

ÉCOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP

INITIATION
SESSION 3

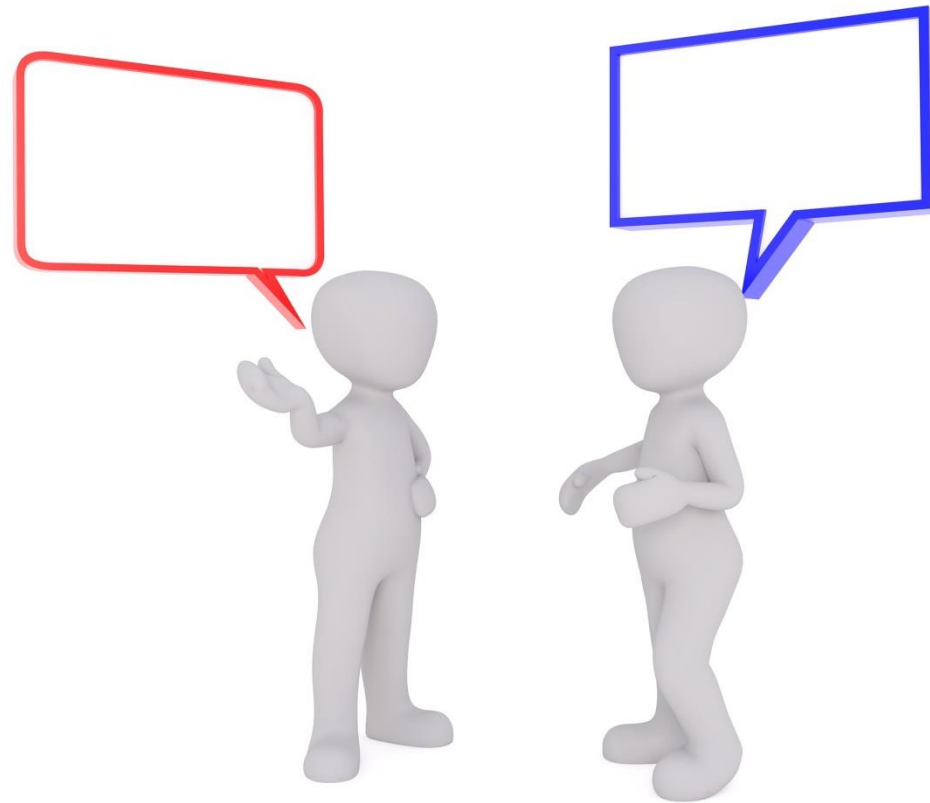




ÉCOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP



BIENVENUE



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

La Fédération Française de Ball-Trap

- Les disciplines désépaulées
 - 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.





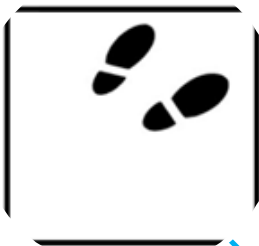
MACHINES

- 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, parabole...
- 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 ; 1 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





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...



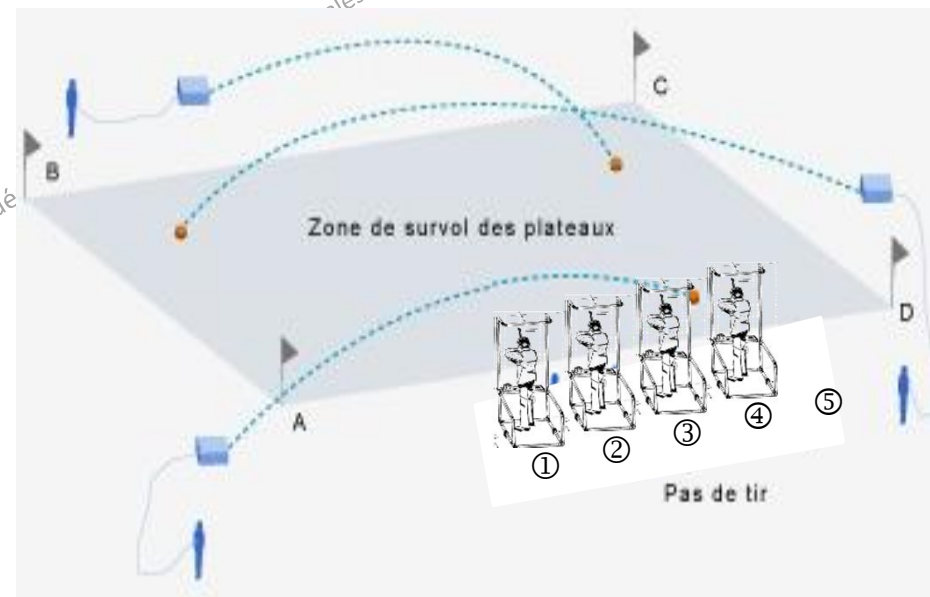
CIBLES

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





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 postes (4 avec 4 doublés et 3 avec 3 doublés)
- Sur chaque poste, tir du même doublé
- Commande du plateau épaulé ou désépaulé
- Tir épaulé





Avez-vous des questions ?

MA SÉCURITÉ ET CELLE DES AUTRES



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



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 ?

LE TIREUR ET SON ARME

LE RÉGLAGE DE L'ARME

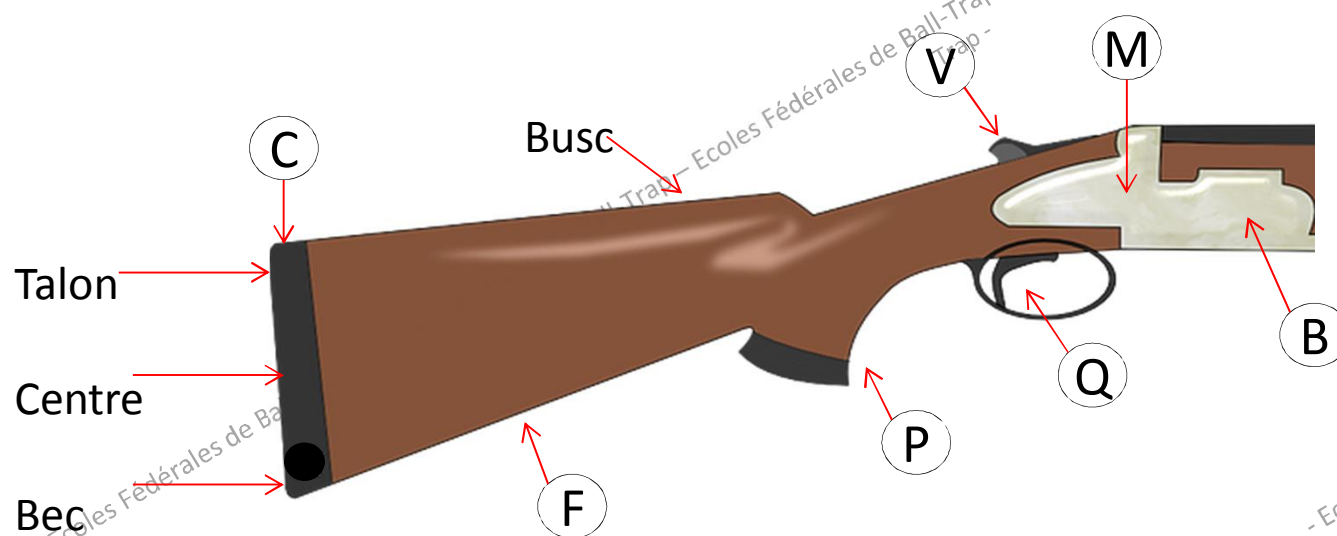
**Crosse adaptée à
=> Constance de l'épaulement**

- 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

Rôles de la crosse :

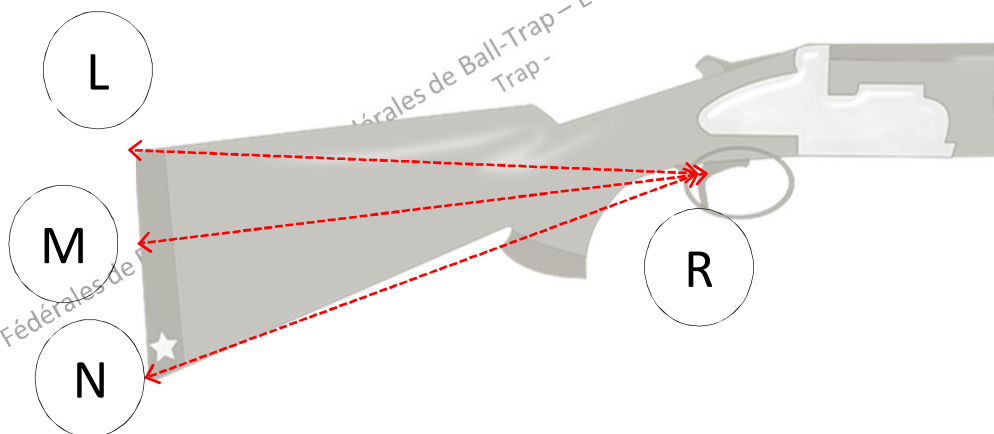
- Permet de maîtriser les canons au travers d'une main, d'une joue et d'une épaule
- Permet le contact sensoriel entre le tireur et l'arme.
- Contient le mécanisme dont fait partie la détente permettant le "lâcher "
- Point clé de l'adaptation du fusil à la morphologie du tireur
- Transmet la force de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



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

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

- ⇒ 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)

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**

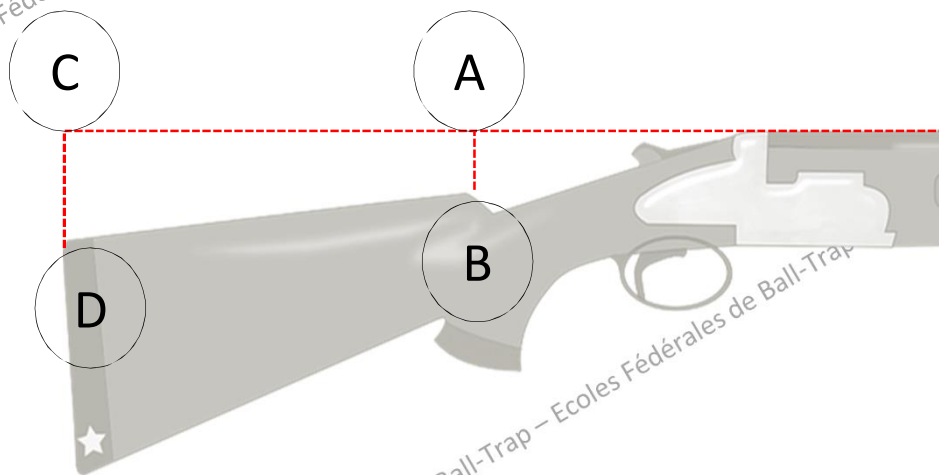
La pente de la crosse permet de corriger la hauteur de tir

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

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 :

Décalage du regard X Distance du plateau
Longueur des canons

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

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

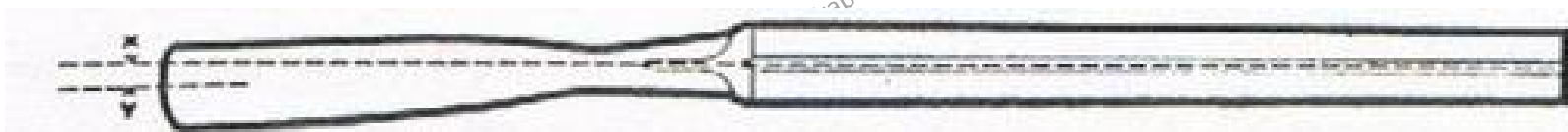
Incidence de l'avantage ou devers de la crosse :

① L'avantage (ou le devers) permet de faire passer le rayon visuel de l'œil dans l'axe de la bande automatiquement :

② La crosse doit venir au contact de la joue,

③ La tête est maintenue dans la bonne position (le tireur ne doit pas incliner la tête)

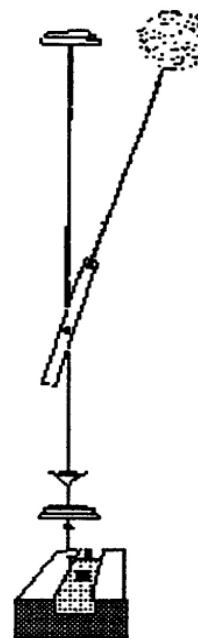
⇒ L'épaule est régulier car la crosse va naturellement se loger dans l'épaule



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

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



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



Avez-vous des questions ?

LE TIREUR ET SON ARME

LES ORGANES DE VISÉE

La Visée



Nécessite l'alignement :

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



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

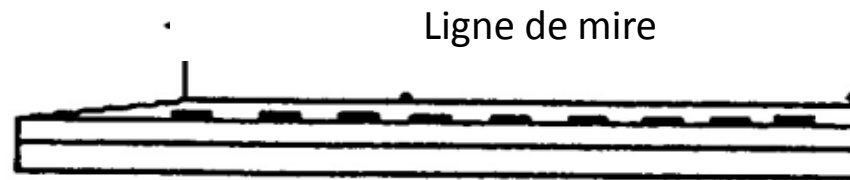
- Pour la fosse : présence d'un guidon intermédiaire situé au centre de la bande :

- Facilite l'alignement de la ligne de mire lors de la mise en joue (points principal et intermédiaire alignés)
- Evite les canons en devers

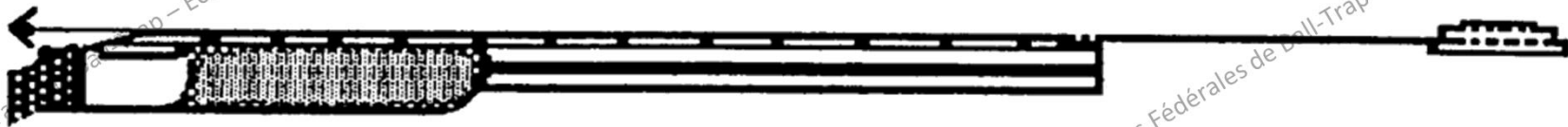
- Caractéristiques de la bande

- 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)

Ligne de mire = segment du début de la bande jusqu'au guidon



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



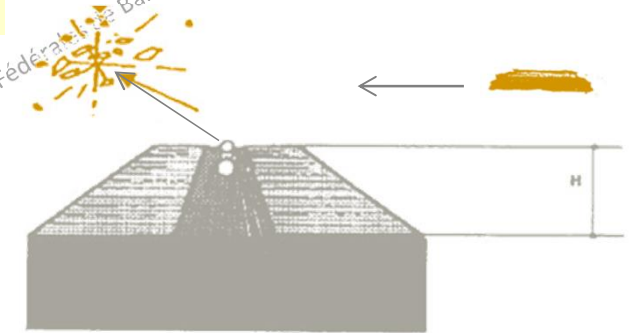
Visée couverte ou découverte



Visée découverte :

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

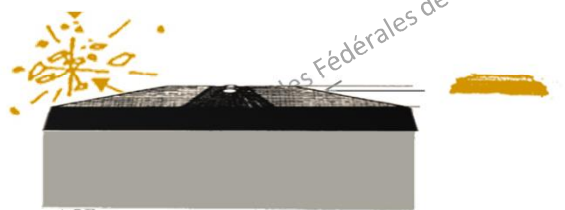
Point d'impact



Visée couverte :

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

Point d'impact



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



L'accommodation :

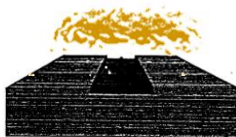


Nécessité pour une visée correcte

- 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





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

RAPPELS

Position de base

Ecartement des pieds =
largeur des épaules

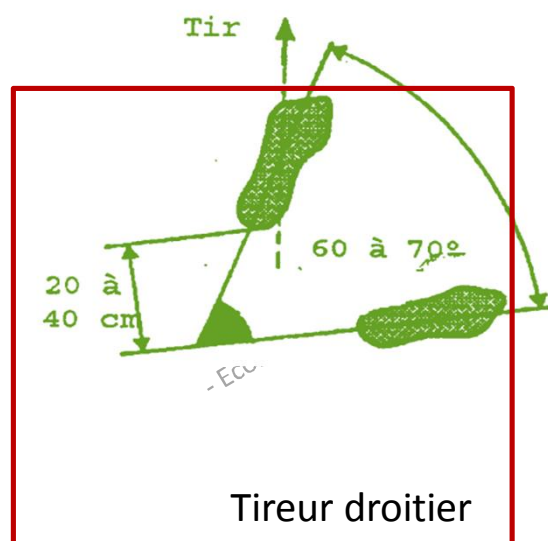
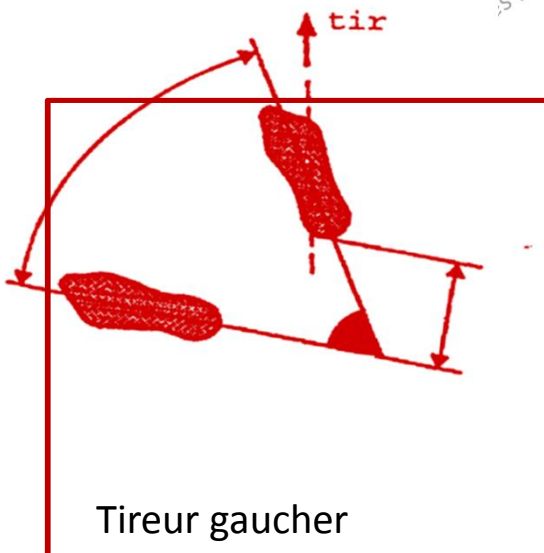
Poids du corps et de l'arme
majoritairement sur jambe
avant (60 % - 40 %)

Muscles des cuisses et des
jambes toniques

Abdominaux toniques

Tête légèrement descendue
normalement sur la crosse

Buste en position penchée
légèrement en avant



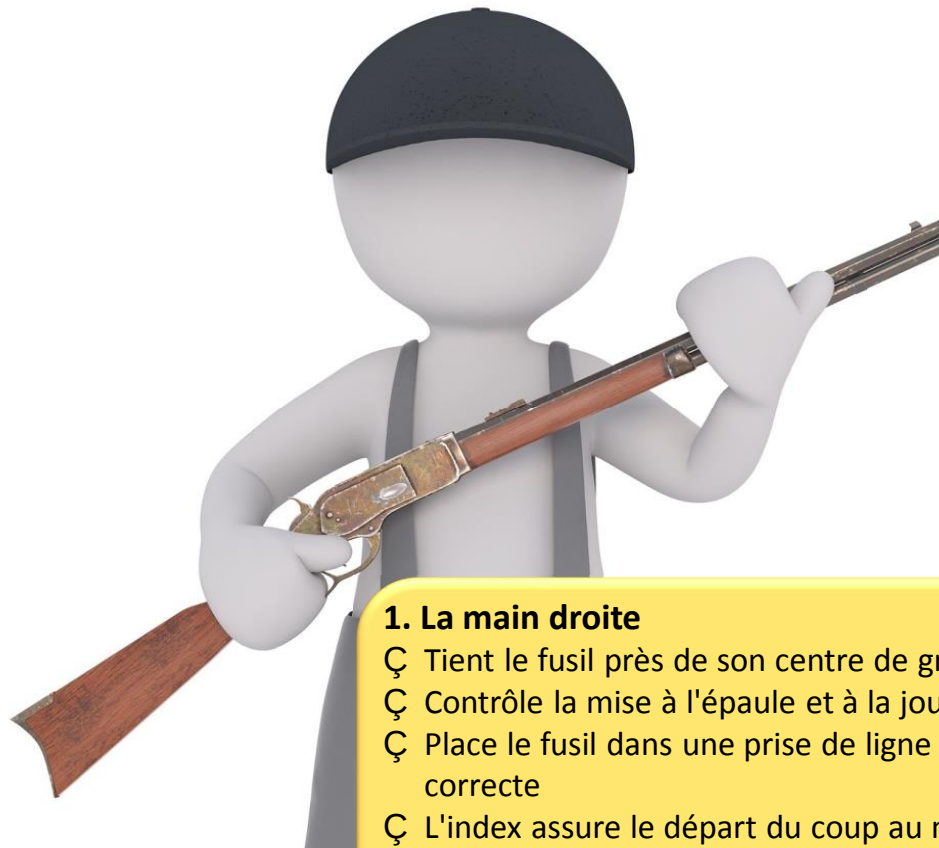
PRISE EN MAIN DE L'ARME

Les 4 Points de blocage de l'arme :



PRISE EN MAIN DE L'ARME

Les 4 Points de blocage de l'arme :

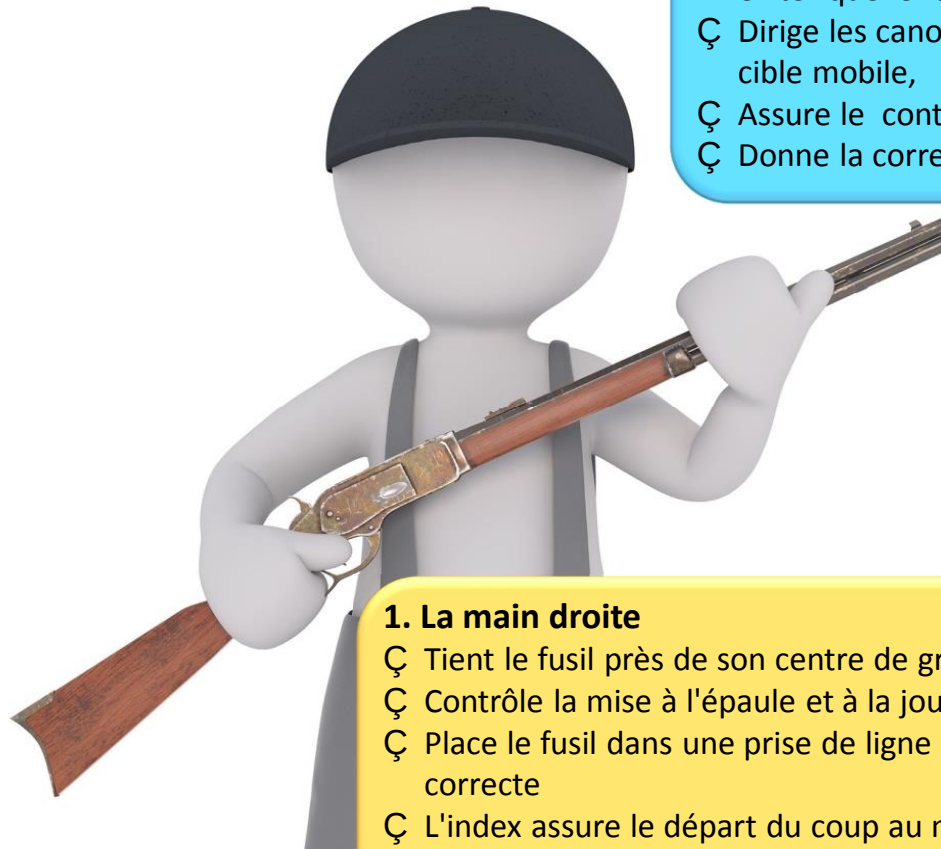


1. La main droite

- 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



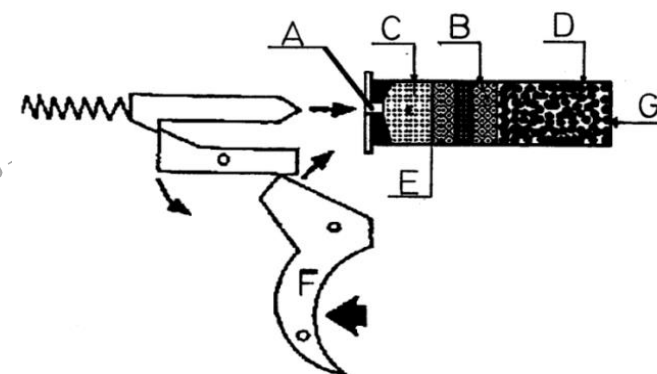
Nécessite l'alignement :

-  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

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

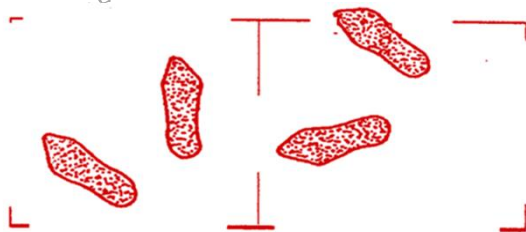
⇒ Le confort de la position dans la fenêtre de tir est primordial

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



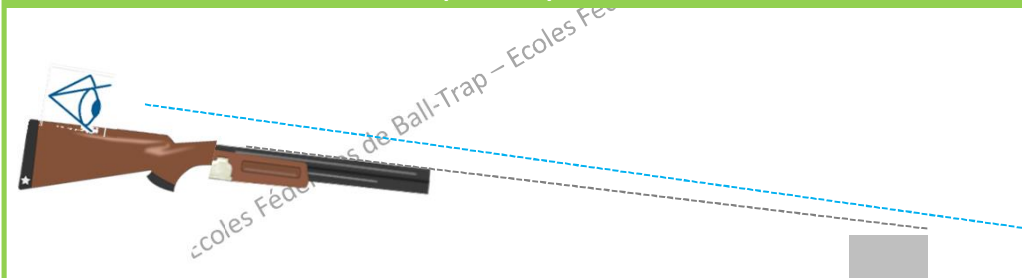
Tireur gaucher



Tireur droitier

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

L'ACTION DE TIR : 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)

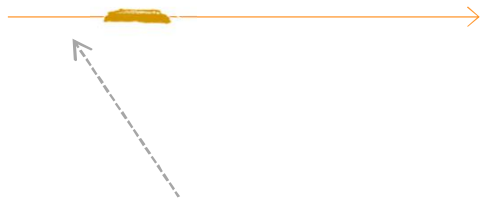


4 principes

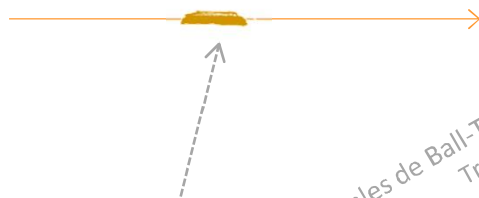
-  Ne regarder que le plateau
-  Avoir une position stable et souple
-  Epaulement juste ou Montée à l'épaule avec suivi dans le même temps
-  Poursuite du mouvement après le tir

Queue-Tête-Pan

Toutes disciplines



Suivre le plateau



Rattraper le plateau



Dépasser le plateau



Lâcher le coup

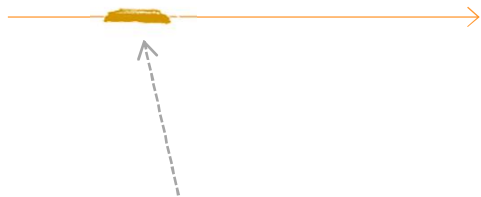


4 principes

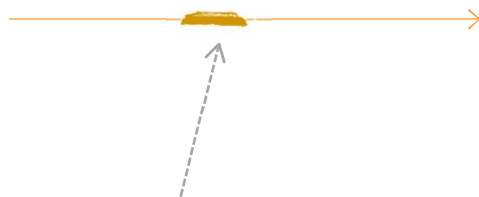
-  Ne regarder que le plateau
-  Avoir une position stable et souple
-  Epaulement juste ou Montée à l'épaule avec suivi dans le même temps
-  Poursuite du mouvement après le tir

Pull away

Disciplines désépaulées



Pointer le plateau



L'accompagner



Le devancer

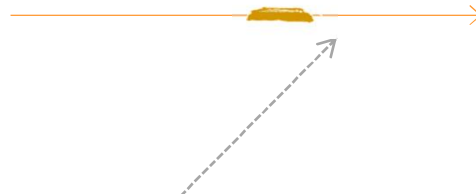


Lâcher le coup

Avance maintenue

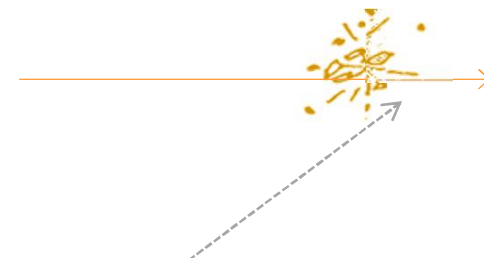


Pointer devant le plateau



Déplacer les canons en conservant l'avance

Disciplines désépaulées



Lâcher le coup

ACQUÉRIR LES BONNES PRATIQUES & TECHNIQUES DE TIR



Avez-vous des questions ?