

# ÉCOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP

## *INITIATION* *SESSION 4*





# ÉCOLES FÉDÉRALES DE BALL-TRAP



**BIENVENUE**

# PETIT TOUR DE TABLE

- Ecoles Fédérales de Ball-Trap – Ecoles



ies de Ball-Trap – Ecoles Fédérales de Ball-

- Ecoles Fédérales de Ball-Trap – Ecoles Fédé

- Ecoles Fédérales de Ball-Trap – Ecoles Fédérales de Ball-Trap -

## La Fédération Française de Ball-Trap

- Les disciplines Hélices, Sanglier Courant,
- Les installations
- Les cibles
- Les principes

## Comprendre les munitions

- Principes de fonctionnement d'une cartouche

## Comprendre la synergie Arme-Munition-Tireur-Cible

- Les réactions dynamiques de l'arme sur le tireur

## Les portées et distances de sécurité

## Me familiariser avec mon arme

- Mon arme et moi : de la tête aux pieds
- Rappels :

## 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
- Le contrôle et le second coup
- La coordination des éléments de la technique de base
- La séquence de tir

## ... et la Pratique

# CONNAÎTRE MA FÉDÉRATION





# LES DISCIPLINES DE LA F.F.B.T.

## MACHINES

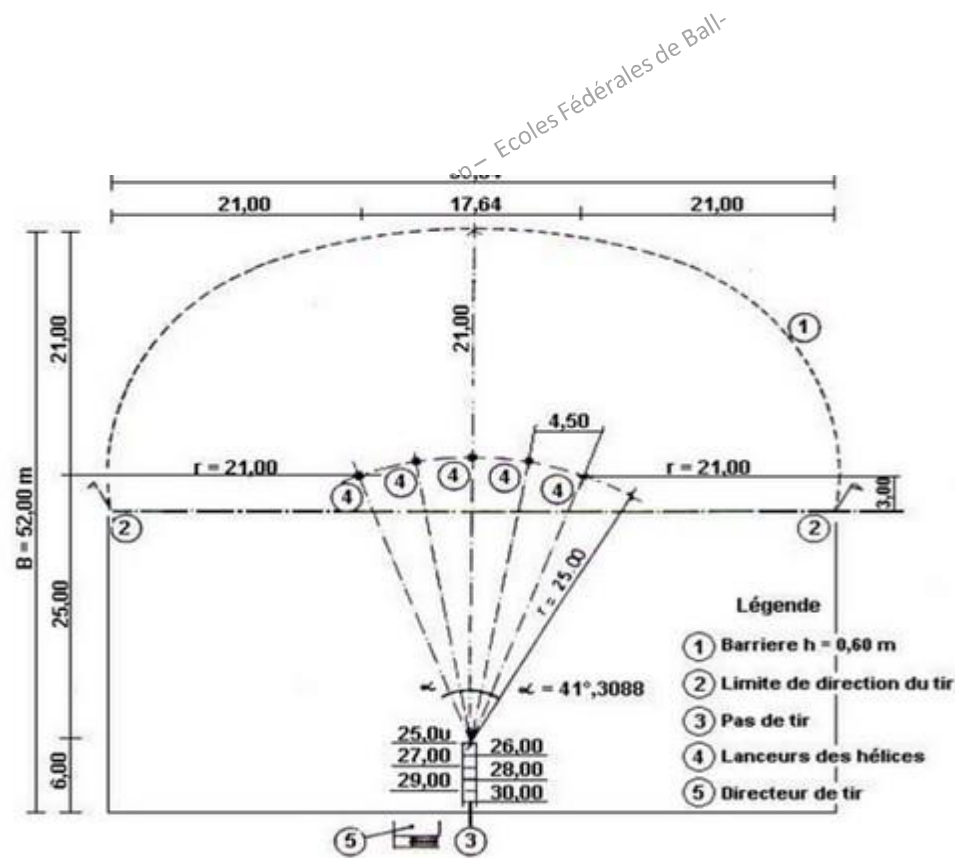
- 5 lanceurs spécifiques : le moteur, équipé d'un bec permet le chargement de l'hélice, tourne jusqu'à 10 000 tours/minute et oscille latéralement
- A l'appel, un des lanceurs se déclenche aléatoirement libérant l'hélice
- Trajectoires aléatoires apparentées au vol d'un pigeon

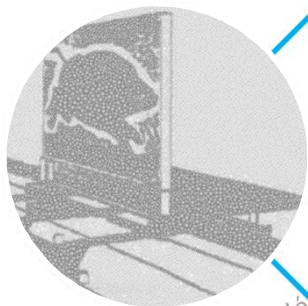
## CIBLES

- Hélices constituées d'une partie orange supportant le témoin blanc
- Nombre d'hélices variable
- 2 cartouches par hélices
- 1 point par hélice : l'hélice est 'bonne' lorsque le témoin se détache du support et tombe dans la zone des 21m

## PAS DE TIR

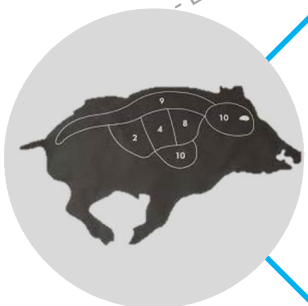
- 1 poste de tir situé à 25 mètres des machines
- Zone de tir délimitée par une barrière en arc de cercle à 21 m des machines
- Commande de l'hélice épaulé ou désépaulé
- Tir épaulé





## MACHINE

- Chariot porte cibles se déplaçant à vitesse réglable de gauche à droite et de droite à gauche
- Un système de basculage permet de permuter la cible droite avec la gauche et vice et versa dans une zone invisible du pas de tir



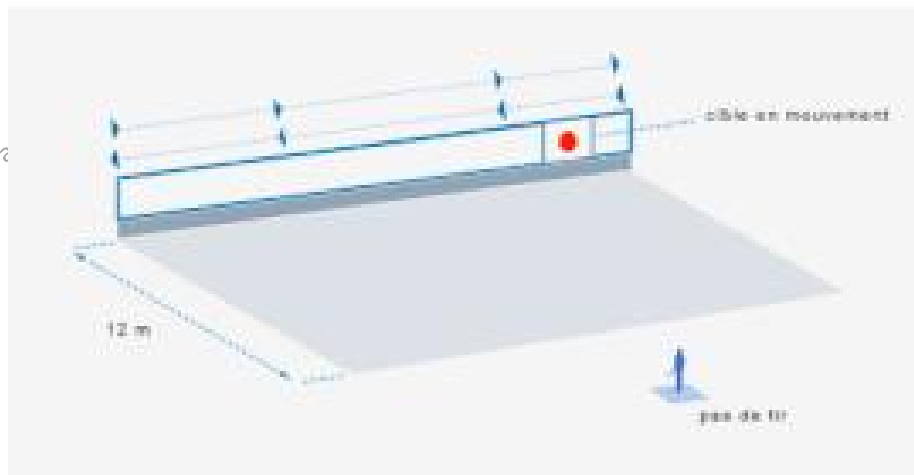
## CIBLES

- Cibles en papier représentant un sanglier
- Des zones seront définies et quantifiées afin d'attribuer un nombre de points à chaque tir
- 2 manches de 5 aller-retour
- 1 balle par passage



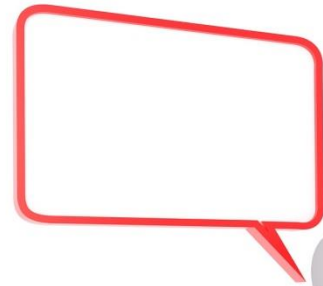
## PAS DE TIR

- 1 poste de tir situé à 30m ou 50m de la cible
- A l'appel, le chariot se met en mouvement
- Commande de la cible désépaulé haut de la crosse placé 25 cm sous l'axe de l'épaule ; Tir épaulé
- Carabines et express de chasse autorisées avec ou sans organe de visée optique (canons lisses interdits)





Avez-vous des questions ?



Retours d'expériences  
Comment avez-vous vécu la séance précédente ?

# MA SÉCURITÉ ET CELLE DES AUTRES





- ☐ yes
- ☐ no
- ☒ maybe

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



## 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

**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)





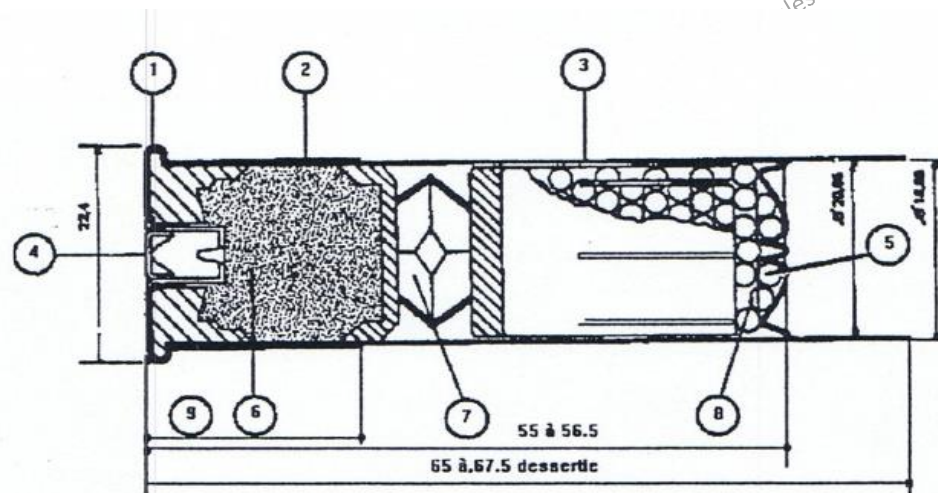
Avez-vous des questions ?

# LES MUNITIONS



## Constitution :

- L'étui
- Le système de mise à feu
- La bourre
- Les projectiles



## Caractéristiques variables en fonction

- Du type d'arme
- Du calibre de l'arme
- De la discipline / cible

| N° | DESIGNATION               |
|----|---------------------------|
| 1  | BOURRELET DU CULOT        |
| 2  | CULOT                     |
| 3  | ETUI                      |
| 4  | AMORCE                    |
| 5  | PLOMBS                    |
| 6  | POUDRE                    |
| 7  | BOURRE                    |
| 8  | SERTISSAGE ROND OU PLISSE |
| 9  | HAUTEUR DU CULOT          |

## Les cartouches autorisées



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



Charge de plomb : maximum 28 grammes toutes disciplines plateaux FFBT

Le contenant se compose de 2 parties :



## L'étui :

-  Contient les éléments actifs de la cartouche
-  Etui en plastique ou carton imperméabilisé
-  Fermeture de la cartouche à son extrémité
  - par un sertissage des bords (en étoile)
  - Par une rondelle



## Le culot

-  Culot de cuivre ou d'acier cuivre
-  Longueur du culot
  - 8 – 10 – 12 – 16 – 20 – 25 mm
-  Abrite le système de mise à feu
-  Comporte un bourrelet (collet) à sa base permettant
  - Le blocage de la cartouche dans le fût
  - L'extraction ou l'éjection

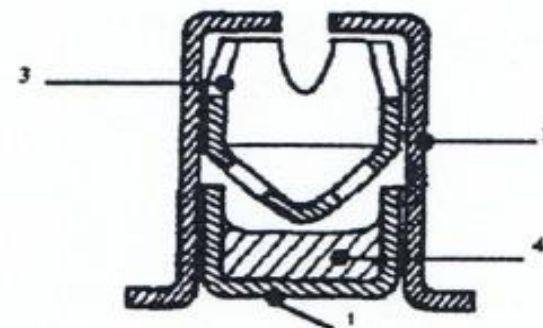
## Le système de mise à feu : l'amorce

- Élément détonateur de la percussion
- Assure par inflammation la réaction chimique de la poudre  
flamme longue et étroite  
=> bonne inflammation de la poudre



- L'amorçage américain (le plus utilisé) se compose :

- d'un godet laiton
- inséré dans une douille d'acier cuivré
- au fond de laquelle se trouve une enclume  
qui frappe la charge énergétique  
au moment de la percussion



| N° | Désignation          |
|----|----------------------|
| 1  | Godet laiton         |
| 2  | Douille acier cuivré |
| 3  | Enclume laiton       |
| 4  | Charge énergétique   |

## Les poudres

- Élément propulseur de la charge de la cartouche
  - Sous forme de paillettes, bâtonnets, cylindres creux, sphérules ou de granules
  - Vitesse de combustion variable selon le type de poudre :
    - simple base (uniquement à base de nitrocellulose)
    - double base (nitroglycérine et de nitrocellulose)
- => La poudre double base a une vitesse de combustion plus élevée



## La bourre

Cale et assure une poussée uniforme du projectile

### Types de bourres



#### Bourre à jupe

- Gobelet contenant la grenaille
- Avantages :
  - Diminue la friction des billes en plomb dans le canon évitant ainsi l'emplombage
  - Resserrer la gerbe des billes (dispersion moindre).



#### Bourre Grasse

- Cylindre en liège placé entre la poudre et les plombs (pas de jupe)
- Avantage : Dispersion plus importante des plombs



#### Bourre Réversible (ou godet)

- Possède un petit godet, cette cartouche se situe entre la bourre grasse et la bourre à jupe.
- Avantage : Groupement des plombs intéressant pour un tir à moyenne distance (25 m).



#### Bourre Dispersante (ARX, croisillon...)

- Utilisation uniquement à la chasse à faible distance (20 m maximum)
- Avantage : Dispersion exceptionnelle (un cercle de 1 m à une distance de 15 m)

## Les projectiles autorisés pour le tir aux plateaux :



### Matières :

-  100% plomb (plomb doux)
-  plomb durci (5% d'antimoine)
-  plomb recouvert d'une couche de cuivre et/ou nickel par électrodéposition
-  Ajout éventuel de particules de polymères pour éviter l'agglomération des billes entre elles et leur déformation lors du tir



### Types de projectiles

-  Grenaille : Billes de plomb sphériques < 5mm



### Types de plombs

-  Disciplines plateaux Plombs 6,5 à 9 (2 à 2,5mm)

- Classement des plombs
  - selon un numérotage en fonction du nombre de billes au 10 grammes (ex : Plomb 7)
  - ou Calibre de la douille en mm (ex : 12mm) ou en pouce (ex : .410)

## Correspondance des mesures de plombs

| Diamètre en mm               | 5,50 | 5,25 | 5,00 | 4,75 | 4,50 | 4,25 | 4,00 | 3,75 | 3,50 | 3,25 | 3,00 | 2,75 | 2,50 | 2,25 | 2,00 | 1,75 |
|------------------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Nb de billes dans 10 grammes | 10   | 12   | 13   | 15   | 18   | 21   | 26   | 32   | 40   | 50   | 63   | 82   | 110  | 150  | 215  | 320  |
| Métrique                     | 6/0  | 5/0  | 4/0  | 3/0  | 2/0  | 0    | 1    | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8    | 9    | 10   |
| Anglaise                     | AAAA | AAA  | AA   | A    | BBB  | BB   | B    | 1    | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 8    | 9    | 10   |
| Américaine                   | TT   | T    | BBB  | BB   | BB   |      | 1    | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8    | 9    |      |

## Charges en plombs\*

| N° Plomb<br>(Série Métrique) | Diamètre<br>en mm | Poids<br>d'un grain | Cal 12<br>36 grammes | Cal 12<br>32 grammes | Cal 12 – 16<br>28 grammes | Cal 12 – 20<br>24 grammes |
|------------------------------|-------------------|---------------------|----------------------|----------------------|---------------------------|---------------------------|
| 4/0                          | 5,00              | 0,733               | 49                   | 44                   | 38                        | 38                        |
| 3/0                          | 4,75              | 0,629               | 57                   | 51                   | 45                        | 33                        |
| 2/0                          | 4,50              | 0,524               | 67                   | 60                   | 52                        | 45                        |
| 0                            | 4,25              | 0,450               | 80                   | 71                   | 62                        | 53                        |
| 1                            | 4,00              | 0,375               | 96                   | 85                   | 75                        | 64                        |
| 2                            | 3,75              | 0,309               | 117                  | 104                  | 91                        | 78                        |
| 3                            | 3,50              | 0,251               | 144                  | 127                  | 116                       | 96                        |
| 4                            | 3,25              | 0,201               | 179                  | 159                  | 138                       | 119                       |
| 5                            | 3,00              | 0,158               | 228                  | 202                  | 176                       | 152                       |
| 6                            | 2,75              | 0,12                | 295                  | 262                  | 229                       | 197                       |
| 7                            | 2,50              | 0,091               | 393                  | 349                  | 303                       | 263                       |
| 8                            | 2,25              | 0,066               | 539                  | 477                  | 415                       | 375                       |
| 9                            | 2,00              | 0,046               | 768                  | 632                  | 595                       | 512                       |
| 10                           | 1,75              | 0,031               | 1147                 | 1020                 | 803                       | 764                       |

\* Ces charges types sont susceptibles de variations avec les règlements établis par les instances internationales

# COMPRENDRE LA SYNERGIE

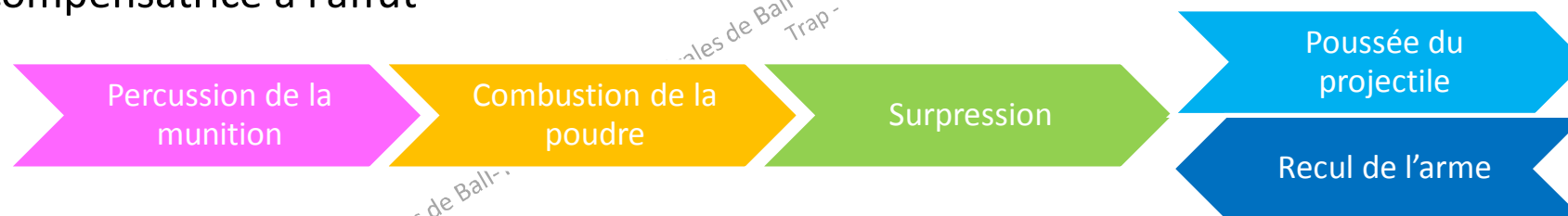
## ARME - MUNITION - TIREUR - CIBLE

## Le recul

Les lois de la physique font que :

- Tout corps en mouvement
  - Possède une énergie cinétique dépendant de ses masse et vitesse  $E_c = 1/2 m \times v^2$
  - Produit une quantité de mouvement  $Q = m v$

- La projection d'une charge en dehors d'une bouche à feu implique une réaction compensatrice à l'affût



- Le projectile et l'arme
    - subissent le principe physique de la conservation de mouvement :  $Q = m v$
    - auront chacun une énergie cinétique distincte :  $E_c = 1/2 m v^2$
- => Le projectile plus léger que l'arme bénéficie de la quasi-totalité de l'énergie du coup



## Limiter le recul

-  Utiliser un fusil plus lourd
-  Adopter un bon amortisseur en caoutchouc sur la crosse
-  Adapter la longueur de la crosse et de sa couche
-  Adopter une position de tir

En conclusion, on peut dire que le recul est fonction :

⇒ du poids du fusil, de son adaptation au tireur

⇒ du chargement et de la vitesse de la cartouche

# LES PORTÉES ET DISTANCE DE SÉCURITÉ

- **Portée efficace**
  - Suffisance de l'énergie d'un groupe de plombs pour casser un plateau
  - (30 mètres pour une charge de 24grammes)
  - À distance supérieure : lié à d'autres facteurs : calibre, chokage, bourre, N° plomb...

- **Portée de sécurité**
  - Distance à laquelle les plombs n'occasionnent plus de blessures graves
  - Ou distance de retombée des plombs (tir sous un angle de 15°=  
210 m pour un plomb de 2,5 mm de diamètre (80 x diamètre du plomb en m(Source : Général Journée)

- **Distance de sécurité**
  - Distance maximale atteinte par les plombs : 250 mètres
  - ⇒ distance exigée lors de l'implantation de stands



Avez-vous des questions ?

# 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



# L'ACTION DE TIR

## RAPPELS

## Position de base

Ecartement des pieds =  
largeur des épaules

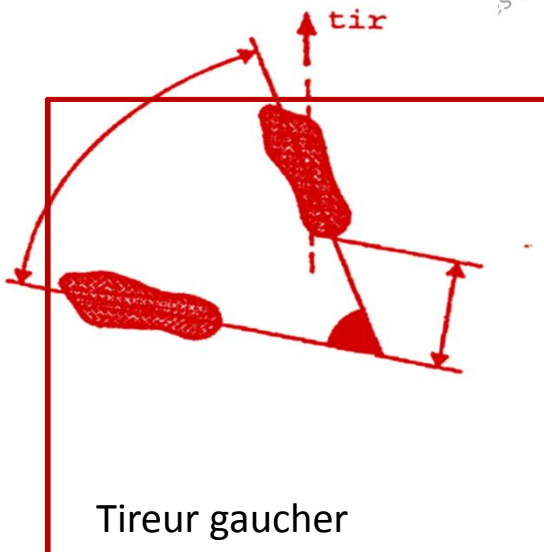
Poids du corps et de l'arme  
majoritairement sur jambe  
avant (60 % - 40 %)

Muscles des cuisses et des  
jambes toniques

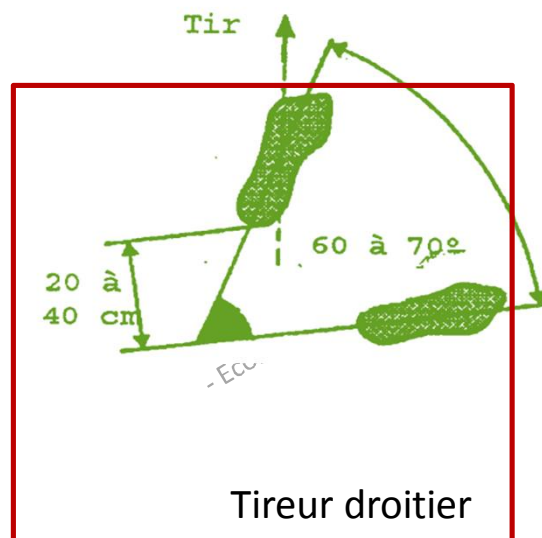
Abdominaux toniques

Tête légèrement descendue  
normalement sur la crosse

Buste en position penchée  
légèrement en avant



Tireur gaucher

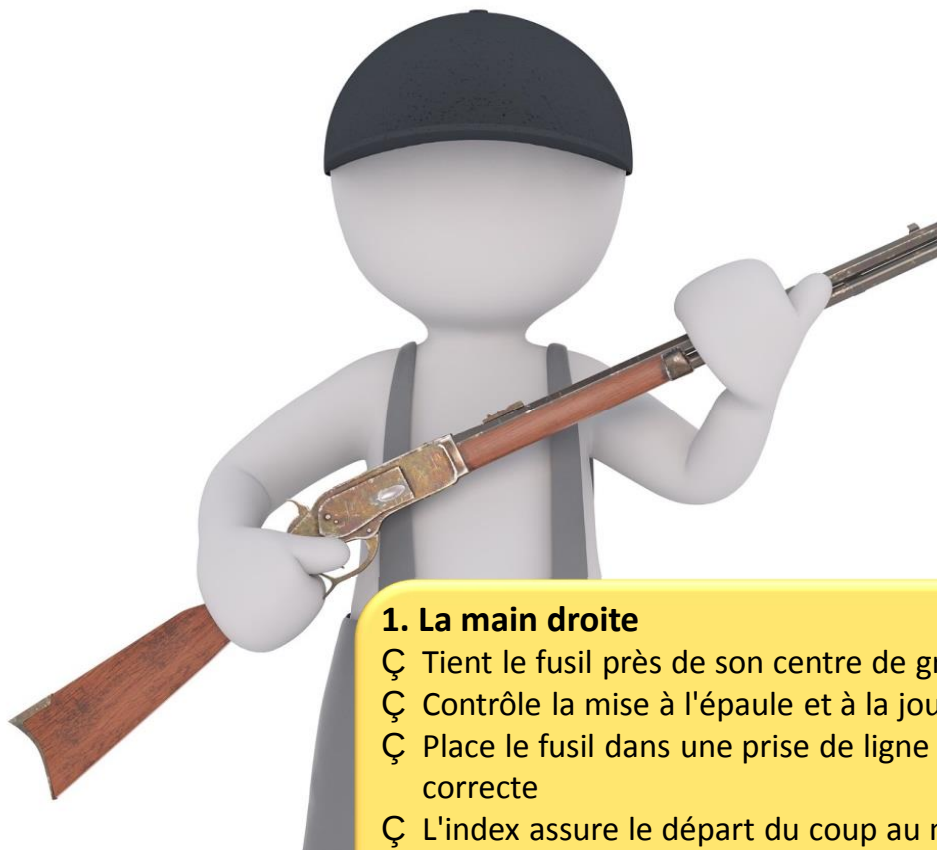


Tireur droitier

## Les 4 Points de blocage de l'arme :



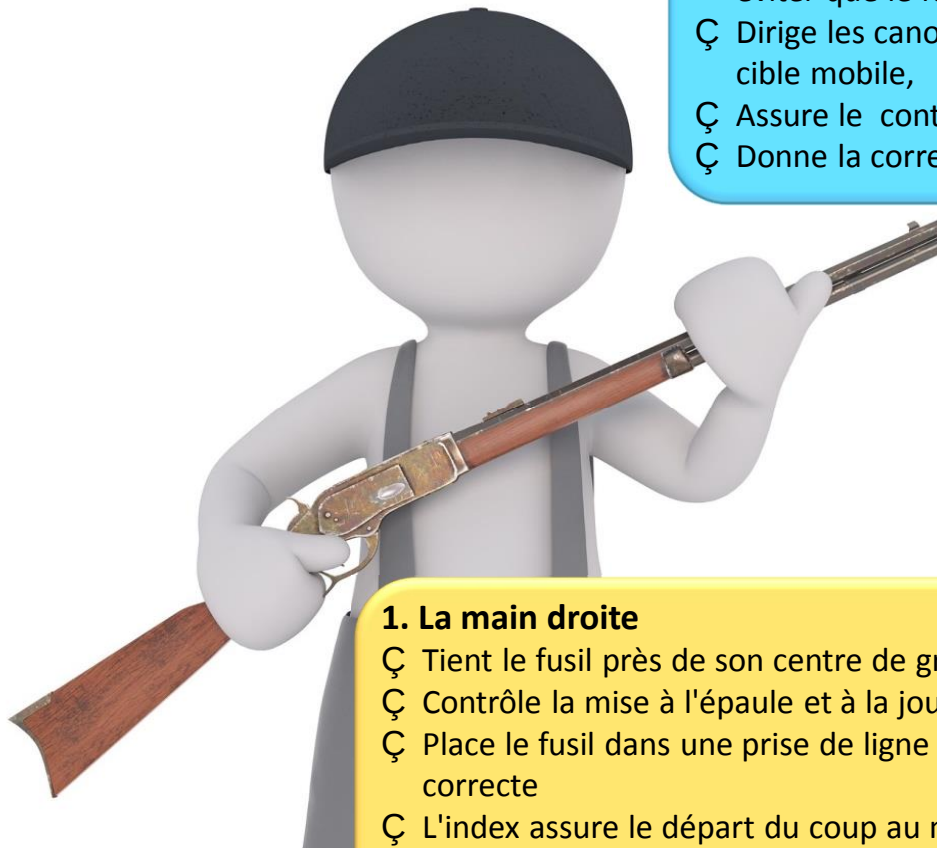
## Les 4 Points de blocage de l'arme :



### 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

## 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

## 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



## 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



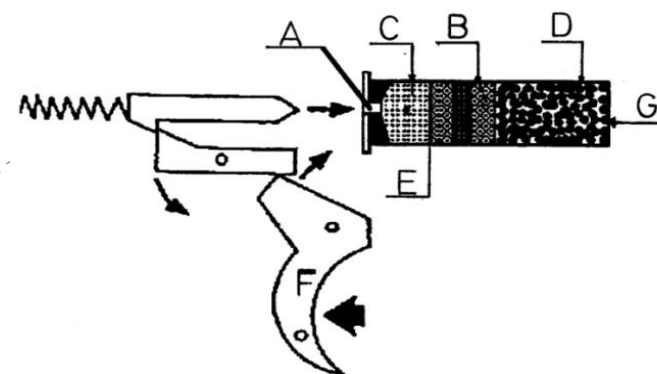
Nécessite l'alignement :

-  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<sup>ème</sup> 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 :

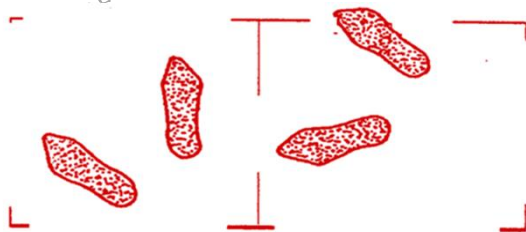
- de la trajectoire du plateau
  - de la zone où le plateau sera tiré : la fenêtre de tir
- ⇒ Le confort de la position dans la fenêtre de tir est primordial

### 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



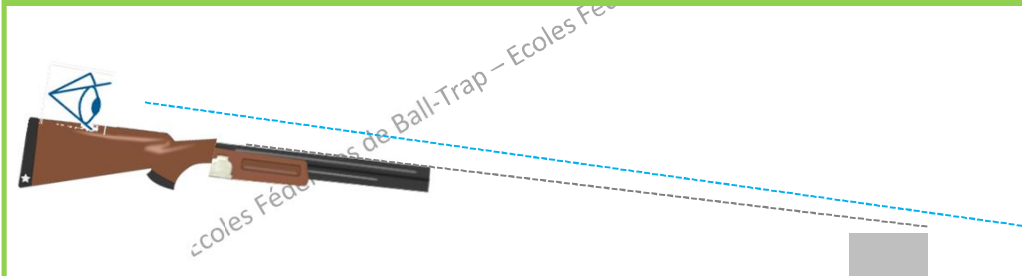
Tireur gaucher



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



## 3 techniques majeures :

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

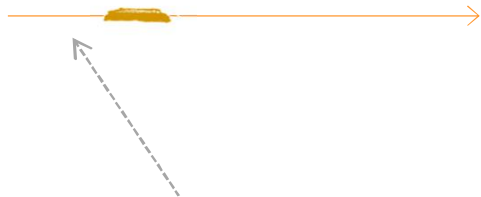


## 4 principes

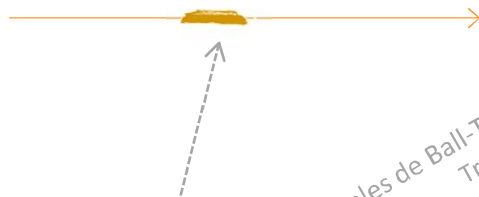
-  Ne regarder que le plateau
-  Avoir une position stable et souple
-  Epaulement juste ou Montée à l'épaule avec suivi dans le même temps
-  Poursuite du mouvement après le tir

## Queue-Tête-Pan

## Toutes disciplines



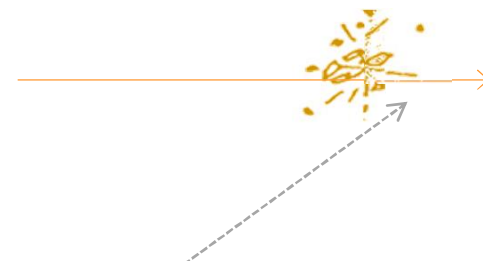
Suivre le plateau



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

# L'ACTION DE TIR

## LE CONTRÔLE ET LE 2<sup>ème</sup> COUP



Le tir du second coup nécessite la maîtrise du fusil lors du premier coup :

- 🎯 Lâcher du premier coup en poursuivant la trajectoire
- 🎯 Contrôle de l'impact de la gerbe sur le plateau sans modifier le blocage de l'arme
- 🎯 Le manque de stabilité dans la position sera préjudiciable au tir du second coup

⇒ Plateau manqué au premier coup :

- 🎯 Juger où a été tiré le premier coup
- 🎯 Apporter la correction nécessaire
- 🎯 Tirer en respectant les consignes habituelles

Le lâcher du 1er coup doit s'effectuer dans un laps de temps et dans la limite d'une distance permettant l'emploi du second coup ou le tir d'un doublé

⇒ Plateau cassé au premier coup :

- 🎯 Désépauler et ouvrir le fusil en sécurité
- 🎯 Le tir du 2<sup>ème</sup> coup est inutile : fatigue inutile

⇒ Après le tir du plateau

- 🎯 Critique du ou des coups (stabilité, position, contrôle, jugement)

# LE TIREUR ET SON ARME

## COORDINATION DES ELEMENTS DE LA

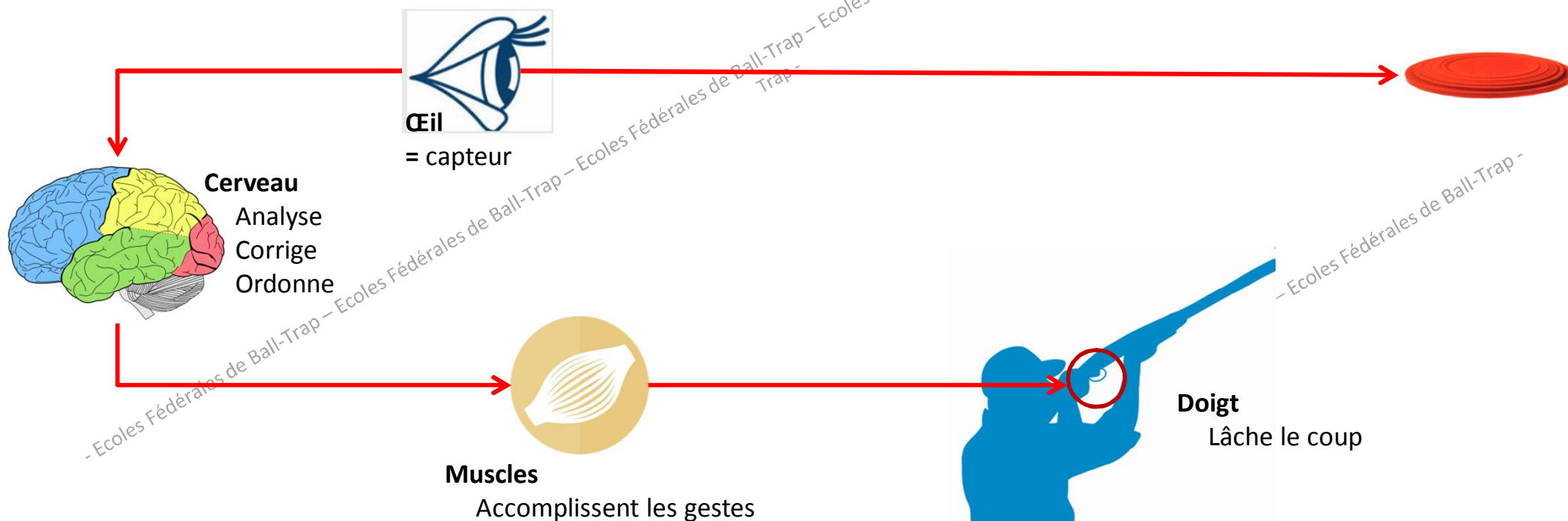
### TECHNIQUE DE BASE



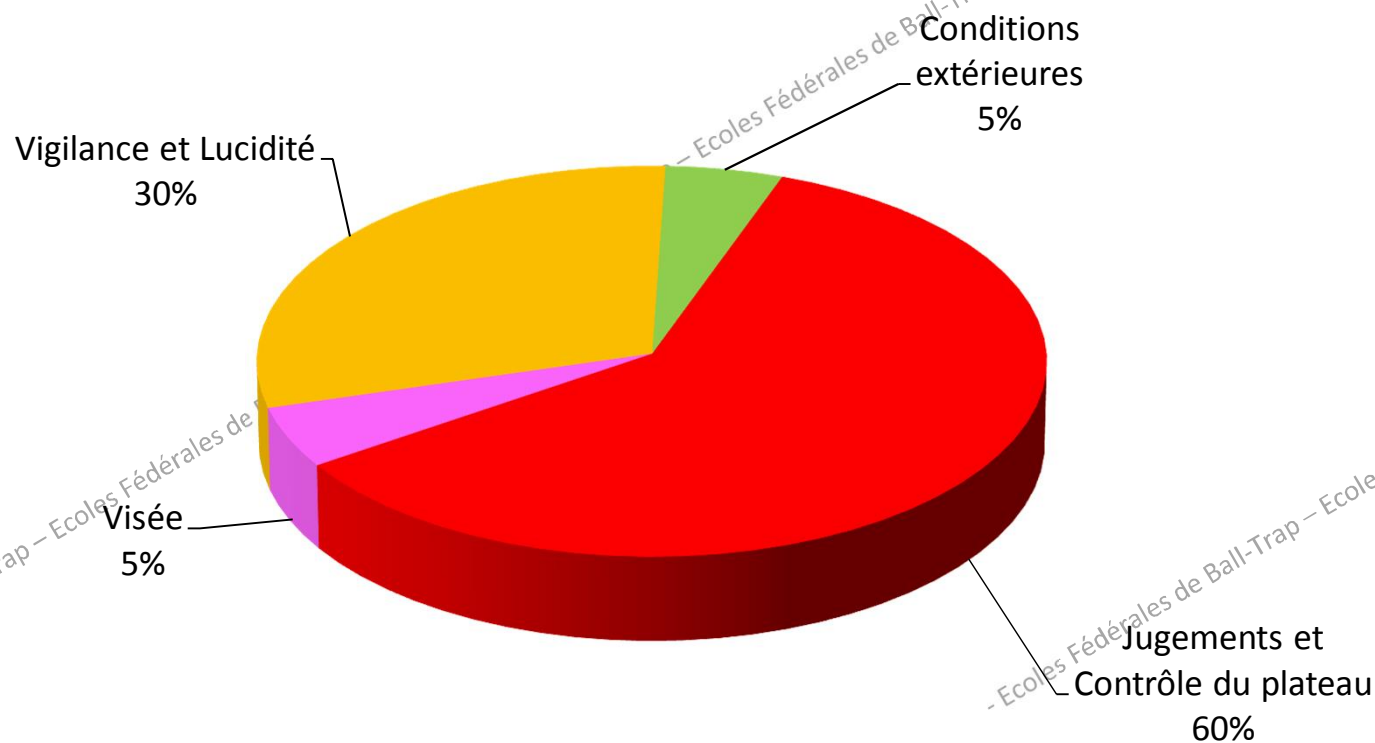
# COORDINATION DES ELEMENTS DE LA TECHNIQUE DE BASE

Le tir sur cibles mobiles doit résulter d'une coordination de l'esprit et du corps.

- Le premier apportant l'estimation et les corrections de visée
- en intimant au deuxième les ordres d'exécution du tir.
- Les muscles et les os constituent la partie mécanique de cet ensemble " tireur "



## Importance des différents facteurs



## Séquence de tir (chronologie des actions)

- 1 Placement par rapport au point prévisionnel du tir
- 2 Prise en main de l'arme et épaulé
- 3 Placement des canons : Prise de la ligne de mire (bande)
- 4 Placement des yeux : Prise de la ligne de visée
- 5 Appel et départ du plateau
- 6 Attaque du plateau et Lâcher dans l'action dynamique
- 7 Suivi après le départ du premier coup
- 8 Contrôle de l'impact "gerbe plateau", éventuellement second coup
- 9 Critique du ou des coups (stabilité, position, contrôle, jugement)



Le lâcher du 1er coup doit s'effectuer dans un laps de temps et dans la limite d'une distance permettant l'emploi du second coup ou le tir d'un doublé  
Attention aux règlements des disciplines !

# ACQUÉRIR LES BONNES PRATIQUES & TECHNIQUES DE TIR



Avez-vous des questions ?