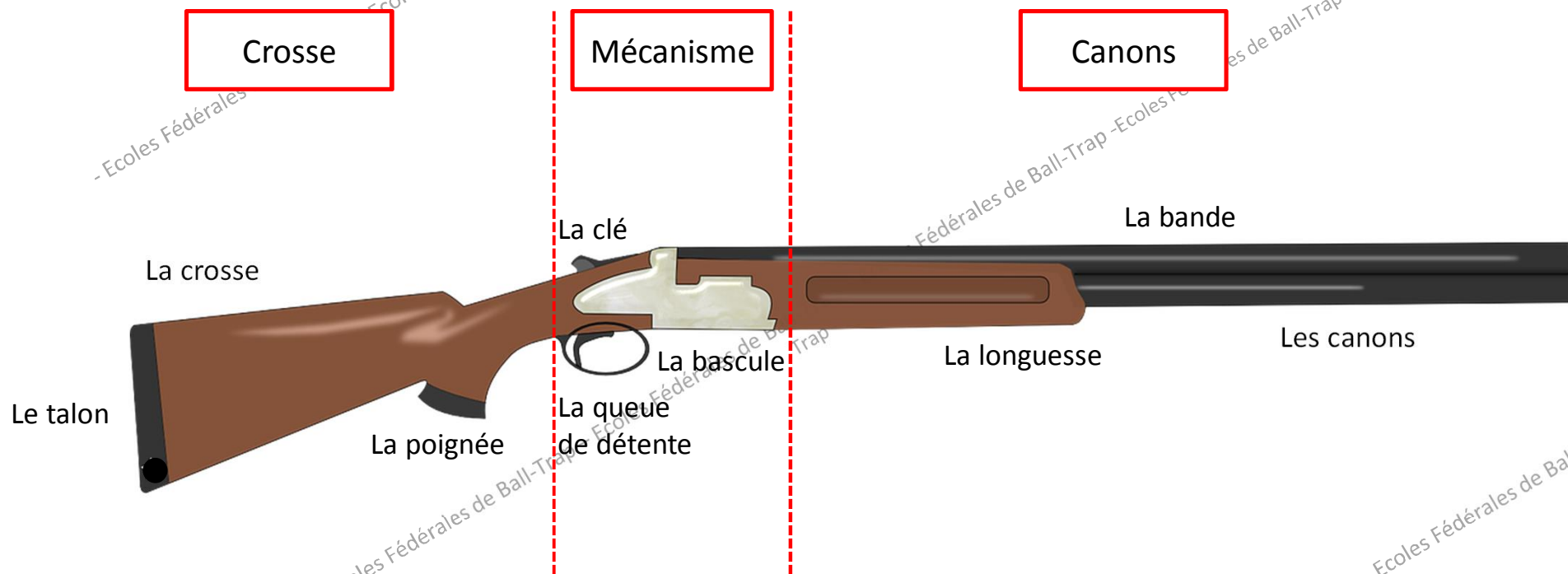


Canon rayé + canon lisse

Triple-canon



2 canons rayés + 1 lisse
ou inversement



LES CANONS

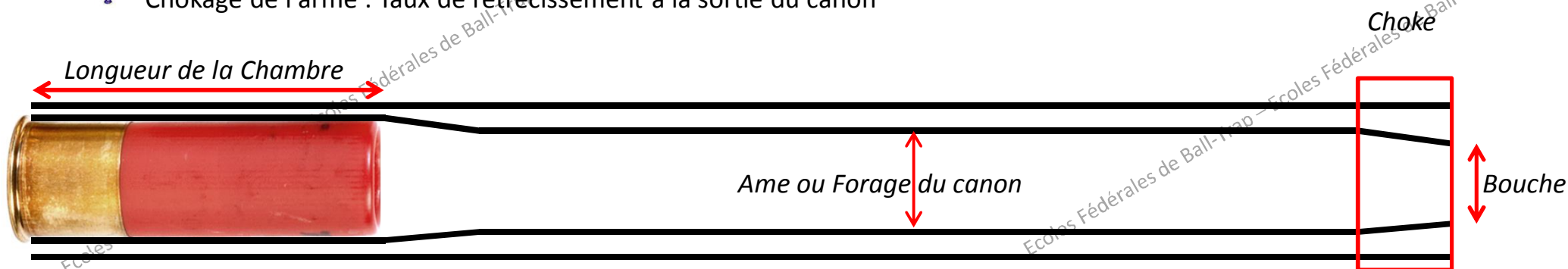
Rôles des canons

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



Mise en forme des canons

- 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
- Les canons
 - permettent la projection des grenailles
 - Le forage ou l'âme est le diamètre du canon
- la bouche en bout de canon
 - Chokage de l'arme : Taux de rétrécissement à la sortie du canon



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

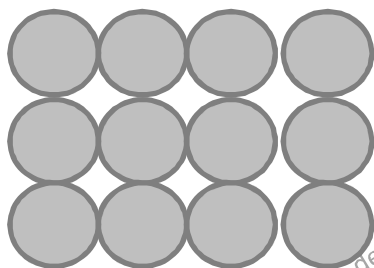


CALIBRE	DIAMETRE (mm)	CALIBRE	DIAMETRE (mm)
4	23,3 – 24 mm	20	15,6 – 16,2 mm
8	20,4 – 21,1 mm	24	14,7 – 15,2 mm
10	19,3 – 20 mm	28	13,8 – 14,3 mm
12	18,2 – 18,9 mm	32	12,7 – 13,2 mm
14	17,2 – 17,7 mm	36	10,2 – 10,7
16	16,8 – 17,3 mm		

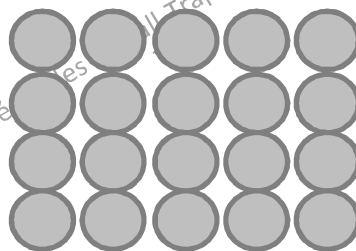
(*) Défini du temps où les fusils étaient chargés par la gueule, le calibre correspond au nombre de balles sphériques pouvant être 'modelées' à partir d'une livre ancienne de plomb (France = 0,4895 kg - Angleterre = 0,4536 kg)

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...

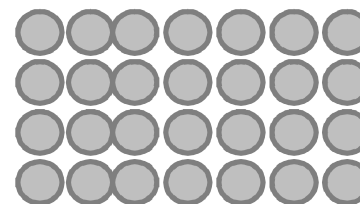
⇒ Le nombre de billes formées à partir du bloc donne le calibre



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

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

LES CANONS : LES CHOKES

Les différents chokages

	Lisse	$\frac{1}{4}$ choke	$\frac{1}{2}$ choke	$\frac{3}{4}$ choke	Full choke
	*****	****	***	**	*
	Cyl	IC	M	IM	F

Chokes

-  fixes
-  amovibles
 - internes
 - externes



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

- **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



LA CROSSE



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



LES TYPES DE CROSSES



Anglaise



Col de cygne



Crosses ergonomiques



Pistolet



Demi-pistolet



Busc réglable



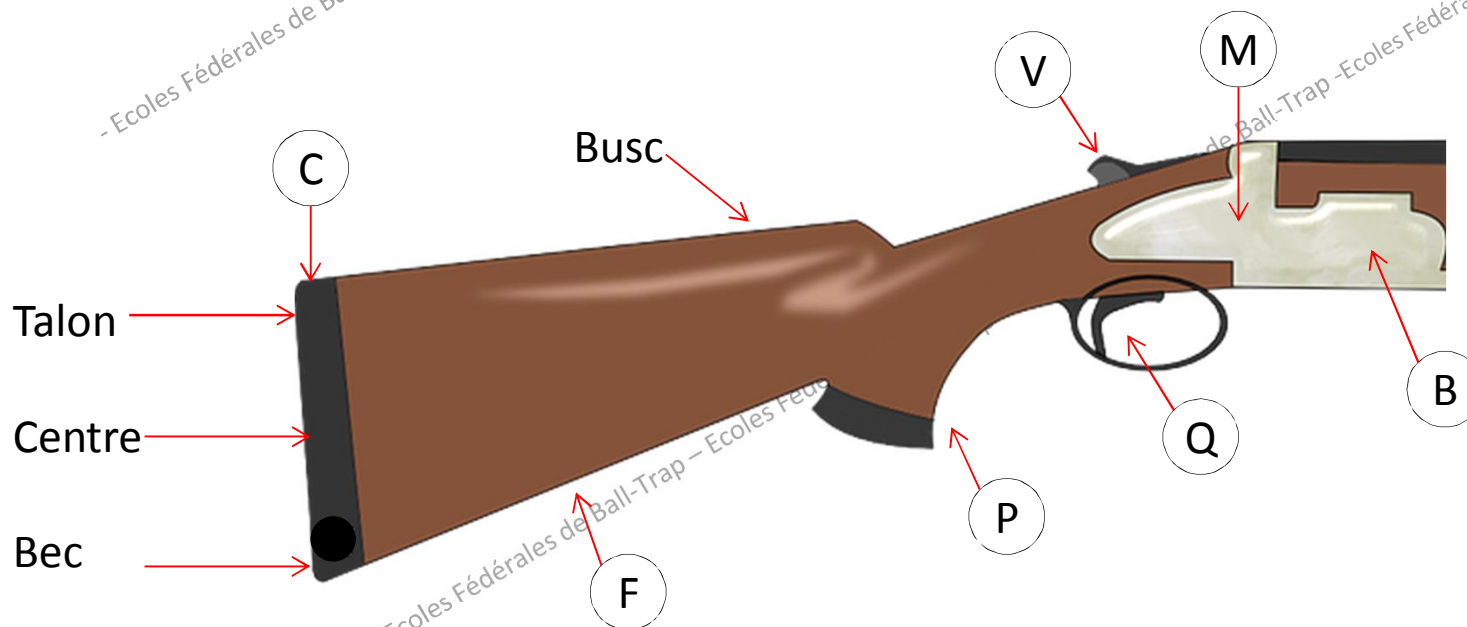
Monte-Carlo



Monte-Carlo à joue

LES PARTIES D'UNE CROSSE

Parties de la crosse :



Rep	Désignation
C	Plaque de couche
F	Fut de crosse
P	Poignée de crosse
Q	Queue de détente
l	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.





Avez-vous des questions ?



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

ACQUÉRIR LES BONNES PRATIQUES & TECHNIQUES DE TIR



Cette affiche
est accrochée
de travers au mur ...
Quel est mon premier
réflexe si je veux la lire ?



Quand je téléphone en portant
un carton à deux mains,

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



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 ?





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

RAPPELS

Position de base

Ecartement des pieds =
largeur des épaules

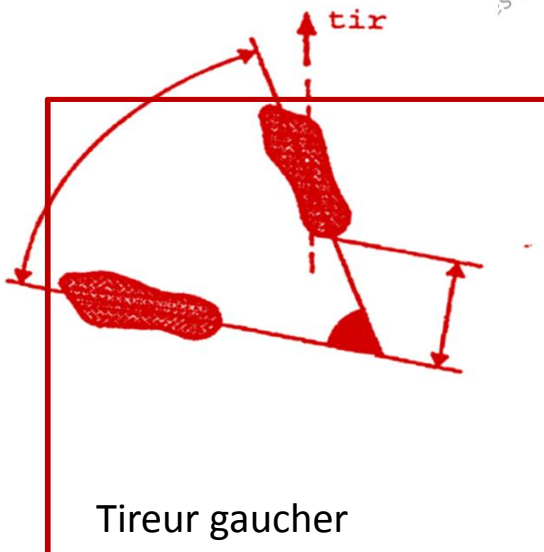
Poids du corps et de l'arme
majoritairement sur jambe
avant (60 % - 40 %)

Muscles des cuisses et des
jambes toniques

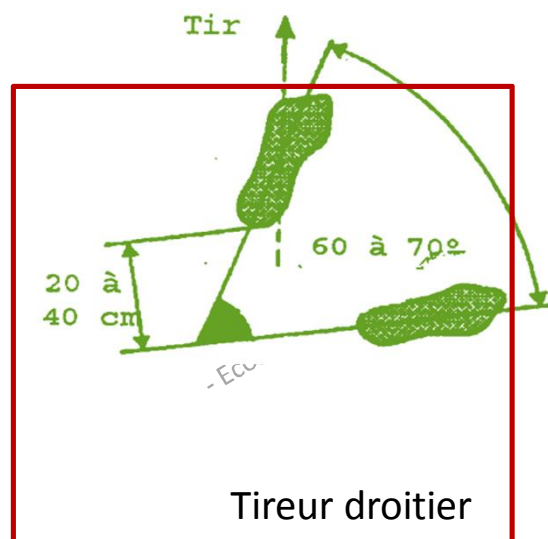
Abdominaux toniques

Tête légèrement descendue
normalement sur la crosse

Buste en position penchée
légèrement en avant



Tireur gaucher



Tireur droitier

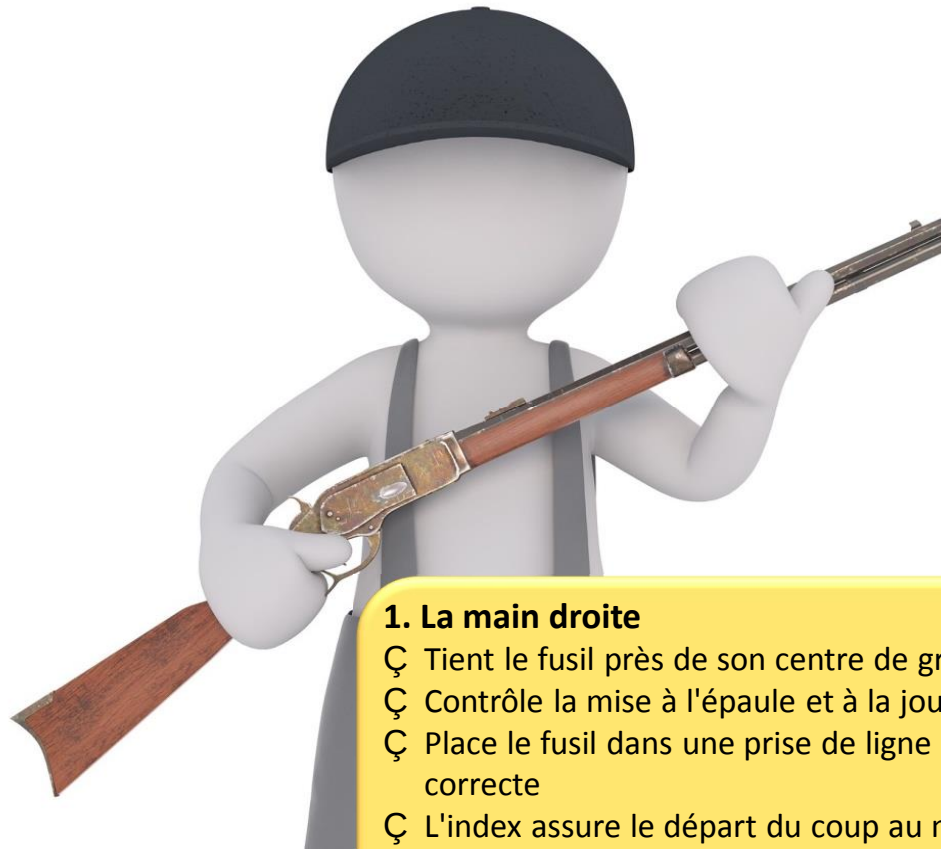
PRISE EN MAIN DE L'ARME

Les 4 Points de blocage de l'arme :



PRISE EN MAIN DE L'ARME

Les 4 Points de blocage de l'arme :

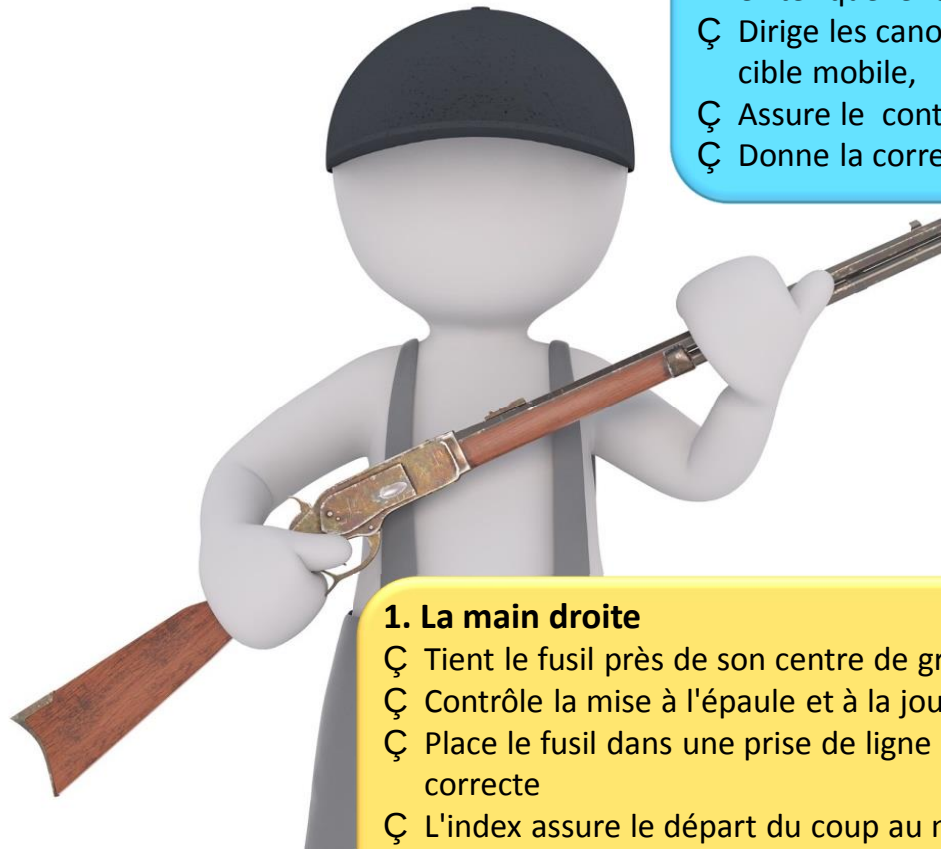


1. La main droite

- 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

- 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

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

- 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

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

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 :

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

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

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

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



La Visée



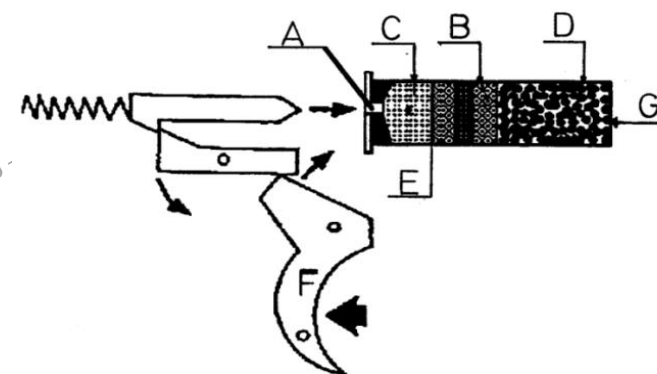
Nécessite l'alignement :

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



- 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

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

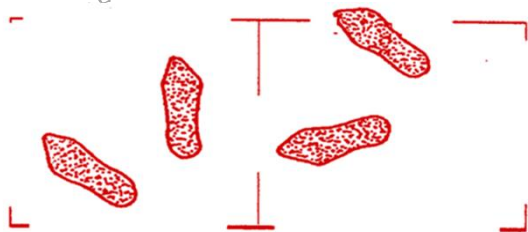
⇒ Le confort de la position dans la fenêtre de tir est primordial

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

LE TIREUR ET SON ARME

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

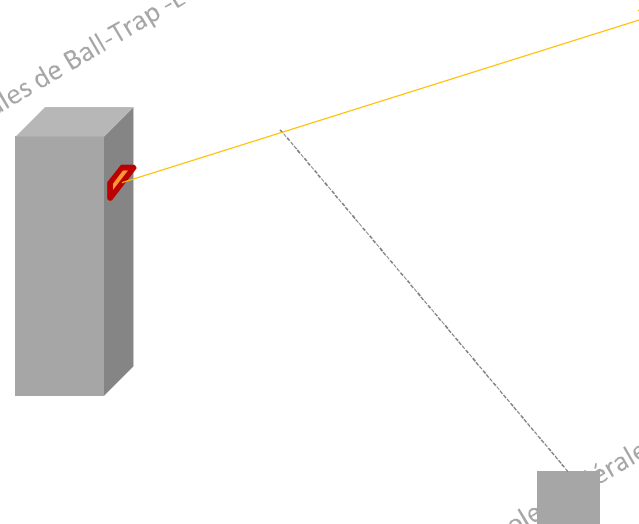
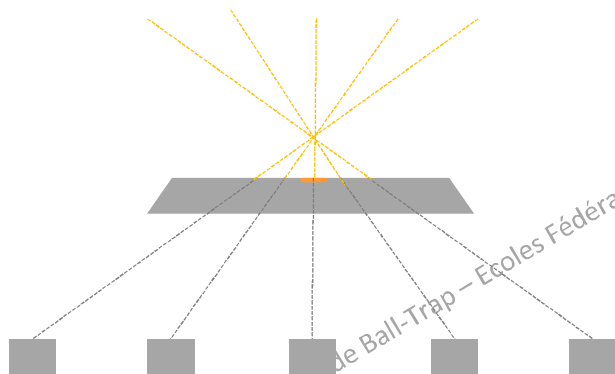
Où dois-je poser mes yeux avant d'appeler le plateau

⇒ 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

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

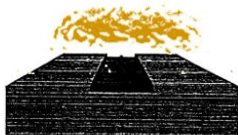
Le placement du regard

⇒ 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



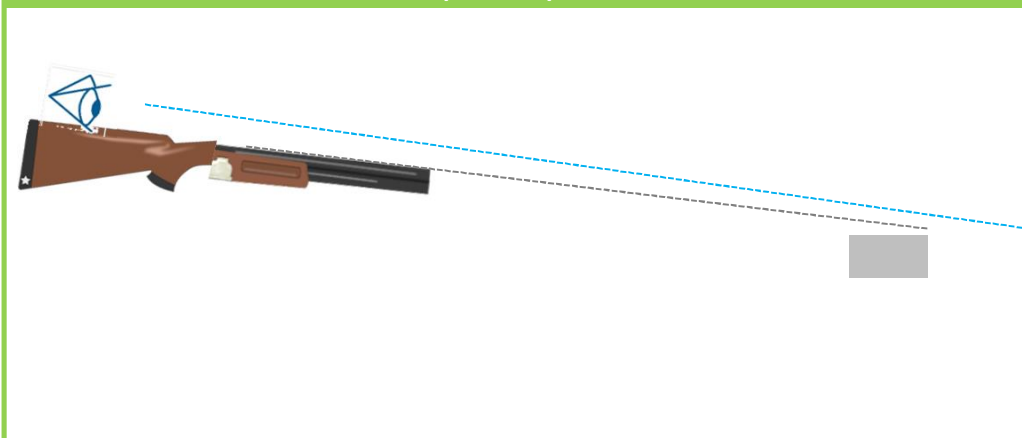
Accommodation de la vue
sur le plateau:
la bande est floue
BONNE VISEE



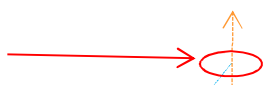
La position d'attaque dépend de la discipline pratiquée et du type de plateau attendu

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

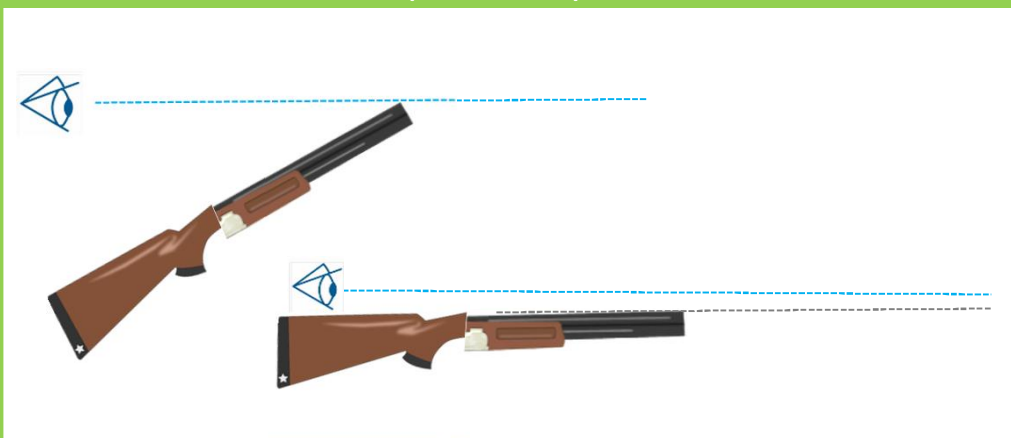
Départ épaulé



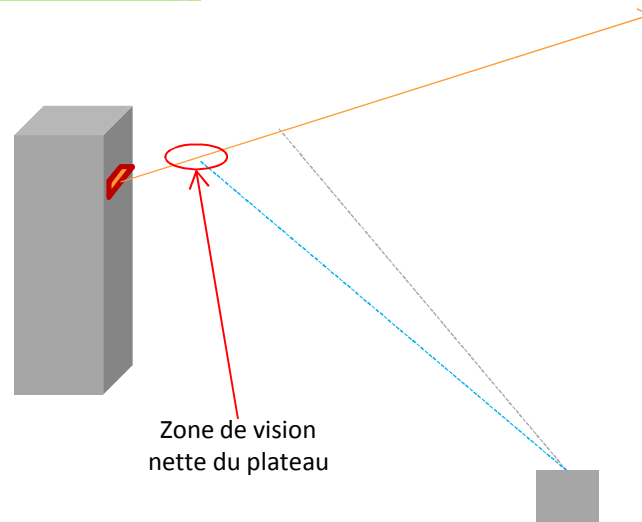
Zone de vision
nette du plateau



Départ désépaulé



Zone de vision
nette du plateau



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

ACQUÉRIR LES BONNES PRATIQUES & TECHNIQUES DE TIR



Avez-vous des questions ?