



REGLEMENT

DU

TIR COMBINE DE CHASSE

01 / 01 / 21

Sommaire

1. INSTALLATIONS	4
1.1 Stand de tir 4	
1.1.1 Fosse Chasse	4
1.1.2 Compak® Chasse	4
1.1.3 Carabine de chasse	4
1.2 Lanceurs 4	
1.3 Dispositifs de lancements	5
1.3.1 Fosse Chasse	5
1.3.2 Compak® Chasse	5
1.4 Trajectoires5	
1.4.1 Fosse Chasse	5
1.4.2 Compak® Chasse	5
1.4.3 Menu ou ordre de tir	6
2. PLATEAUX D'ARGILE ET CIBLES DE CHASSE	6
2.1 Définitions 6	
2.1.1 Plateau simple (Fosse Chasse et Compak® Chasse) :	6
2.1.2 Doublé coup de fusil (Compak® Chasse) :	6
2.1.3 Doublé simultané (Compak® Chasse) :	6
2.1.4 Cibles de tir à la carabine de chasse :	6
2.2 Plateaux simples (Fosse Chasse et Compak® Chasse)	6
2.2.1 Plateau compté bon	6
2.2.2 Plateau compté zéro	7
2.3 Doublés coup de fusil (Compak® Chasse)	7
2.3.1 Doublé bon et bon	7
2.3.2 Doublés bon/zéro, zéro/bon ou zéro/zéro	7
2.4 Doublés simultanés (Compak® Chasse)	7
2.4.1 Doublé bon et bon	7
2.4.2 Doublés bon/zéro, zéro/bon ou zéro/zéro	7
2.5 Cas des « NO BIRD » pour le Compak® Chasse et la Fosse Chasse	7
2.5.1 « No bird » dus aux armes ou munitions	7
2.5.2 « No bird » dus aux plateaux	8
2.5.3 Intempéries	8
3. EXECUTION D'UNE MANCHE	8
3.1 Définition d'une manche	8
3.1.1 Tir au fusil de chasse	8
3.1.2 Tir à la carabine de chasse	8
3.2 Planches de tir	8
3.3 Essais des armes	8
3.3.1 Tir au fusil de chasse	8
3.3.2 Tir à la carabine de chasse	9
3.4 Position de tir	9
3.4.1 Tir au fusil de chasse	9
3.4.2 Tir à la carabine de chasse	9
3.5 Rotations 9	
3.5.1 Tir au fusil de chasse (Compak® Chasse et Fosse Chasse)	9
3.5.2 Tir à la carabine de chasse	9
3.6 Menu ou ordre de tir des plateaux	9
3.6.1 Tir au fusil de chasse (Compak® Chasse et Fosse Chasse)	9
3.6.2 Tir à la carabine de chasse	10
3.7 Délai de préparation	10
3.7.1 Tir au fusil de chasse (Compak® Chasse et Fosse Chasse)	10
3.7.2 Tir à la carabine de chasse	10
3.8 Délai de lancement	10
3.8.1 Tir au fusil de chasse (Compak® Chasse et Fosse Chasse)	10
3.8.2 Tir à la carabine de chasse	10
3.9 Position de l'arme.	11

3.9.1	Tir au fusil de chasse (Compak® Chasse et Fosse Chasse).....	11
3.9.2	Système à 1 ^{ère} détente à relâche et 2 ^{nde} détente normale (release-pull trigger)	11
3.9.3	Système à double détente à relâche (double release trigger).....	11
3.9.4	Position de l'arme au sanglier courant.....	12
4.	ARMES ET MUNITIONS.....	12
4.1	Caractéristiques des armes.....	12
4.1.1	Fusils de chasse.....	12
4.1.2	Carabines de chasse.....	12
4.2	Bretelles et courroies.....	13
4.3	Micro caméras.....	13
4.4	Modifications ou échange d'arme.....	13
4.5	Défaut de fonctionnement.....	13
4.6	Emprunt d'une arme.....	13
4.7	Utilisation d'une arme pour deux.....	14
4.8	Erreur de cible.....	14
4.9	Contrôle de la carabine.....	14
4.10	Munitions 14	
4.10.1	Tir au fusil de chasse.....	14
4.10.2	Tir à la carabine de Chasse.....	14
5.	TENUE VESTIMENTAIRE.....	15
5.1	Vêtements personnels.....	15
5.2	Dossards 15	
5.3	Protections 15	
5.4	Pénalités 15	
6.	REGLES DE CONDUITE.....	15
6.1	Sécurité 15	
6.2	Simulacres de tir.....	16
6.3	Tireur absent au moment de l'appel.....	16
6.4	Protestation.....	16
7.	PARTICIPATION.....	18
8.	EQUIPES NATIONALES ET TIREURS INDIVIDUELS.....	18
9.	JURY.....	20
10.	COMITE D'ORGANISATION (voir cahier des charges).....	20
11.	RESPONSABLE FEDERAL (voir cahier des charges).....	20
12.	ARBITRES ET MARQUEURS.....	21
12.1	Arbitres. 21	
12.2	Marqueurs assesseurs.....	22
12.2.1	Tir au fusil de chasse.....	22
12.2.2	Tir à la carabine de chasse.....	22
13.	FEUILLE DE MARQUE.....	22
13.1	Tir au fusil de chasse.....	22
13.2	Tir à la carabine de chasse.....	22
14.	SANCTIONS.....	22
14.1	Pénalisations.....	22
15.	BARRAGES.....	22
15.1	Equipes 23	
15.1.1	Tir Combiné de Chasse.....	23
15.1.2	Epreuve de tir au fusil de chasse.....	23
15.1.3	Epreuve de tir à la carabine.....	23
15.2	Individuels 23	
15.2.1	Tir Combiné de Chasse.....	23
15.2.2	Epreuve de tir au fusil de chasse.....	23
15.2.3	Epreuve de tir à la carabine.....	23
16.	LEXIQUE.....	24
17.	EXEMPLES DE GRILLES.....	25
17.1	Sur une installation Fosse Chasse.....	25
17.2	Sur une installation Compak® Chasse.....	25

GENERALITES

Le Tir Combiné de Chasse est une discipline mixte pratiquée avec un fusil de chasse sur des plateaux d'argile et avec une carabine de chasse sur des cibles de chasse fixes et sur un sanglier courant.

Ces épreuves sont destinées à mettre en valeur les qualités du tireur de chasse complet. Les épreuves aux plateaux d'argile se déroulent sur une Fosse Chasse et sur un Compak® Chasse. Le tir à la carabine de chasse est organisé sur un stand de tir, à 100 m pour les cibles de chasse fixes et à 50 m pour le tir au sanglier courant

Les conditions du présent règlement sont celles requises pour les épreuves internationales.

Tout tireur participant à la compétition signera une déclaration par laquelle il s'engage avoir lu et accepté le présent règlement.

1. INSTALLATIONS

1.1 Stand de tir

1.1.1 Fosse Chasse

Les cinq pas de tir sont délimités par des carrés de 1 m x 1 m, espacés de 2 à 3 m de centre à centre, et disposés à 11 m derrière la ligne frontale du ou des lanceurs de plateaux.

1.1.2 Compak® Chasse

Les cinq postes de tir sont délimités par des carrés de 1 m x 1 m et espacés de 3 à 6 m de centre à centre, en ligne droite en arrière et parallèlement à la zone dite de survol des plateaux (voir annexe 1).

Des limiteurs d'angles empêchant les tireurs de pointer leur fusil sur leur voisin de gauche ou de droite seront mis en place sur chaque poste de tir (voir annexe 1) pour assurer la sécurité.

Il doit y avoir six (6) lanceurs. Ces lanceurs peuvent être manuels, semi-automatiques ou automatiques.

Ils seront baptisés A, B, C, D ... ou 1, 2, 3, 4 de la gauche vers la droite et une pancarte portant la lettre ou le numéro correspondant doit indiquer clairement sa position.

2 séries de 25 plateaux seront tirées sur 2 Compak® Chasse. Une série sera tirée avec un doublé simultané par poste, et l'autre série sera tirée avec un doublé coup de fusil par poste.

1.1.3 Carabine de chasse

Les pas de tir seront conformes au règlement en vigueur dans chaque pays concerné. Chaque pas de tir devra être équipé de merlons, portiques, casquette, etc. pour assurer le confinement des projectiles dans la zone de tir.

Les cibles de chasse fixes seront placées à 100 m sur un dispositif de retour par câbles, ou avec un appareil mécanique, ou encore avec un système électronique de lecture.

Les sangliers courants seront tirés à 50 m, de gauche à droite et de droite à gauche, dans une fenêtre de tir de 10 m. Le réglage de la vitesse permettra de voir la cible pendant 2,5 secondes à la fois de gauche à droite et de droite à gauche.

1.2 Lanceurs

La Fosse Chasse est pratiquée sur une installation équipée :

- soit de 5 lanceurs ;
- soit de 15 lanceurs dont on n'utilise que les 6^e, 7^e, 8^e, 9^e, et 10^e ;
- soit de 1 seul lanceur à variation verticale et horizontale.

Le Compak® Chasse est équipé de six lanceurs.

1.3 Dispositifs de lancements

1.3.1 Fosse Chasse

Les lanceurs pourront être commandés :

- par un dispositif de type "sono pull" (électrique ou électronique), avec un séquenceur, de manière à ce que tous les tireurs puissent recevoir des plateaux identiques, dans un ordre différent, mais sans savoir lequel des cinq appareils lancera le plateau ;
- par une pulleuse électronique ;
- ou bien manuellement.

1.3.2 Compak® Chasse

Les lanceurs peuvent être commandés soit manuellement, soit par un système de télécommande ou par un système de type sono pull.

Dans les cas de commande manuelle ou de télécommande, le plateau doit être lancé dans un délai de 0 et 3 secondes après le commandement du tireur.

Dans les cas de commande par sono-pull, le plateau doit être lancé dans un délai de 0.5 seconde après le commandement du tireur.

1.4 Trajectoires

1.4.1 Fosse Chasse

Afin de varier les conditions de tir, les trajectoires des plateaux lancés par une Fosse Chasse devront pouvoir être modifiées. La trajectoire des plateaux est de 60 m, plus ou moins 5 m. Les angles maxima à gauche et à droite de l'axe de l'installation seront au maximum de trente cinq (35) degrés.

Pour effectuer les différents réglages, trois grilles officielles ont été établies (voir article 17.1). Les plateaux lancés doivent avoir une trajectoire par vent nul conforme aux grilles de tir officielles. Cette distance sera mesurée à partir du bord de la fosse, quelle que soit la direction. En cas d'utilisation d'une fosse équipée d'un seul lanceur à variation angulaire, seules les données limites seront prises en compte (angles et hauteur).

Une manche se compose de 25 plateaux et, sur chaque plateau, il devra être possible de tirer deux cartouches.

1.4.2 Compak® Chasse

Trajectoires (voir annexe 1 - le plan des installations)

Elles doivent être les plus variées possibles : montantes, descendantes, fuyantes, rentrantes, chandelles, rabbits

Chaque plateau simple doit pouvoir être tiré de deux coups de fusil de chacun des cinq postes de tir, en toute sécurité pour les tireurs, les arbitres, le personnel et les spectateurs.

Deux types de trajectoires composent un parcours de Compak® Chasse :

Trajectoires obligatoires :

- Une trajectoire de gauche à droite traversant le côté AB et CD.
- Une trajectoire de droite à gauche traversant le côté CD et AB.
- Une trajectoire fuyante traversant le côté BC.
- Un rabbit de gauche à droite ou de droite à gauche, sur une compétition.

Trajectoires libres :

Elles sont tracées au gré de l'organisateur et en fonction du terrain.

Cette trajectoire peut être de deux types :

- 1) Soit un appareil de fosse en avant des postes de tir,
- 2) Soit un appareil surélevé derrière les postes de tir.

1.4.3 Menu ou ordre de tir

Les menus des plateaux sont fixés devant chaque poste de tir, de telle sorte que les tireurs puissent les lire facilement.

Les plateaux simples et les doublés sur le menu peuvent être choisis par le traceur dans n'importe quel ordre.

2. PLATEAUX D'ARGILE ET CIBLES DE CHASSE

2.1 Définitions

2.1.1 Plateau simple (Fosse Chasse et Compak® Chasse) :

Un seul plateau lancé après le commandement du tireur en accord avec le présent règlement et suivant la grille retenue.

2.1.2 Doublé coup de fusil (Compak® Chasse) :

Deux plateaux issus d'un ou de deux lanceurs différents, le premier étant commandé par le tireur et le deuxième par le coup de fusil tiré sur le premier plateau (0 à 3 secondes de délai de lancement pour le départ du second plateau, plus le temps éventuel nécessaire à son apparition).

Aucun plateau des doublés "coup de fusil" ne sera présenté. Seuls pourront être tirés dans les doublés "coup de fusil", les plateaux ayant déjà été tirés. Deux cartouches peuvent être tirées sur le même plateau.

2.1.3 Doublé simultané (Compak® Chasse) :

Deux plateaux projetés en même temps par un ou deux lanceurs. Les plateaux des doublés simultanés sont présentés aux tireurs. Les plateaux peuvent être tirés dans n'importe quel ordre. Deux cartouches peuvent être tirées sur le même plateau.

A chaque poste, il sera tiré 3 plateaux simples et un doublé coup de fusil ou simultané (voir article 17.2) :

2.1.4 Cibles de tir à la carabine de chasse :

Les quatre cibles de chasse utilisées, tirées à cent (100) mètres, seront du type "DJV" ou similaires, espacées de au moins 1 m les unes des autres. Le sanglier courant sera équipé d'une cible standard DJV à deux têtes. (Cf. annexe 4 - dessin des cibles de chasse).

Les organisateurs peuvent utiliser des cœurs de cible remplaçables (miroirs), incluant au moins 10, 9, 8 cercles, mais un arbitre devra toujours assister à la substitution. Chaque impact hors du miroir et à l'intérieur de la zone de score sera ajouté au score. Au centre du miroir, l'arbitre doit indiquer le nombre d'impacts situé hors du miroir même, ainsi que leur score. Ces trous doivent ensuite être cachés au moyen d'adhésif.

L'utilisation de miroirs doit être appliquée à toutes les cibles d'une compétition données et pour tous les participants à cette compétition.

2.2 Plateaux simples (Fosse Chasse et Compak® Chasse)

Pour les épreuves, tous les types de plateaux sont autorisés.

La couleur des plateaux devra être choisie de façon à ce qu'ils se détachent visiblement sur l'arrière-plan.

2.2.1 Plateau compté bon

Le plateau touché est déclaré " bon " quand il a été lancé et tiré conformément au règlement, et qu'au moins un morceau visible s'en détache.

Le plateau dit "flash " doit répondre aux mêmes normes.

Deux cartouches peuvent être tirés sur chaque plateau.

L'arbitre doit déclarer un plateau "no bird" lorsque les deux coups sont tirés simultanément

2.2.2 Plateau compté zéro

Le plateau est déclaré comme "zéro" lorsqu'il a été tiré ou lancé dans des conditions régulières et qu'aucun morceau visible ne s'en détache.

Les "zéro" seront annoncés par l'arbitre à haute et intelligible voix ou par tout autre moyen audible par les tireurs, pour éventuellement leur permettre de protester immédiatement.

2.3 Doublés coup de fusil (Compak® Chasse)

2.3.1 Doublé bon et bon

Il s'agit du cas où les deux plateaux ont été lancés et que le tireur les a tirés conformément à l'article 2.2.1. Si les deux plateaux d'un doublé coup de fusil sont cassés par un seul coup de fusil, ils sont comptés "BON" et "BON".

2.3.2 Doublés bon/zéro, zéro/bon ou zéro/zéro

Les "zéro" seront annoncés par l'arbitre à haute et intelligible voix ou par tout autre moyen audible par les tireurs, pour éventuellement leur permettre de protester immédiatement.

Si le tireur ne tire pas le second plateau d'un doublé régulier, le résultat du tir du premier plateau est enregistré, et le second déclaré "zéro".

Si le tireur ne tire pas son premier plateau, parce que le tireur est surpris ou que le plateau n'est pas visible par le tireur, le résultat du premier plateau sera acquis "zéro et no bird". Le deuxième plateau ne pouvant partir qu'au coup de fusil, le doublé sera à remettre afin de connaître le résultat sur le deuxième plateau.

Quand un tireur, dans un doublé, tire ses deux coups sur le même plateau, le résultat du tir est enregistré et le plateau non tiré est compté "zéro".

2.4 Doublés simultanés (Compak® Chasse)

2.4.1 Doublé bon et bon

Il s'agit du cas où les deux plateaux ont été lancés et que le tireur les a tirés conformément à l'article 2.1.1. Si les deux plateaux d'un doublé simultané sont cassés par un seul coup de fusil, ils sont comptés "BON" et "BON".

2.4.2 Doublés bon/zéro, zéro/bon ou zéro/zéro

Les "ZERO" seront annoncés par l'arbitre à haute et intelligible voix ou par tout autre moyen audible par les tireurs, pour éventuellement leur permettre de protester immédiatement.

Si le tireur, sans raison légitime, ne tire pas un doublé régulier, les deux plateaux sont déclarés "ZERO".

2.5 Cas des « NO BIRD » pour le Compak® Chasse et la Fosse Chasse

Tout plateau lancé doit être tiré. Si l'arbitre considère que le plateau n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires, il peut annoncer « no bird » et le faire retirer.

2.5.1 « No bird » dus aux armes ou munitions

	Défaut	Action
Les deux coups partent en même temps	Sur un plateau simple (*)	NO BIRD plateau à remettre
	Sur le premier plateau d'un doublé au coup de fusil	NO BIRD doublé à remettre
	Sur un doublé simultané	NO BIRD doublé à remettre
Raté de la première cartouche	Sur un plateau simple (*)	NO BIRD plateau à remettre
	Sur un doublé au coup de fusil	NO BIRD doublé à remettre
	Sur un doublé simultané	NO BIRD doublé à remettre
Raté de la seconde cartouche	Sur un plateau simple (*)	NO BIRD plateau à remettre Il ne peut être cassé qu'au second coup.
	Sur un doublé au coup de fusil	NO BIRD doublé à remettre Résultat du premier plateau acquis
	Sur un doublé simultané	NO BIRD doublé à remettre

(*) Cas applicable à la Fosse Chasse

2.5.2 « No bird » dus aux plateaux

Le tableau ci-dessous s'applique dans les cas suivants :

- Un plateau est cassé au départ de l'appareil ;
- Un plateau est lancé d'une autre machine ;
- Un plateau est d'une couleur différente, ;
- Un plateau est jugé hors trajectoire par l'arbitre ;
- Le plateau est lancé plus de 3 secondes après le commandement du tireur ;
- Le tireur n'a pas commandé le plateau ;
- L'arbitre juge que le tireur a été visiblement dérangé ;
- L'arbitre est dans l'impossibilité de juger le plateau ;
- Lorsqu'un plateau est lancé par erreur depuis une machine du même stand, au cours du tir d'un simple ou d'un doublé.

Défaut	Action
Cas du plateau simple (*)	NO BIRD plateau à remettre
Cas du rabbit qui se casse après avoir été manqué au premier coup et avant le tir du deuxième coup	NO BIRD rabbit à remettre Il ne peut être cassé qu'au second coup.
Cas du premier plateau d'un doublé au coup de fusil	NO BIRD doublé à remettre
Cas où le premier plateau (ou des morceaux de celui-ci) casse le second dans un doublé, avant que le tireur ait tiré le second coup	NO BIRD doublé à remettre Résultat du premier plateau acquis
Cas du second plateau d'un doublé au coup de fusil	NO BIRD doublé à remettre Résultat du premier plateau acquis
Un plateau du doublé simultané	NO BIRD doublé à remettre

(*) Cas applicable à la Fosse Chasse

2.5.3 Intempéries

Il n'y a pas de « NO BIRD » dus à des intempéries.

Dans tous les autres cas, tout plateau cassé est compté « BON » et tout plateau manqué est compté « ZERO ».

Sous aucun prétexte, un plateau ne pourra être tiré après que l'arbitre a annoncé clairement "no bird".

3. EXECUTION D'UNE MANCHE

3.1 Définition d'une manche

3.1.1 Tir au fusil de chasse

Chaque manche comprend une série de 25 plateaux.

3.1.2 Tir à la carabine de chasse

Une manche est composée de quatre séries (de 5 minutes chacune) de cinq balles tirées sur quatre cibles de chasse. Le sanglier courant sera tiré 3 fois de gauche à droite et 2 fois de droite à gauche, ou vice-versa (2 fois de gauche à droite et 3 fois de droite à gauche), au choix du tireur.

3.2 Planches de tir

Elles sont composées de six tireurs pour toutes les disciplines.

3.3 Essais des armes

3.3.1 Tir au fusil de chasse

L'essai de l'arme de tir est autorisé uniquement sur un poste prévu à cet effet et sécurisé sous la responsabilité de l'organisateur.

3.3.2 Tir à la carabine de chasse

L'essai de l'arme de tir est autorisé uniquement sur un poste prévu à cet effet et sécurisé sous la responsabilité de l'organisateur.

3.4 Position de tir

3.4.1 Tir au fusil de chasse

Le tir s'effectue debout. Le tireur doit placer ses pieds à l'intérieur des limites du pas de tir.

3.4.2 Tir à la carabine de chasse

La position est fonction de la cible de chasse :

1. Sur la cible chevreuil, le tireur sera debout, l'arme appuyée sur un côté du poteau ;
2. Sur la cible renard assis, le tireur sera en position couchée, les deux bras appuyés au sol. Le bras soutenant la partie avant de la carabine doit être appuyé uniquement sur le coude ;
3. Sur la cible chamois, le tireur sera debout, l'arme appuyée ou posée contre une canne ; La canne doit être standardisée: circulaire, 2m de long, un diamètre de 30mm, avec une tolérance de +/- 5% ;
4. Sur la cible sanglier, le tireur sera debout sans appui, bras tendu ou coude plié.

(Cf. annexe 2 - position de tir à la carabine de chasse)

3.5 Rotations

3.5.1 Tir au fusil de chasse (Compak® Chasse et Fosse Chasse)

Au début du tir, cinq concurrents se tiennent prêts, un à chaque poste de tir. Le sixième, sur le poste d'attente derrière le poste 1, doit être prêt à prendre la place du concurrent n° 1 dès que celui-ci a quitté son poste, etc.

Le tireur n° 1 ne doit charger son fusil qu'après que l'arbitre lui a donné l'ordre de commencer le tir. Les autres tireurs ne peuvent fermer leur fusil chargé qu'après que le tireur précédent a tiré son ou ses plateaux.

Dans tous les cas, le fusil ne peut être chargé que pointé en direction de la zone de tir.

Quand le concurrent est prêt à tirer, il commande le lancement du plateau par " pull ", " go ". Après avoir tiré, le concurrent devra attendre que le tireur suivant ait fini de tirer le sien, avant de prendre sa place.

Après avoir tiré, le tireur ne doit pas se retourner sur le pas de tir avant d'avoir ouvert et déchargé son fusil.

La manipulation des fusils est interdite lorsque du personnel se trouve en avant des postes de tir.

Après avoir tiré depuis le poste cinq, les tireurs, le fusil **ouvert et non approvisionné**, doivent se rendre immédiatement au poste d'attente, derrière le poste un.

Après le tir du dernier plateau d'une manche, tous les tireurs doivent rester à leur place jusqu'à ce que le dernier concurrent ait tiré et que le juge arbitre ait annoncé " tir terminé ".

3.5.2 Tir à la carabine de chasse

Un tireur, après avoir tiré sa série de 5 balles sur sa cible, restera en place sur son pas de tir, jusqu'à ce que les autres tireurs de sa planche aient fini de tirer leur série de 5 balles sur leur cible de chasse respective.

3.6 Menu ou ordre de tir des plateaux

3.6.1 Tir au fusil de chasse (Compak® Chasse et Fosse Chasse)

Avant le début de chaque manche, les trajectoires devront être présentées aux tireurs Compak chasse comme à la Fosse Chasse, dans l'ordre des lanceurs de gauche à droite. Lorsque le déroulement du tir est interrompu plus de dix minutes durant une manche, en raison d'un incident technique, les trajectoires devront être re-présentées à la planche.

En aucun cas l'essai de l'arme peut être fait sur le poste de tir avant le début de la série.

Avant le début de chaque manche à la Fosse Chasse, l'arbitre doit annoncer clairement et à haute voix au pulleur le nombre de tireurs présents dans la planche, afin que celui-ci positionne son dispositif de lancement sur le chiffre annoncé (6, 5, 4 ou 3 tireurs).

Dans l'éventualité où le dispositif de lancement de la Fosse Chasse n'a pas été correctement positionné sur le nombre de tireurs de la planche par le pulleur et que le tir commence, la distribution qui donne à chaque tireur une même répartition des plateaux est faussée.

L'arbitre doit alors interrompre immédiatement le tir dès qu'il s'en aperçoit.

Le résultat des plateaux tirés sera considéré comme acquis et l'arbitre fera positionner la pulleuse sur le nombre correct de tireurs présents (6, 5, 4 ou 3). Le tir pourra reprendre là où il a été interrompu.

Le menu de chaque poste tir au Compak® Chasse sera affiché de manière lisible devant chaque tireur, et le menu de l'ensemble des postes sera affiché en grands caractères (visibles pour l'arbitre et le pulleur) entre les postes trois (3) et quatre (4).

3.6.2 Tir à la carabine de chasse

En fonction des installations, la première épreuve sera tirée sur la cible chevreuil, la deuxième sur la cible renard assis, la troisième sur la cible chamois immobile et la quatrième sur sanglier ou sanglier courant.

3.7 Délai de préparation

3.7.1 Tir au fusil de chasse (Compak® Chasse et Fosse Chasse)

Au moment de l'appel, le tireur doit être prêt à tirer immédiatement et il doit avoir avec lui l'équipement et les munitions qui lui sont nécessaires pour tirer la manche complète en vingt cinq (25) minutes.

Le tireur dispose d'un délai de **10 secondes** pour commander son plateau, après que le plateau précédent a été tiré.

En cas de dépassement de ce délai, et après avoir été averti par l'arbitre, le tireur disposera de nouveau de 10 secondes pour commander son plateau. S'il ne le fait pas dans ce laps de temps, il lui sera compté « zéro ». Le tir s'effectue sans autres interruptions que celles qui sont prévues dans le programme ou qui proviennent de difficultés techniques.

L'arbitre peut cependant, exceptionnellement, interrompre le tir s'il survient subitement une forte pluie ou un orage qui semble être de courte durée. Si cette interruption se prolonge, le jury doit en être informé.

3.7.2 Tir à la carabine de chasse

Au moment de l'appel, le tireur doit être prêt à tirer immédiatement et il doit avoir avec lui l'équipement et les munitions qui lui sont nécessaires pour tirer la manche complète.

Le tireur bénéficie de trente (30) minutes pour tirer sa manche de 4 cibles de chasse.

Après que l'arbitre a donné le commandement de " cessez le tir ", aucun tir n'est admis.

Dans le cas où un tireur tire :

- après ce premier commandement, il reçoit un avertissement ;
- après un deuxième commandement, le meilleur tir sur la cible concernée est annulé ;
- après un troisième commandement, le tireur doit quitter le stand.

L'arbitre doit clairement annoncer lorsqu'il reste 1 minute pour tirer.

3.8 Délai de lancement

3.8.1 Tir au fusil de chasse (Compak® Chasse et Fosse Chasse)

Lorsqu'un tireur a appelé son plateau, celui-ci doit être lancé immédiatement à la Fosse Chasse, et avec un délai de zéro à trois secondes au Compak® Chasse.

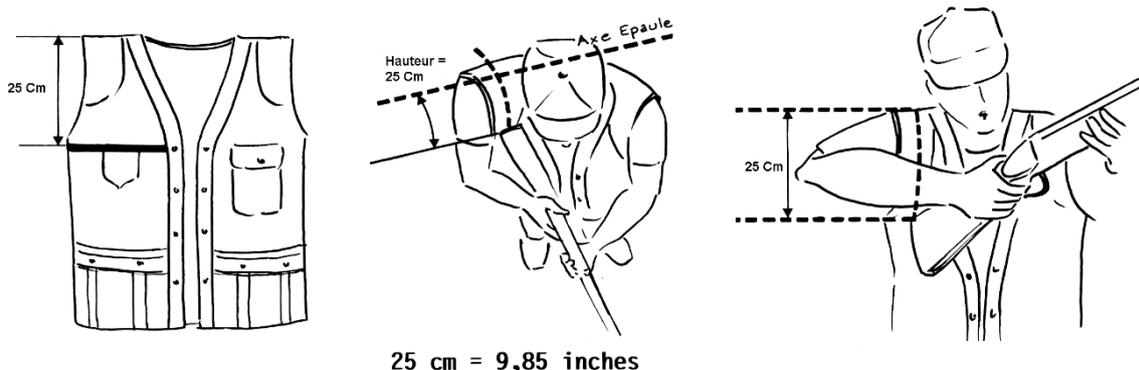
3.8.2 Tir à la carabine de chasse

Pour le sanglier courant, la cible devra apparaître dans un délai de 0 à 3 secondes après le commandement du tireur.

3.9 Position de l'arme.

3.9.1 Tir au fusil de chasse (Compak® Chasse et Fosse Chasse)

Le tireur est debout sur le pas de tir avec "le talon du fusil touchant le corps sous une ligne horizontale tracée sur le gilet du tireur à 25 cm en dessous du milieu de la ligne médiane de l'épaule" (voir croquis ci-dessous). Il conservera cette position désépaulée jusqu'à l'apparition du ou des plateaux.



Dans un doublé coup de fusil, simultané, la position du fusil est libre entre le premier et le second plateau.

Après l'apparition du ou des plateaux, le tireur devra tirer épaulé.

Lors du tir au fusil de chasse, si le tireur se trouve en position de tir irrégulière, par exemple en non-respect du présent article 3.9.1 ou s'il épaulé le fusil avant l'apparition du plateau, il recevra un avertissement, confirmé par un carton jaune de l'arbitre.

Après le premier avertissement, pour tout autre manquement sur le même parcours, l'arbitre présentera un carton rouge et le ou les plateaux seront comptés:

- zéro pour un plateau simple,
- zéro et no bird pour un doublé au coup de fusil,
- zéro et zéro pour un doublé simultané,

3.9.2 Système à 1^{ère} détente à relâche et 2^{nde} détente normale (release-pull trigger)

3.9.2.1 Premier coup – no bird

Au premier coup, en cas de plateau no bird (annoncé par l'arbitre) ou de toute autre raison qui empêcherait le tireur de lâcher son coup, ce dernier doit :

- Soit continuer à appuyer sur la détente et appeler un nouveau plateau ;
- Soit continuer à appuyer sur la détente et à pousser le levier d'ouverture de la bascule sur le côté afin d'ouvrir le fusil ; pour les fusils semi-automatiques, appliquez le cran de sûreté et tirez deux fois sur la poignée d'armement vers l'arrière pour vider la chambre et le chargeur.
- Soit avertir l'arbitre et tirer le 1er coup dans une direction sûre indiquée par l'arbitre.

3.9.2.2 Second coup – no bird

Après que le tireur a tiré son premier coup et si le second plateau est no bird: le fusil peut être ouvert.

3.9.3 Système à double détente à relâche (double release trigger)

3.9.3.1 Premier coup – no bird

Même process qu'en 3.9.2.1

3.9.3.2 Second coup – no bird

Même process qu'en 3.9.2.1

3.9.4 Position de l'arme au sanglier courant

En attendant la cible, la position est la même qu'indiquée précédemment au point 3.9.1, mais le tireur peut épauler la carabine après l'appel.

4. ARMES ET MUNITIONS

4.1 Caractéristiques des armes

Les armes utilisées doivent être conformes aux lois sur les armes en vigueur. Les armes devront être d'un modèle issu du commerce et non modifié en tout ou partie.

4.1.1 Fusils de chasse

Toutes les armes de chasse à canons lisses, de longueur égale ou supérieure à 66 centimètres et d'un calibre égal ou inférieur au calibre 12, vendues dans le commerce, sont admises sauf :

- Les fusils semi-automatiques ne disposant pas d'un système guidant l'éjection des douilles vides ;

Les modèles semi-automatiques sont autorisés, mais ne pourront être chargés que de **deux cartouches au maximum**. Ils devront être déchargés lors de chaque changement de poste.

Aucun avantage ne sera accordé aux tireurs utilisant des fusils d'un calibre plus petit que le calibre 12.

Tout propriétaire d'un fusil équipé d'un système de détente à relâche, doit apposer, sur la face externe de la crosse, un autocollant arborant un gros « R » sur un fond fluorescent, comme signalement :



Si la loi du pays organisateur d'une compétition internationale interdit le système de détente à relâche, cela devra figurer dans le programme de la compétition.

4.1.2 Carabines de chasse

Sont admises les carabines standards conformes à la législation en vigueur dans le pays concerné. Leur poids ne doit pas dépasser cinq mille grammes (lunette, culasse, magasin, poids additionnel compris) et leur calibre minimum est le 22 Hornet. L'utilisation de poids additionnel sur le canon est permise à condition qu'il soit fixé dans sa position et utilisé tout au long de la compétition. Les poids additionnels doivent être fixés correctement, de façon sécurisée et ne peuvent pas être ajustés. A la fin du premier tour, un autocollant ou un cachet sont apposés sur le canon et sur le poids. Les cachets ne peuvent être ni retirés ni endommagés. Toute manipulation entraîne une disqualification.

L'emploi du stecher est autorisé.

Les carabines équipées de bipods, freins de bouche, canons perforés et silencieux de quelque type que ce soit, sont interdites. Les canons cannelés sont admis s'ils sont disponibles dans le commerce pour le modèle de carabine concernée et s'ils n'ont été modifiés ni complètement ni partiellement.

Les crosses ajustables, les crosses pleines et les crosses « Thumbhole » sont autorisées. Les crosses et avant-crosses revidées sont interdites. Aucune crosse avec crochet n'est admise.

La longueur totale de la carabine ne doit pas dépasser 125 cm.

Les carabines à répétition ou semi-automatiques seront utilisées comme des armes à un (1) coup et rechargées manuellement coup par coup. Un calibre 8mm sera toujours utilisé pour contrôler l'impact, indépendamment du calibre utilisé par le tireur.

Le grossissement de la puissance des lunettes est libre.

Le contrôle des carabines (poids et longueur) sera effectué pour chaque tireur, juste après chaque série de tir à la carabine, avant de quitter le pas de tir. Une balance de contrôle vérifiée sera fournie par l'organisateur pendant les jours d'entraînement avant le début de la compétition.

4.2 Bretelles et courroies

Les courroies et bretelles sont interdites sur les armes.

4.3 Micro caméras

Tout usage de micro-caméra montée sur le fusil ou bien sur la carabine est interdit.

4.4 Modifications ou échange d'arme

Le changement d'arme, en tout ou en partie, "mobil choke" ou canon, est interdit au cours d'une même série et interdit entre les simples et les doublés. Le changement de lunette de visée est interdit au cours de l'épreuve.

4.5 Défaut de fonctionnement

En cas de raté ou d'autre mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche, le tireur doit rester à sa place, le fusil dirigé vers la zone de tir, sans l'ouvrir, ni toucher au cran de sûreté avant que l'arbitre n'ait contrôlé le fusil.

Si le tireur, en cas de raté ou d'autre mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche, ouvre son fusil ou touche le cran de sûreté avant que l'arbitre ait contrôlé le fusil, le(s) plateau(x) sera compte ZERO.

Une arme doit être considérée comme hors service si :

- Elle ne peut tirer en toute sécurité ;
- Elle n'amorce pas la charge de poudre ;
- Il n'y a pas d'éjection de la douille vide, en raison d'un incident mécanique, sur une arme semi-automatique ;
- Il y a percussion systématique simultanée des deux coups.

Dans ces cas, le tireur aura droit, sans pénalité, à un nouveau tir sur une nouvelle cible, deux fois au cours d'une même manche, sans tenir compte du changement de fusil. Le troisième mauvais fonctionnement et les suivants seront considérés comme " zéro ".

Les incidents suivants ne sont pas considérés comme des fonctionnements défectueux et l'arbitre enregistrera le score réalisé sur la cible lancée si :

- il y a fausse manœuvre du tireur.
- Les chambre(s) sont non chargée(s) ou chargée(s) avec des cartouches vides.
- L'arme est en position de sécurité.

En cas de force majeure, le tireur, après y avoir été autorisé par l'arbitre, peut quitter sa planche et terminer sa manche à un moment fixé par l'arbitre ou par le jury.

4.6 Emprunt d'une arme

Si l'arbitre juge que l'incident de tir n'est pas imputable au tireur et que l'arme ne peut être réparée rapidement, le tireur peut utiliser une autre arme avec l'accord de l'arbitre, à condition qu'il puisse se la procurer dans les trois minutes suivant la déclaration de l'arme hors service.

4.7 Utilisation d'une arme pour deux

L'utilisation d'une seule arme pour deux tireurs d'une même planche est interdite.

4.8 Erreur de cible

Au cas où un tireur tire 6 coups dans une même cible, alors le plus mauvais score sera pris en compte et le meilleur score sera annulé.

Au cas où le tireur A tiré dans la cible de son voisin, tireur B, le tireur A n'a pas le droit de tirer plus de 5 coups en tout, et quatre coups seront considérés comme valables dans la cible du tireur A.

Afin de d'évaluer la cible du tireur B (six trous dans la cible), on procédera comme suit : s'il est possible d'identifier le trou causé par le tir du tireur A (un autre diamètre de balle occasionnera un autre diamètre de trou), ce coup ne sera pas pris en compte. S'il n'est pas possible d'identifier le trou (même diamètre de balle), alors sur les 6 coups, on retiendra les 5 meilleurs scores pour le tireur B et le plus mauvais sera supprimé.

4.9 Contrôle de la carabine

Le participant a le droit de contrôler sa carabine et son optique à n'importe quel moment de la compétition sauf pendant qu'il exécute une manche. A cet effet, l'organisateur met à la disposition des participants une ligne de tir à 100m séparée et dédiée au test des carabines.

Le tireur est l'unique responsable de ses armes et de ses munitions.

Pendant le championnat, les entraînements ne sont pas autorisés sur les lignes de tir où la compétition a lieu.

4.10 Munitions

Seules les munitions manufacturées (du commerce) sont autorisées pour le tir aux plateaux. Tous les artifices de dispersion et de mélange de grenailles de différents diamètres sont interdits. L'emploi de la poudre noire est prohibé, ainsi que l'emploi de cartouches traçantes ou rechargées, dans les épreuves internationales pour les disciplines au fusil de chasse.

Sur instruction du jury, l'arbitre pourra effectuer des prélèvements de munitions afin qu'elles soient contrôlées.

Les munitions rechargées pour le tir à la carabine sont autorisées.

4.10.1 Tir au fusil de chasse

Seules les munitions de calibre 12/70 ou inférieur peuvent être utilisées. Les cartouches seront chargées de 28g de plomb maximum, avec une tolérance de charge de + 2%. Les plombs seront de forme sphérique, de diamètre régulier compris entre 2 et 2,5 mm, avec une tolérance de plus ou moins 0,1mm.

Au tir au fusil de chasse, lorsqu'un poste de tir est équipé d'une poubelle ou bien d'un réceptacle pour cartouches vides, le tireur a l'obligation d'y jeter les siennes. Les tireurs utilisant un fusil semi-automatique ont l'obligation, en sortant du poste, de ramasser leurs cartouches vides pour les jeter dans les poubelles.

La non-observation de cette règle donnera lieu aux pénalités usuelles (carton jaune / carton rouge).

4.10.2 Tir à la carabine de Chasse

Au tir à la carabine de Chasse, Les tireurs ont l'obligation, en sortant du poste, de ramasser leurs cartouches vides pour les jeter dans les poubelles..

La non-observation de cette règle donnera lieu aux pénalités usuelles (carton jaune / carton rouge).

5. TENUE VESTIMENTAIRE

5.1 Vêtements personnels

Le tireur devra de préférence se présenter sur le pas de tir habillé en tenue de chasse et assister à la cérémonie d'ouverture en pantalon long.

Les chemises devront avoir au minimum des manches courtes, avec ou sans col, mais au minimum un ras du cou (tee-shirt ou sweater). Le torse nu sous le gilet est interdit.

Le port de sandales est interdit pour des raisons de sécurité. Pour participer à l'épreuve, le tireur devra observer scrupuleusement ces règles.

Les gants de tir sont autorisés au tir au fusil de chasse.

Les gants de quelque type que ce soit sont proscrits au tir à la carabine de chasse.

L'utilisation d'accessoires ou d'éléments de vêtements, coussinets, veste capitonnée, rembourrage, ceinture, système d'amortissement, etc. sont interdits.

5.2 Dossards

Le dossard du tireur doit être fixé sur le dos du tireur, entre les épaules et la taille, et doit pouvoir être vu dans son entier.

Tout manquement à cette règle sera sanctionné par un premier « AVERTISSEMENT » de l'arbitre. Tout manquement à rectifier sa tenue entraînera des sanctions supplémentaires pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la compétition, par décision du jury.

5.3 Protections

Les protections auditives sont obligatoires pour tous (tireurs et accompagnateurs au voisinage des pas de tir) dans toutes les disciplines.

Les protections oculaires sont obligatoires pour tous (tireurs et accompagnateurs au voisinage des pas de tir) pour le tir au fusil de chasse.

5.4 Pénalités

Tout tireur contrevenant aux articles 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 5.1, 5.2 et 5.3 du règlement sera sanctionné par un nombre de points suivant la décision du jury.

Si le jury considère que le non-respect des règlements a été effectué dans un but de tricherie, la totalité de la série de tirs sera comptée « zéro ».

6. REGLES DE CONDUITE

6.1 Sécurité

Toutes les armes de tir, même non chargées, doivent être maniées avec la plus grande précaution et sous la seule responsabilité de leur utilisateur.

Les fusils doivent être portés ouverts et non chargés. Pour les armes à canon(s) fixe(s) (semi-automatique, répétition ou système "Darne", etc.), la culasse doit être ouverte et l'arme portée avec la bouche dirigée vers le haut ou le bas.

Quand un tireur ne se sert pas de son arme, il doit la placer verticalement dans un râtelier à fusils ou dans un endroit similaire.

Il est interdit de toucher aux armes d'un autre tireur sans son autorisation.

Tout tireur qui manœuvre une arme chargée sans la permission de l'arbitre, avant que le commandement " **commencez le tir** " ou après que le commandement de " **cessez le tir** " a été donné, peut être sanctionné par un **avertissement** et par l'exclusion de l'épreuve en cas de récidive.

En cas d'interruption de tir, l'arme doit être immédiatement ouverte, elle ne doit pas être refermée ou rechargée avant que le tir ne reprenne, avec l'autorisation du juge arbitre.

Il est obligatoire pour les tireurs et autres personnes se trouvant à proximité immédiate de la ligne de tir de porter des protège-oreilles ou une autre protection antibruit similaire.

6.2 Simulacres de tir

Aucun simulacre de tir n'est autorisé sur le pas de tir ou en dehors. Il est interdit de viser ou de tirer sur les cibles des autres. Il est également interdit de viser ou de tirer à dessein sur des animaux vivants. Un coup tiré involontairement pourra faire l'objet d'une sanction.

6.3 Tireur absent au moment de l'appel

Si un tireur ne se présente pas à l'arbitre avant que le premier coup de la manche ait été tiré par sa planche, et après avoir été appelé trois fois, **il sera pénalisé par la perte d'une manche, à savoir de 25 plateaux ou bien de 20 balles.**

Tout tireur qui ne se présente pas ou abandonne l'épreuve, sans motif valable présenté au jury, sera considéré comme ayant un comportement antisportif. La commission de discipline concernée statuera sur la sanction à appliquer au tireur fautif, dès sa prochaine réunion.

6.4 Protestation

Si le tireur est en désaccord avec la décision de l'arbitre au sujet de l'appréciation de son coup, le tireur devra protester immédiatement en levant le bras et en disant " proteste " ou " appel ".

L'arbitre doit alors immédiatement interrompre le tir et, après avoir consulté les arbitres auxiliaires, il doit faire connaître sa décision.

En aucun cas, il ne sera permis de ramasser un plateau pour constater s'il a été touché ou non.

Les tireurs de la planche n'ont pas le droit d'intervenir ou de manifester leur opinion sur le jugement ou les décisions de l'arbitre.

Le tireur peut faire appel au jury pour contester la décision de l'arbitre. Cet appel doit être formulé par écrit et accompagné du montant de la caution déterminé par le jury avant l'épreuve. Cette caution lui sera restituée si sa contestation est acceptée par le jury. Dans ce cas, le jury peut donner des instructions à l'arbitre pour qu'il modifie ses décisions futures, ou nommer un nouvel arbitre, ou enfin modifier la décision de l'arbitre.

Il ne peut être fait appel contre la décision de l'arbitre dans les cas ci-dessous.

- Tir au fusil de chasse :
 - Sur le jugement d'un tir bon ou zéro ;
 - Si la trajectoire est jugée correcte ou no bird ;
 - Si le lancement du plateau intervient dans un délai conforme à celui prévu au règlement.
- Tir à la carabine de chasse :
 - Sur le jugement d'un tir 10 ou 9 ou... zéro.

ORGANISATION DES EPREUVES INTERNATIONALES

7. PARTICIPATION

Ont le droit de prendre part aux épreuves les tireurs présentés par leur fédération nationale, membre de la FITASC. Les tireurs doivent posséder la même nationalité que la fédération qu'ils représentent.

Chaque participant doit être couvert par une assurance responsabilité civile.

Les noms des tireurs et des remplaçants doivent être connus au moins quatre semaines avant le début de l'épreuve. En s'inscrivant à l'épreuve, le tireur accepte les conditions du règlement et renonce aux moyens de droit.

8. EQUIPES NATIONALES ET TIREURS INDIVIDUELS

Une fédération nationale peut présenter une équipe nationale composée de 6 tireurs. L'inscription des tireurs individuels est libre (open).

Seuls les 5 meilleurs scores seront pris en compte pour le résultat de l'équipe.

Si la fédération nationale ne présente que 5 tireurs pour son équipe, les 5 scores sont pris en compte.

Si une nation se présente avec moins de 5 tireurs, ces derniers seront classés en qualité de tireurs individuels.

L'équipe au complet doit prendre un départ commun à chaque manche de l'épreuve. Les horaires de départ seront tirés au sort par l'organisateur sous contrôle d'un ou plusieurs membres du jury délégués.

Chaque fédération fournira à l'organisateur le nom et les coordonnées (tel. mobile) du chef d'équipe ou du délégué fédéral accompagnant l'équipe.

Tous les inscrits doivent participer aux deux types d'épreuve, soit :

- Fusil de chasse : 50 plateaux Compak® Chasse et 50 plateaux Fosse Chasse ;
- Arme rayée : 40 coups (2 x 20) à raison de 5 coups par cible (chevreuil, renard, chamois, sanglier ou sanglier courant).

Nombre de points :

- À la carabine : 400 points (40 coups à 10 points).
- Au fusil : 400 points (100 plateaux à 4 points).
- Maximum individuel : 800 points.
- Maximum par équipe : 4 000 points.

Chaque tireur inscrit en équipe concourt également pour le classement individuel. Seuls les résultats globaux des 5 meilleurs tireurs comptent pour l'équipe.

Le vainqueur de la catégorie open (par équipe et en individuel) se verra décerné le titre de champion d'Europe ou du monde uniquement pour le Tir Combiné de Chasse.

Les classements suivants seront effectués et annoncés dans cet ordre lors de la remise des prix :

Individuel

- Seniors
- Juniors
- Dames
- Open (classement des meilleurs tireurs toutes catégories confondues – homme, dame, junior, senior)

Equipe

01/01/2021

18 / 32

- Open (Catégories d'âge qualifiables en équipe open : homme, dame, junior, senior)

Seront également remises :

- A l'occasion du championnat du monde, une coupe du monde de tir à la carabine de chasse et une coupe du monde de tir au fusil de chasse, en individuel et par équipe pour la seule catégorie open ;

- A l'occasion du championnat d'Europe, une coupe d'Europe de tir à la carabine de chasse et une coupe d'Europe de tir au fusil de chasse, en individuel et par équipe pour la seule catégorie open.

Championnat	Titre	Equipe nationale	Tireur individuel	Tir à la carabine de chasse	Tir au fusil de chasse	Points pour Tir à la carabine de chasse	Points pour Tir au fusil de chasse	Total des points
Monde	Champion du monde de tir combiné de chasse	5 tireurs		200 balles	500 plateaux	2 000	2 000	4 000
Monde	Champion du monde de tir combiné de chasse		1	40 balles	100 plateaux	400	400	800
Monde	Junior - Champion du monde de tir combiné de chasse		1	40 balles	100 plateaux	400	400	800
Monde	Senior - Champion du monde de tir combiné de chasse		1	40 balles	100 plateaux	400	400	800
Monde	Championne du monde de tir combiné de chasse		1	40 balles	100 plateaux	400	400	800
Monde	Coupe du monde tir à la carabine de chasse	5 tireurs		200 balles		2 000		2 000
Monde	Coupe du monde tir au fusil de chasse	5 tireurs			500 plateaux		2 000	2 000
Monde	Coupe du monde tir à la carabine de chasse		1	40 balles		400		400
Monde	Coupe du monde tir au fusil de chasse		1		100 plateaux		400	400
Europe	Champion d'Europe de tir combiné de chasse	5 tireurs		200 balles	500 plateaux	2 000	2 000	4 000
Europe	Champion d'Europe de tir combiné de chasse		1	40 balles	100 plateaux	400	400	800
Europe	Junior - Champion d'Europe de tir combiné de chasse		1	40 balles	100 plateaux	400	400	800
Europe	Senior - Champion d'Europe de tir combiné de chasse		1	40 balles	100 plateaux	400	400	800
Europe	Championne d'Europe de tir combiné de chasse		1	40 balles	100 plateaux	400	400	800
Europe	Coupe d'Europe de tir à la carabine de chasse	5 tireurs		200 balles		2000		2 000
Europe	Coupe d'Europe tir au fusil de chasse	5 tireurs			500 plateaux		2 000	2 000
Europe	Coupe d'Europe de tir à la carabine de chasse		1	40 balles		400		400
Europe	Coupe d'Europe tir au fusil de chasse		1		100 plateaux		400	400
Grand Prix	Classement de tir combiné de chasse		1	40 balles	100 plateaux	400	400	800
Grand Prix	Classement de tir à la carabine de chasse		1	40 balles		400		400
Grand Prix	Classement de tir au fusil de chasse		1		100 plateaux		400	400

9. JURY

Le déroulement des épreuves internationales est contrôlé par un jury composé d'un représentant de chaque pays qui aura inscrit une équipe nationale. Le jury sera présidé par le président de la fédération organisatrice, ou bien son délégué.

Le jury ne peut valablement statuer qu'en présence de son président, ou de son délégué, accompagné du quart des membres du jury. Il prend ses décisions à la majorité des membres présents. En cas d'égalité, la voix du président l'emporte.

Tous les membres du jury porteront un badge d'identification fourni par l'organisateur.

Le rôle du jury est de :

- Contrôler la licence nationale ou internationale des arbitres et de nommer, s'ils sont en nombre insuffisant, des arbitres complémentaires, issus des compétiteurs. Ceux-ci seront sélectionnés par le jury sur proposition du représentant de la fédération nationale ou de l'organisation de l'épreuve ;
- Veiller à l'application des règlements sportifs pendant le tir, y compris en contrôlant les armes, les munitions et les cibles au moyen d'essais techniques ;
- Répondre aux protestations ;
- Décider des sanctions qui doivent être prises quand un tireur n'observe pas les règlements ou se conduit d'une façon antisportive (chapitre 14).

Les membres du jury et les arbitres ont la charge de contrôler, avant le début des tirs, que les installations sont conformes au cahier des charges et que les préparatifs ont été faits de façon convenable et effective.

En cas d'urgence (exemple : risque d'arrêt prolongé du tir), deux membres du jury, désignés par le président, peuvent prendre une décision d'exception avec l'agrément de l'arbitre, sous réserve que le jury avalise cette décision.

Le président du jury doit veiller à ce qu'il y ait toujours au moins deux membres du jury présents sur l'ensemble des stands.

En cas de force majeure, le jury peut réduire le nombre de cibles d'une compétition. Dans ce cas, le tireur pourra alors prétendre au remboursement des plateaux non tirés, sur la base du prix d'une manche d'entraînement.

Un jury d'appel sera constitué sur chaque compétition internationale.

En cas de contestation d'une décision du jury par les tireurs ou par la FITASC, un jury d'appel peut être saisi. Ce jury d'appel sera composé du président de la FITASC ou de son représentant, du président de la Commission technique ou de son représentant, du Président du Jury ou son représentant. Ce jury d'appel sera constitué en même temps que le jury.

10. COMITE D'ORGANISATION (VOIR CAHIER DES CHARGES)

Le comité organisateur met au point, en accord avec le jury, un plan de tirage au sort. La composition des planches et l'ordre de passage sont tirés au sort la veille de l'épreuve, à une heure indiquée à l'avance de façon à ce que les délégués des nations participantes puissent être présents. Les planches seront ainsi composées de six tireurs (trois tireurs au minimum pour les barrages).

En fonction du nombre de tireurs, le jury peut décider de faire deux groupes de planches qui tireront soit le matin, soit l'après-midi, avec inversion un jour sur l'autre.

11. RESPONSABLE FEDERAL (VOIR CAHIER DES CHARGES)

Le responsable fédéral est le président de la fédération organisatrice ou son délégué.

12. ARBITRES ET MARQUEURS

12.1 Arbitres.

Les arbitres officiants s'engagent sur l'honneur :

- A respecter et à faire respecter le règlement ;
- A faire preuve d'intégrité et d'indépendance dans leurs jugements ;
- A ne pas tenir compte de leur club ou région d'origine ;
- A se tenir à proximité du pas de tir, à un emplacement qui leur permet de juger dans les meilleures conditions possibles du respect du règlement ;
- A annoncer leurs décisions de façon claire et suffisamment forte pour que le tireur les entende ;
- A accueillir les réclamations des tireurs avec attention ;
- A se munir du règlement sportif à jour.

Le tir est dirigé par un chef arbitre possédant la licence d'arbitre et la licence fédérale en cours. Après chaque lancement, il doit signaler clairement si le plateau doit être compté bon ou zéro. Le résultat des tirs sur les cibles de chasse sera proclamé par un arbitre, en présence du tireur, dans un local prévu à cet effet.

L'arbitre et ses assistants, sous le contrôle du jury, font appliquer les règlements, s'assurent de la sécurité du public présent et veillent à ce que ce dernier ne gêne pas les tireurs.

Avec les membres du jury, les arbitres ont la charge de contrôler, avant le début des tirs, que les installations sont conformes au cahier des charges et que les préparatifs ont été faits de façon convenable et effective.

Les arbitres ou autres officiels désignés ont la responsabilité des commandements "**commencez le tir**", "**cessez le tir**", "**déchargez**" et toutes autres instructions nécessaires au bon déroulement du tir. Les juges arbitres doivent également s'assurer que les commandements sont exécutés et que les armes sont manipulées sans danger.

Ci-après les commandements qu'un arbitre doit utiliser sur un stand de tir à la carabine :

1. l'arbitre appelle les tireurs par leur nom, puis annonce leur position de tir et la cible;
2. „TEMPS DE PREPARATION: 1 MINUTE“;
3. „CHARGEZ“;
4. “COMMENCEZ LE TIR“ + sifflement audible
5. 1 minute avant la fin de la manche: « 1 MINUTE »
6. Fin d'un tir de cible : « CESSEZ LE TIR », « DECHARGEZ » - un long sifflement audible
7. “LA CIBLE SUIVANTE EST...” (alors le tireur prend la position de tir de la cible suivante, par exemple allongée dans le cas du renard)
8. A nouveau les commandements de 2 à 7
9. Dernière cible: à nouveau les commandements de 2 à 6
10. „FIN DE MANCHE“.

En cas de difficultés techniques, „CESSEZ LE TIR“; „DECHARGEZ“.

Le juge arbitre principal prend seul ses décisions. Si l'un des arbitres auxiliaires a une opinion différente, il doit lever le bras pour en informer l'arbitre principal qui prend ensuite une décision définitive. Toutefois, avant de prendre cette décision, il peut consulter les autres arbitres auxiliaires.

Les tireurs de la planche n'ont pas le droit d'intervenir ou de manifester leur opinion sur le jugement ou les décisions de l'arbitre.

Immédiatement après chaque manche, les planches de tir sont examinées et comparées. Si les marques ne correspondent pas entre elles, seule celle correspondant au tableau ou boulier sera valable. Après cette vérification, les résultats des manches sont annoncés à haute voix par l'arbitre, de façon à ce que les tireurs puissent les entendre. Chaque tireur doit alors vérifier et signer son résultat final, avant de quitter le stand de tir. Aucune réclamation ne sera admise après cette formalité.

12.2 Marqueurs assesseurs

12.2.1 Tir au fusil de chasse

Sur une installation de tir au fusil de chasse, l'arbitre est assisté de trois arbitres auxiliaires mis à disposition par l'organisateur.

Les arbitres doivent être en situation de voir le tireur en train de tirer ainsi que toute la zone de tir le mieux possible. L'un des auxiliaires doit être placé près du tableau d'affichage afin d'enregistrer publiquement les décisions de l'arbitre et de renseigner les tireurs.

12.2.2 Tir à la carabine de chasse

Les scores seront établis par les arbitres désignés après que les cibles ont été ramenées dans le local prévu à cet effet.

13. FEUILLE DE MARQUE

Les feuilles de marque utilisées seront les modèles FITASC. (Le modèle fosse universelle pour la Fosse Chasse et le modèle Compak® Sporting pour le Compak® Chasse).

13.1 Tir au fusil de chasse

Les plateaux manqués seront marqués par un "O" et les plateaux bons par un "X" ou un "/" (Cf. annexe 5 – feuilles de marque Compak® Chasse et Fosse Chasse).

13.2 Tir à la carabine de chasse

Les scores seront relevés par un arbitre officiel sur les cibles et le score total sera enregistré sur une feuille de marque paraphée par chaque tireur.

14. SANCTIONS

Tous les tireurs prenant part aux épreuves sont censés connaître le présent règlement et s'engagent à le respecter. Ils acceptent par avance de subir les sanctions et les autres conséquences qui résulteraient de la violation des règlements ou des ordres des arbitres.

14.1 Pénalisations

Si un tireur utilise des armes ou des munitions qui ne sont pas conformes aux dispositions des articles 4.1, 4.2, et 4.9, tous les coups tirés avec de telles armes ou munitions **seront considérés comme zéro**.

Si un tireur a un comportement que l'arbitre considère comme dangereux, il pourra, après avoir été averti une fois, être exclu de l'épreuve.

Si le tireur quitte sa planche sans motif valable, c'est-à-dire sans un des motifs prévus au présent règlement, ou sans motif accepté et approuvé par l'arbitre, **toutes les cibles de sa manche restant à tirer seront enregistrées ZERO**. En cas de récidive, l'arbitre saisira le jury.

Au cas où l'arbitre ou un membre du jury se rend compte qu'un concurrent retarde volontairement le tir, ou qu'il agit de manière antisportive, le jury peut être saisi.

15. BARRAGES

En cas d'égalité pour les 3 premières places, les équipes et les tireurs individuels sont départagés de la façon suivante :

15.1 Equipes

15.1.1 Tir Combiné de Chasse

En prenant le total des scores des équipes ex-aequo et remontant les installations dans l'ordre suivant : sanglier courant, cible fixe sanglier, Compak® Chasse 2.

15.1.2 Epreuve de tir au fusil de chasse

En prenant le total des scores des équipes ex-aequo et remontant les installations dans l'ordre suivant des 4 manches de tir au fusil de chasse : Compak® Chasse 2, Compak® Chasse 1, Fosse Chasse 2, Fosse Chasse 1.

15.1.3 Epreuve de tir à la carabine

En prenant le total des scores des équipes ex-aequo et remontant les installations dans l'ordre suivant : sanglier courant, cible fixe sanglier, chamois 2, chamois 1, renard 2, renard 1, chevreuil 2, chevreuil 1.

Au-delà de la troisième place du classement par équipe, les équipes à égalité de score seront classées ex aequo.

15.2 Individuels

15.2.1 Tir Combiné de Chasse

En cas d'égalité de résultats pour une des trois premières places individuelles de l'épreuve, les barrages se feront sur une manche complète du Compak® Chasse et sur une manche complète au sanglier à bras franc. En cas d'égalité, une nouvelle manche sera tirée sur un Compak® Chasse. Le premier zéro sera éliminatoire à nombre égal de plateaux tirés.

Le tir de barrage est exécuté dans le respect des règles précédentes, les places vides dans la planche ne sont cependant pas remplies.

Quand le tir des barrages n'est pas effectué à un moment prévu à l'avance, les tireurs concernés doivent rester en contact avec le jury, afin d'être prêts à tirer moins de " QUINZE MINUTES " après leur appel. S'ils ne se présentent pas dans ce délai, ils seront considérés comme forfaits.

Au-delà de la 3^e place du classement individuel, les tireurs à égalité de score seront classés ex-aequo et présentés dans les résultats en remontant les installations dans l'ordre suivant : sanglier courant, cible fixe sanglier, Compak Chasse 2.

15.2.2 Epreuve de tir au fusil de chasse

En prenant le score des tireurs ex-aequo et remontant les installations dans l'ordre suivant des 4 manches de tir au fusil de chasse : Compak® Chasse 2, Compak® Chasse 1, Fosse Chasse 2, Fosse Chasse 1.

15.2.3 Epreuve de tir à la carabine

En prenant le score des tireurs ex-aequo et remontant les installations dans l'ordre suivant : sanglier courant, cible fixe sanglier, chamois 2, chamois 1, renard 2, renard 1, chevreuil 2, chevreuil 1.

Au-delà de la troisième place du classement individuel, les tireurs à égalité de score seront classés ex-aequo.

NB : Chamois 2, renard 2, chevreuil 2 sont les cibles incluses dans la manche du sanglier courant.

Chamois 1, renard 1, chevreuil 1 sont les cibles incluses dans la manche de la cible fixe sanglier.

16. LEXIQUE

- PLANCHE DE TIR :** Groupe de 6 tireurs maximum ayant été tirés au sort et tirant en même temps sur les mêmes installations.
- MANCHE :** Une manche comprend 25 plateaux tirés ou 20 balles sur 4 cibles.
- LANCEUR :** Machine ou appareil à lancer les plateaux.
- SONOPULL :** Appareil acoustique déclenchant le lanceur au son de la voix du tireur.
- COUP :** Correspond au tir d'une cartouche.
- FOSSE :** Excavation en avant des pas de tir où sont situées les machines.
- PLATEAU :** Plateau d'argile.
- TRAJECTOIRE :** Ligne suivie dans l'espace par un plateau.
- CIBLE DE CHASSE:** Cible de chasse en papier.

17. EXEMPLES DE GRILLES

17.1 Sur une installation Fosse Chasse

GRILLE N°1			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	22° à droite	1,7 m	60 m
2	12° à droite	2,2 m	55 m
3	0°	2,5 m	60 m
4	12° à gauche	3,0 m	55 m
5	22° à gauche	3,5 m	60 m
GRILLE N°2			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	28° à droite	3,5 m	55 m
2	15° à droite	2,5 m	60 m
3	0°	1,0 m	55 m
4	15° à gauche	2,5 m	60 m
5	28° à gauche	3,5 m	55 m
GRILLE N°3			
N° DU LANCEUR	ANGLE	HAUTEUR A 10 METRES	LONGUEUR
1	35° à droite	1,0 m	60 m
2	22° à droite	2,0 m	55 m
3	0°	3,5 m	60 m
4	22° à gauche	2,5 m	55 m
5	35° à gauche	1,0 m	60 m

17.2 Sur une installation Compak® Chasse

EXEMPLE DE MENU D'UNE SERIE AVEC 3 SIMPLES ET 1 DOUBLE

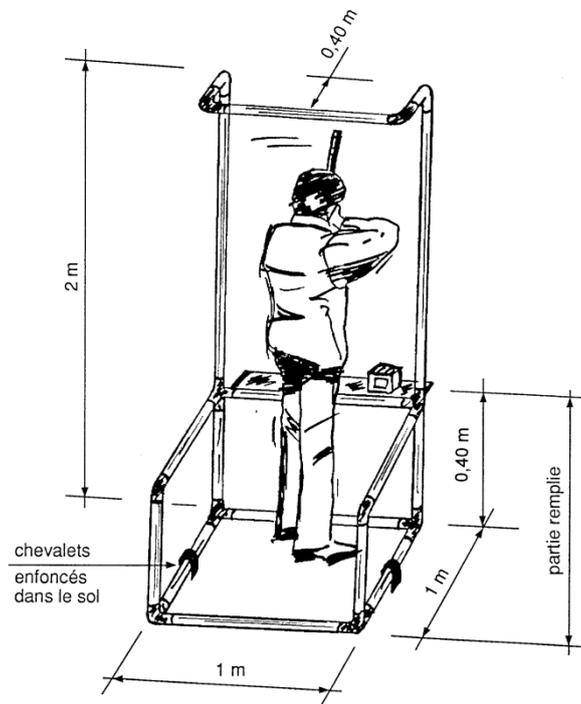
Poste 1	Poste 2	Poste 3	Poste 4	Poste 5	
A	B	C	D	E	Simple
D	C	B	E	F	Simple
B	F	E	A	D	Simple
D+A	A+F	F+C	C+B	B+E	Double

REGLEMENT HOMOLOGUE PAR L'ASSEMBLEE GENERALE ORDINAIRE DU 7 JUILLET 2019.

ANNEXE 1 COMPAK® CHASSE



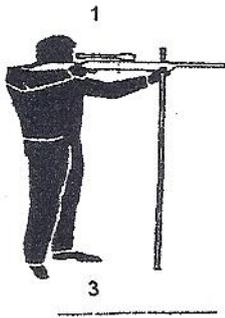
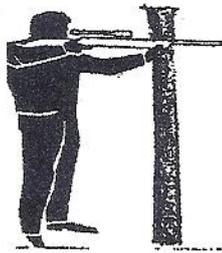
Limiteur d'angles de tir (modèle conseillé)



Poste de tir en tubes PVC de couleur, \square 50 mm
Tubes droits + coudes emboîtables.
Toute la partie basse étant remplie d'eau
ou de sable ou fixée au sol.

ANNEXE 2

POSITION DE TIR A LA CARABINE DE CHASSE



ANNEXE 3 PLATEAUX



Figure 1- Rabbit



Figure 4 -Super Mini



Figure 2 -Battue



Figure 5 -Standard



Figure 3-Mini



Figure 6 -Flash

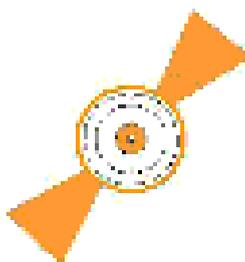
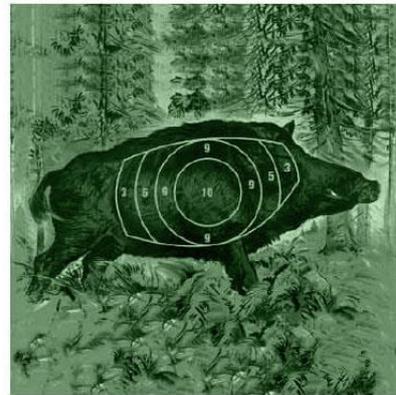


Figure 7 -Hélice

ANNEXE 4

CIBLES DE CHASSE PAPIER



CIBLE SANGLIER COURANT



Ou bien (optionnel)



ANNEXE 5

FEUILLE DE MARQUE COMPAK® CHASSE



FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

Epreuve de ...

Planche n° : 1

Manche n° : 1

Arbitre : _____

Dossard	Nom/Prénom	Cat.	Plateaux																									Total	Signature					
			Poste 1					Poste 2					Poste 3					Poste 4					Poste 5							Attente				
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25							
			Poste 2					Poste 3					Poste 4					Poste 5					Attente	Poste 1										
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20							21	22	23	24	25	
			Poste 3					Poste 4					Poste 5					Attente	Poste 1					Poste 2										
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15							16	17	19	19	20	21	22	23	24	25	
			Poste 4					Poste 5					Attente	Poste 1					Poste 2					Poste 3										
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10							11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25	
			Poste 5					Attente	Poste 1					Poste 2					Poste 3					Poste 4										
			1	2	3	4	5		6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25						
			Attente	Poste 1					Poste 2					Poste 3					Poste 4					Poste 5										
				1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25						

ANNEXE 5

FEUILLE DE MARQUE FOSSE CHASSE



FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR
AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

Championnat d'Europe

Planche n°:

Manche n°:

Arbitre:

Dossard	Nom / Prénom	Catégorie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total	Signature	