



*FEDERATION
FRANCAISE
DE
BALL TRAP*

*REGLEMENT
DU
DTL*

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES.....	2
REGLEMENT DU DTL	4
1 GENERALITES	4
2 STAND DE TIR	4
2.1 Pas de tir.	4
2.2 Lanceurs.....	4
2.2.1 Lanceurs appropriés.	4
2.2.2 Types disponibles.	5
2.2.2.1 Appareils à chargement manuel.....	5
2.2.2.2 Appareils électriques.	5
2.2.2.3 Appareils électriques avec chargeurs.....	5
2.2.3 Recommandation.....	5
2.3 Dispositifs de lancements.	5
2.4 Trajectoires.	6
2.4.1 Donnée (ou point de référence).	6
2.4.2 Hauteur du plateau.....	6
2.4.3 Distance du plateau.	6
2.4.4 Angles.....	6
2.4.5 Angle hors norme.	6
2.5 Cibles (plateaux).....	6
3 EXECUTION D'UNE MANCHE.....	7
3.1 MANCHES. (définition).....	7
3.2 Planche de tir.	7
3.3 Essais des armes.	7
3.4 Position de tir.....	7
3.5 Rotations.....	7
3.6 Menu ou ordre de tir des plateaux.	8
3.6.1 Déroulement :	8
3.6.2 Fin du tir.	8
3.7 Délai de préparation.....	8
3.8 Délai de lancement.....	8
3.9 Refus de la cible.....	8
3.10 Position de l'arme.....	8
3.11 Tir d'une cible annoncée "no bird".	8
4 ARMES ET MUNITIONS	9
4.1 Caractéristiques des armes.....	9
4.2 Bretelles et courroies.	9
4.3 Modifications ou échange d'arme.	9
4.4 Défaut de fonctionnement.....	9
4.5 Emprunt d'une arme.	9
4.6 Utilisation d'une arme pour deux.	9
4.7 Les deux coups partent en même temps.	10
4.8 Munitions.....	10
4.9 Mauvais fonctionnement de la munition.....	10
5 TENUE VESTIMENTAIRE	11
5.1 Vêtements personnels.	11
5.2 Dossards.....	11
5.3 Protections.	11
6 REGLES DE CONDUITES	12
6.1 Sécurité.	12
6.2 Simulacres de tir.	12
6.3 Tireur absent au moment de l'appel.	12
6.4 Protestation.	12
6.4.1 Réclamation pour un "no bird".....	13
7 ORGANISATION DE LA COMPETITION	14

7.1	Jury.	14
7.2	Comité d'organisation. (voir cahier des charges).....	14
7.3	Le nombre de manches dans une compétition est le suivant :	14
7.4	Responsable Fédéral. (voir cahier des charges).....	14
8	ARBITRES ET MARQUEURS	15
8.1	Arbitres.	15
8.2	Marqueurs - assesseurs.	16
8.3	Pulleur.....	16
9	FEUILLE DE MARQUE	17
9.1	Pour les plateaux simples TIRES AVEC DEUX COUPS :.....	17
9.2	POUR LES PLATEAUX SIMPLES TIRES AVEC UN COUP :.....	17
9.3	Marquage des points pour les doublés :	17
10	PLATEAUX SIMPLES	18
10.1	Définition.....	18
10.1.1	Plateaux réguliers :.....	18
10.1.2	Plateaux irréguliers :	18
10.2	Plateau compté bon.....	18
10.3	Plateau compté zéro.....	18
10.4	Plateau "no bird".....	18
11	DOUBLES COUP DE FUSIL	19
11.1	Définition.....	19
12	DOUBLES SIMULTANES ET RAFALES	19
12.1	Angles des trajectoires :	19
12.2	Définitions.	19
12.3	Doublé "bon et bon".	19
12.4	Doublé "bon zéro", "zéro bon" ou "zéro zéro".	19
12.5	Doublé "no bird".....	19
13	SANCTIONS	20
13.1	Avertissement	20
13.2	Pénalisations.	20
14	BARRAGES	21
14.1	Résultat officiel.....	21
14.2	Egalités	21
14.3	Barrages	21
14.4	Addition et division	21
15	LEXIQUE	21
16	ANNEXES	22
16.1	Limite angulaire des plateaux simples. (voir 10).....	22
16.2	Limites angulaires des doublés. (Voir 12).....	23
16.3	INSTALLATION DE LA FOSSE (voir 1.).....	24

REGLEMENT DU DTL

1 GENERALITES

Le "DTL", comme il est nommé, est apparu d'abord en Grande-Bretagne sous le nom de "Down The Line" lorsque le "Inanimate Bird Shooting Association" a été créé en 1892. Il devint extrêmement populaire et était tiré sous des projecteurs, au début des années 1930, au "White City Stadium". C'est la discipline la plus ancienne de tir au pigeon d'argile en compétitions internationales.

C'est généralement le type de tir aux pigeons d'argile que les nouveaux clubs installent en premier et beaucoup de nouveaux venus à ce sport s'essaient d'abord sur cette discipline.

Le choix de l'emplacement pour une installation "DTL" est un point crucial. Il est difficile de suivre la trajectoire d'un plateau lancé dans une direction où il y a des bâtiments ou des arbres et il faut garder cela en mémoire lorsque l'on choisit le site. Un domaine ouvert uniforme, avec le lanceur pointé dans la direction nord-est (hémisphère nord) pour se prémunir des effets néfastes du soleil sur la visibilité, est idéal pour installer un "DTL". Une zone de sécurité de 250 mètres au minimum devant chaque machine est nécessaire en se basant sur l'hypothèse que les règles de chargement des cartouches ne seront pas outrepassées.

Pour une configuration standard de fosse, les cinq pas de tir doivent être tracés sur un arc de cercle d'un rayon de 14,63 mètres à partir du centre du lanceur et séparés entre eux d'une distance de 2,74 mètres d'axe en axe. Le pas de tir N° 3 doit être en ligne avec la trajectoire d'angle zéro.

Lorsqu'il y a plus d'une fosse d'installée, il est nécessaire de séparer chaque lanceur d'une distance d'au moins 40 mètres.

Une combinaison de Skeet et DTL est possible en installant le lanceur au milieu des deux cabanes du Skeet. Cela donne une installation ordonnée et idéale lorsque les deux disciplines de tir doivent cohabiter.

L'abri et le Club house doivent être installés à l'écart, à une distance suffisante pour empêcher que les conversations déconcentrent les compétiteurs.

2 STAND DE TIR

Ce stand devra être homologué par les Fédérations Nationales pour l'organisation des compétitions nationales et par la Fédération Internationale pour des compétitions internationales.

2.1 PAS DE TIR.

C'est l'endroit duquel le tireur doit tirer. Il est composé d'une surface mesurant 91 cm x 91 cm clairement délimitée et raisonnablement plate. Le centre du bord avant est distant de 14,63 mètres du centre du pivot du bras du lanceur réglé pour lancer un plateau d'angle 0°. La distance entre le centre des pas de tir adjacents est de 2,74 mètres.

2.2 LANCEURS.

Machines construites suivant les conditions requises pour respecter l'implantation et pour lancer correctement les plateaux, à la bonne hauteur, la bonne distance et suivant des angles corrects.

2.2.1 Lanceurs appropriés.

Tout type de machine à variation d'angle automatique qui peut lancer correctement les plateaux dans les spécifications demandées pour le DTL peut être utilisé.

Le lanceur doit être capable de lancer les plateaux suivant un angle inconnu qui ne peut pas être déterminé à l'avance, suivant les spécifications du DTL.

Recommandations : Attention une telle machine doit résister au lancement d'un grand nombre de plateaux dans des laps de temps très courts. Il faut choisir un type de machine capable de lancer les plateaux régulièrement et d'une manière fiable.

2.2.2 Types disponibles.

2.2.2.1 Appareils à chargement manuel.

Ces machines sont comparativement bon marché à acheter et efficaces. Elles donnent satisfaction pendant de longues années. Elles sont généralement faciles à convertir pour les doublés éventuels.

Installation : Apporter un grand soin pour assurer une base solide de niveau pour cette machine et une aire solide pour l'armement du bras. Suivre attentivement les instructions du fabricant.

Fonctionnement : Ces machines demandent deux opérateurs: un pour charger la machine et un autre placé derrière les tireurs pour déclencher le lancement du plateau.

2.2.2.2 Appareils électriques.

Ces machines fonctionnent sur la base de la variation continue de l'angle de lancement avec de courtes pauses aléatoires. Elles sont durables et sans panne.

Installation : La machine doit seulement être boulonnée sur une base appropriée qui doit être de préférence en béton, recouvert de bois.

Fonctionnement : Ces machines demandent deux opérateurs, un dans la fosse pour charger la machine et un autre placé derrière le tireur avec le bouton de lancement.

2.2.2.3 Appareils électriques avec chargeurs.

Ces machines sont fiables, efficaces et peuvent fonctionner longtemps sans panne.

Installation : Ces machines nécessitent seulement d'être placées et calées sur une surface de niveau et ne demandent pas une fixation spéciale. Leur poids leur permet généralement de rester en place.

Fonctionnement : Ces machines ne nécessitent qu'un opérateur si elles sont utilisées avec une commande par bouton poussoir. Si elles sont utilisées avec une commande acoustique, elles fonctionnent très bien sans opérateur. La capacité est d'environ 350 plateaux, suffisante pour deux planches complètes de 5 tireurs sans rechargement.

Certaines de ces machines peuvent être utilisées pour d'autres disciplines. Le chargement demande 5 minutes environ.

Limitations : La plupart des machines avec chargement automatique, systèmes de variation d'angle, d'armement et de déclenchement, ne sont pas utilisables pour les doublés éventuels. Il faut une deuxième machine à bras inversé.

2.2.3 Recommandation.

Le lanceur doit être réglé de telle façon que le bras de lancement, dans sa position désarmée, soit à un minimum de 50 cm (18 pouces) au dessus du niveau du sol. Idéalement, l'axe du bras devrait être aussi près que possible du bord avant du toit de la fosse.

- Dimensions recommandées de la fosse (voir croquis en annexe)
- Hauteur à l'arrière 0,91 m +/- 0,1 m
- Hauteur à l'avant 0,96 m +/- 0,1 m
- Largeur 1,27 à 2,44 m +/- 0,16 m
- Longueur 2,44 m +/- 0,16 m

2.3 DISPOSITIFS DE LANCEMENTS.

Les lanceurs pourront être commandés manuellement ou par un système semi-automatique (télécommande) ou électronique (sono pull).

2.4 TRAJECTOIRES.

2.4.1 Donnée (ou point de référence).

Toutes les mesures sont prises avec pour référence le pas de tir n° 3. La différence de niveau entre le sol et ce point de référence doit être prise en considération.

Les distances données, sont toutes mesurées à partir du pivot du lanceur, lorsque celui-ci est réglé pour lancer un plateau droit devant.

Les lanceurs doivent être réglés pour toutes les conditions atmosphériques; des modifications mineures peuvent être nécessaires dans certaines conditions de vent.

2.4.2 Hauteur du plateau.

A une distance de 9,14 m (10 yards) devant le lanceur, un plateau régulier doit atteindre une hauteur comprise entre 2,44 m (8 pieds) et 3,05 m (10 pieds). Pour s'assurer une hauteur correcte du plateau, se procurer une perche de 2,44 m (8 pieds) avec, à son extrémité, un cercle de 61 cm (2 pieds) de diamètre. Placer la perche droite à 9,14 m (10 yards) devant le lanceur. Le lanceur doit alors être réglé pour que les plateaux lancés passent au niveau du centre du cercle.

Un promontoire, ou similaire, pourrait être utilisé pour s'assurer de la hauteur mesurée à 9,14 m (10 yards) devant le lanceur. Ex. sur un terrain surélevé, il peut être trouvé que le sol est surélevé de 61 cm (2 pieds) au point distant de 9,14 m (10 yards) du lanceur. Il sera alors nécessaire d'utiliser une perche de 1,82m (6 pieds) de longueur et non 2,44m (8 pieds) pour cette fosse particulière.

2.4.3 Distance du plateau.

Avec le lanceur réglé pour lancer les plateaux droits devant, lorsque l'on regarde depuis le pas de tir n° 3, un plateau régulier et à la bonne hauteur doit voler sur une distance 45,7 m à 50,3 m (50 à 55 yards). Un poteau sera planté à cette distance.

2.4.4 Angles.

Le plateau doit être lancé d'une manière aléatoire sur une surface limitée par un angle de 22° de chaque côté d'une ligne médiane passant par le centre du pas de tir n° 3 et le pivot du lanceur, lorsque celui-ci est réglé pour envoyer des plateaux droit devant. Le lanceur doit être réglé suivant cet angle à gauche et à droite de cette ligne droite pour toutes les compétitions officielles.

Note : Ces angles peuvent être vérifiés facilement avec le lanceur réglé pour lancer un plateau à l'extrémité gauche, cela paraîtra comme un plateau tout droit lorsque l'on regarde depuis le pas de tir n° 5 et pour un extrême droit comme un plateau tout droit lorsque l'on regarde depuis le pas de tir n° 1.

En cas de conditions de vent défavorable, une tolérance supplémentaire de 10° en plus des 22° à droite et à gauche sera considérée comme la frontière définissant l'angle hors norme et deux poteaux seront placés sur cet angle élargi à environ 30 m (35 yards) du lanceur. Les plateaux lancés dans ces limites seront considérés dans les limites de tir.

2.4.5 Angle hors norme.

Angle supérieur à 32° à droite ou à gauche de la ligne médiane (passant par le centre du poste 3 et le pivot du lanceur).

2.5 CIBLES (PLATEAUX)

Ceux utilisés dans les compétitions officielles seront conformes aux spécifications suivantes :

- Diamètre de 109 à 111 mm
- Hauteur de 25 à 26 mm
- Poids de 100 à 110 grammes

Couleurs permises :

Tout noir, tout blanc, tout jaune, tout orange, ou le tour ou le dessus du plateau peuvent être peints en blanc, jaune ou orange. La couleur des plateaux utilisés doit être celle qui contraste le plus avec la couleur du fond du stand.

3 EXECUTION D'UNE MANCHE

3.1 MANCHES. (DEFINITION)

Partie, Division ou Section de la compétition. (Généralement 25 plateaux simples tirés par compétiteur avec une ou deux cartouches mais voir 7.2).

Pour les doublés éventuels voir en annexe.

3.2 PLANCHE DE TIR.

C'est une feuille de marque avec les noms des compétiteurs (généralement 5), qui tirent la même manche sur la même fosse en même temps. Les planches comprenant plus de 5 tireurs sont interdites.

Les compétiteurs doivent être répartis en planches de 5 tireurs, excepté :

- Lorsqu'il y a moins de 5 tireurs,
- Lorsqu'un tireur abandonne la compétition alors qu'il a commencé,
- Lorsqu'il y a un barrage avec moins de 5 tireurs.

Les tireurs de la planche de tir, lorsqu'elle a été définie et avant le début du tir de chaque manche, sont autorisés à voir un plateau régulier (voir 3.6).

L'ensemble des tireurs de la planche ou un seul peut demander à voir un plateau régulier après trois plateaux "no bird", après un arrêt technique, ou après une réclamation retenue par l'arbitre ou le jury concernant les angles des plateaux ou leur distance. Le tir reprendra là où il a été interrompu.

Les tireurs de la planche ne doivent pas changer de pas de tir avant que l'arbitre n'en donne l'ordre.

Les tireurs de la planche doivent rester sur le pas de tir tant que le dernier tireur de la planche n'a pas tiré.

3.3 ESSAIS DES ARMES.

L'arbitre pourra appeler les concurrents les uns après les autres, s'ils souhaitent faire un essai (flamber) lors de la première fosse chaque jour.

Entraînements et compétitions officielles :

Aucun autre entraînement sur aucune fosse utilisée pour la compétition ne sera autorisé. Les plateaux utilisés seront de la même marque et de la même couleur que ceux utilisés pour la compétition.

3.4 POSITION DE TIR.

Le compétiteur doit avoir les deux pieds entièrement à l'intérieur de la surface du pas de tir lorsqu'il commande son plateau et jusqu'à la fin du ou des tirs sur ce plateau (voir Chapitre 2.1 & 13.1).

Le tir s'effectue debout. Le tireur doit placer ses pieds à l'intérieur des limites du pas de tir. Si un tireur se trouve en position irrégulière, il recevra un avertissement (voir chapitre 13).

3.5 ROTATIONS.

Au départ, les tireurs prennent place sur les pas de tir dans l'ordre inscrit sur la feuille de marque. Les 5 tireurs de la planche, en commençant par le n°1, tirent chacun à leur tour sur les plateaux simples ou doublés envoyés à leur commandement suivant le menu. Le changement de poste s'effectue ainsi :

- Un signal audible est émis et l'arbitre donne l'ordre de changement.
- Chaque tireur (sauf le N° 5) se déplace alors vers le pas de tir à leur droite et le N° 5 prend la place du N°1.
- Reprise du tir. Lorsque tout est en ordre et que tous les tireurs sont de nouveau en position, l'arbitre annonce de nouveau "Ligne prête" comme il le fera après chaque changement et avant le commencement du tir.
- Ordre de tir. Le tireur N° 1 de la planche commence à chaque tour y compris sur le pas de tir N° 5 (fin de la manche).

3.6 MENU OU ORDRE DE TIR DES PLATEAUX.

Conformément aux règles communes, un plateau peut être visé mais non tiré avant que le tir ne soit effectué sur chaque fosse. Seul le premier tireur de la planche pourra commander et voir un plateau sans le tirer.

Quand tous les tireurs sont en place, tous les fusils ouverts et vides, que tout est correct, l'arbitre dit "Ligne prête". Le tireur du poste n°1 commande pour voir un plateau, le viser sans le tirer. Tous les tireurs peuvent alors charger le fusil avec 2 cartouches. Seul le tireur n°1 peut adopter la position de tir (voir 3.10) et commander son plateau. Après cela le pulleur (s'il n'y a pas de déclenchement acoustique), placé derrière la ligne des tireurs, enverra immédiatement le plateau.

Le premier tireur tire sur ce plateau en vol, avec une ou deux cartouches, et le résultat est enregistré (Voir enregistrement des résultats 8.2 et chapitre 9).

3.6.1 Déroulement :

Si "no bird" n'a pas été annoncé et après que l'arbitre ait annoncé le résultat du tir, le tireur n° 2 suit la même procédure, suivi par le troisième, puis le quatrième et enfin le cinquième.

Après que le n° 5 ait tiré, le n°1 commande alors un nouveau plateau et cette séquence est suivie par tous les tireurs de la planche de tir, jusqu'à ce que le nombre de plateaux prévu par poste soit tiré.

Chaque tireur tirera à chaque pas de tir :

- Pour 10 plateaux par manche - 2 plateaux,
- Pour 15 plateaux par manche - 3 plateaux,
- Pour 20 plateaux par manche - 4 plateaux,
- Pour 25 plateaux par manche - 5 plateaux.

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.

3.6.2 Fin du tir.

Lorsque tous les tireurs de la planche ont tiré le nombre requis de plateaux à chaque pas de tir, cela termine le tir de cette manche. L'arbitre annonce "videz les fusils et vérifiez vos résultats".

3.7 DELAI DE PREPARATION.

Au moment de l'appel, le tireur doit être prêt à tirer immédiatement. Il doit avoir avec lui les munitions et l'équipement qui lui sont nécessaires pour tirer la manche complète. Il dispose d'un délai de **10 secondes** pour commander son plateau, après que le plateau précédent ait été tiré. En cas de dépassement application des articles 13.1 et 13.2).

3.8 DELAI DE LANCEMENT.

Lorsqu'un tireur a appelé son plateau, celui-ci doit être lancé immédiatement, compte tenu uniquement du temps de réaction du pulleur ou de la transmission (ordre de valeur de 1/10 de seconde).

3.9 REFUS DE LA CIBLE.

Tout plateau lancé doit être tiré sauf si le tireur considère que son lancement n'a pas été immédiat conformément à l'article 3.8. Dans ce cas, il peut le refuser en désépaulant nettement son arme. Toutefois, si l'arbitre juge que le plateau a été lancé conformément au règlement, il sera compté zéro.

3.10 POSITION DE L'ARME.

La position du fusil, les canons dirigés vers la zone de tir, au moment du commandement est obligatoirement épaulé.

3.11 TIR D'UNE CIBLE ANNONCEE "NO BIRD".

Sous aucun prétexte, après que l'arbitre ait annoncé clairement un plateau "no bird", celui-ci ne pourra être tiré. (Application des articles 13.1 & 13.2)

4 ARMES ET MUNITIONS

4.1 CARACTERISTIQUES DES ARMES.

Les fusils utilisés en compétitions ou lors des manifestations organisées par les clubs nationaux doivent être conformes aux lois en vigueur sur les armes. Ils seront à canons lisses.

Toutes les armes sont admises, à condition que la longueur de leur canon soit égale ou supérieure à 66 cm, que leur calibre ne soit pas supérieur au calibre 12 sauf :

Les fusils à pompe.

Les fusils équipés d'une détente de relâche (release trigger).

Les fusils dont les canons sont équipés d'un dispositif anti-recul ventilé. (Événements)

Les modèles semi-automatiques sont autorisés, si et seulement si l'éjection des douilles vides ne gêne pas les autres tireurs et ils ne peuvent être chargés que de **deux cartouches au maximum**. La culasse sera ouverte en position d'attente. Ils devront être déchargés lors de chaque changement de poste.

4.2 BRETELLES ET COURROIES.

Les courroies et bretelles sont interdites sur les armes.

4.3 MODIFICATIONS OU ECHANGE D'ARME.

Un fusil fonctionnant correctement ne peut pas être échangé pour un autre au cours d'une manche, tant que l'arbitre n'en a pas donné la permission.

4.4 DEFAUT DE FONCTIONNEMENT.

L'arbitre annonce un défaut de fonctionnement et déclare "no bird" lorsque le tireur ne peut tirer à cause d'un défaut du mécanisme du fusil. Toute cause due à la faute du tireur n'est pas considérée comme un défaut de fonctionnement. Après le **deuxième incident (fusil et/ou cartouche ou les deux)** dans la même manche, tous les plateaux qui n'auront pas pu être tirés seront comptés "**zéro**".

En cas d'un mauvais fonctionnement le compétiteur doit, sans se tourner sur le pas de tir, sans toucher le cran de sécurité, sans ouvrir le fusil ou toucher le mécanisme du fusil de quelque manière que ce soit, donner le fusil à l'arbitre pour que celui-ci l'inspecte et donne sa décision. Dans le cas où le tireur ne respecte pas cette procédure, le plateau est déclaré "manqué"

Chaque fusil dont le fonctionnement peut mettre en cause la sécurité (les deux coups partent en même temps, défaut de percussion, mauvaise fermeture de la culasse etc.) sera déclaré inutilisable par l'arbitre et ne pourra plus être utilisé dans la compétition tant qu'il n'aura pas été réparé correctement.

La mise en sécurité du fusil au moment du réarmement après le premier coup n'est pas considérée comme un mauvais fonctionnement et le résultat est enregistré.

Un mauvais fonctionnement du deuxième coup est sanctionné par :

- Le plateau est déclaré "no bird".
- Le compétiteur tirera alors un nouveau plateau et seulement le résultat du deuxième coup sera enregistré. (2 ou "zéro")

Après avoir commandé le plateau, à son apparition, le tireur tirera le premier coup à côté du plateau et tirera ensuite le second coup sur le plateau. Si le plateau est cassé avec le premier coup, celui-ci est déclaré "manqué".

Un fusil qui a eu 2 mauvais fonctionnements pendant une manche ne doit plus être utilisé tant qu'il n'a pas fait l'objet d'une réparation satisfaisante.

4.5 EMPRUNT D'UNE ARME.

Si l'arbitre juge que l'incident de tir n'est pas imputable au tireur (art. 4.4) 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 qui suivent la déclaration de l'arme hors service.

4.6 UTILISATION D'UNE ARME POUR DEUX.

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

4.7 LES DEUX COUPS PARTENT EN MEME TEMPS.

Les deux coups qui partent en même temps sont déclarés comme un défaut de fonctionnement et traités comme tel.

4.8 MUNITIONS.

Spécifications des cartouches :

- Calibre maximum : 12
- Grenaille sphérique de 2,6 mm maximum de diamètre sans mélange.
- Chargement : 28 grammes de grenaille maximum.
- La grenaille peut être recouverte d'un autre métal.
- Les cartouches rechargées, la poudre noire, les cartouches incendiaires ou traçantes sont interdites.

L'arbitre et le jury peuvent vérifier les cartouches d'un tireur à n'importe quel moment, sans en donner la raison.

4.9 MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE LA MUNITION.

Un défaut de la cartouche n'est pas considéré comme un mauvais fonctionnement.

En cas de défaut d'allumage de la cartouche ou mauvais fonctionnement après l'action du percuteur sur l'amorce, l'arbitre annoncera "raté de la cartouche" et déclarera "no bird" lorsque la cartouche a manifestement été percutée et que :

- Seule l'amorce prend feu.
- Il n'y a pas de poudre.
- La poudre ne s'enflamme pas.
- Les composants de la charge restent dans le canon.
- Le compétiteur, sans se tourner sur le pas de tir, sans toucher le cran de sécurité, sans ouvrir le fusil ou toucher le mécanisme du fusil de quelque manière que ce soit, donne le fusil à l'arbitre pour que celui-ci l'inspecte et prenne sa décision. Dans le cas où le tireur ne respecte pas cette procédure, le plateau est déclaré "manqué".

La décision sur le "raté" d'une cartouche appartient à l'arbitre seul.

Après le **deuxième incident (fusil et/ou cartouche ou les deux)** dans la même manche, tous les plateaux qui n'auront pas pu être tirés seront comptés "**zéro**". (Voir 13.1 et 13.2).

Un raté de cartouche au deuxième coup (au cours d'une manche à deux coups) entraîne :

- Le plateau est déclaré "no bird".
- Le compétiteur tirera alors un nouveau plateau et seulement le résultat du deuxième coup sera enregistré. (2 ou zéro)

Après avoir commandé le plateau et son apparition, le tireur tirera le premier coup à côté du plateau et tirera ensuite le second coup sur le plateau. Si le plateau est cassé avec le premier coup, celui-ci est déclaré "manqué".

5 TENUE VESTIMENTAIRE

5.1 VETEMENTS PERSONNELS.

Le tireur est tenu de se présenter au poste de tir vêtu de manière convenable et adaptée à une manifestation publique. Les shorts courts sont interdits, seuls les shorts longs (type bermuda avec au maximum 5 cm au-dessus du genou) sont autorisés. Les chemises devront avoir au minimum des manches courtes avec ou sans col, mais au ras du cou minimum (tee-shirt). Le torse nu sous le gilet est interdit. Le port de chaussures non solidaires des pieds est interdit pour des raisons de sécurité. Les sandales attachées par des lanières sont autorisées. Pour tout manquement à ces règles de conduite, le tireur sera considéré comme absent et traité comme tel.

5.2 DOSSARDS.

Le dossard du tireur devra être porté dans le dos, dans son intégralité et être visible. Tout tireur ne le portant pas dans son intégralité sera sommé de quitter immédiatement le pas de tir. Le tireur sera alors considéré comme absent et traité comme tel.

5.3 PROTECTIONS.

Les protections auditives sont obligatoires pour tous (tireurs arbitres et accompagnateurs au voisinage des pas de tir). Les tireurs qui se présentent sans les protections nécessaires seront considérés comme absents et traités comme tels.

Les lunettes sont vivement recommandées.

Seuls les appareils atténuateurs de sons doivent être utilisés dans la zone de compétition par les compétiteurs, entraîneurs ou officiels des équipes, à l'exclusion de tous les appareils de communication :

- ✓ Téléphones portables.
- ✓ Radios.
- ✓ Magnétophones.
- ✓ Et tout artifice de nature à indiquer aux tireurs les trajectoires des cibles.

Tout manquement à cette règle entraînera l'exclusion immédiate du compétiteur.

6 REGLES DE CONDUITES

Les tireurs du groupe et les spectateurs n'ont pas le droit de manifester leur opinion dans le jugement des plateaux.

Quand un tireur critique ou continue de contester par ses paroles ou son attitude la décision définitive de l'arbitre, c'est la tentative d'influence. Elle est sanctionnée par un avertissement puis la perte d'un point et en dernier ressort le tireur sera considéré comme absent et traité comme tel (6.3).

Tout manquement à ces règles de conduite sera sanctionné par l'application des articles 13.1, 13.2 et 13.3 ensuite il pourra entraîner des sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la compétition, sur décision du jury.

6.1 SECURITE.

Il est de la responsabilité de tout utilisateur d'un fusil de se comporter d'une manière sûre en permanence. Se rappeler qu'un bon tir est celui où il n'y a aucun accident.

Si un tireur par son attitude ou son comportement montre qu'il perd la maîtrise de lui-même (lancé de l'arme, violence gratuite envers l'arbitre ou les tireurs, saccage du récipient à douilles, etc.) l'arbitre a l'obligation de l'exclure et d'en prévenir le jury.

Il faut toujours manipuler les fusils comme s'ils étaient chargés. Garder les canons du fusil pointés vers le haut, lorsque celui-ci est fermé. Les fusils transportés doivent être ouverts et vides à tous moments. En cas de raté d'une cartouche ou d'une défaillance du mécanisme, les canons du fusil doivent être pointés vers une zone de sécurité. Ne jamais décharger un fusil en le pointant vers le sol ou vers une zone proche de la fosse.

Lorsque les tireurs se déplacent entre les pas de tir, leur fusil doit être ouvert.

Le tireur quittant le pas de tir N° 5 pour prendre position sur le pas de tir N° 1 s'y rendra en passant derrière la ligne des pas de tir avec le fusil ouvert et vide de toute cartouche ou douille.

6.2 SIMULACRES DE TIR.

Aucun simulacre de tir n'est autorisé sur le pas de tir ou en dehors (hormis sur le premier plateau prévu pour être visé sans tirer par le tireur n°1). Il est interdit de viser ou de tirer sur le plateau des autres, il est également interdit de viser ou de tirer à dessein sur des animaux vivants et de faire partir involontairement un coup de fusil. (Art. 13.1, 13.3 et 13.5).

6.3 TIREUR ABSENT AU MOMENT DE L'APPEL.

Un compétiteur est "appelé" pour concourir lorsque son nom est appelé par un arbitre, marqueur ou toute autre personne autorisée à le faire.

Pour aider à appeler les tireurs, il est vivement recommandé d'utiliser un tableau avec les planches de tir, mis à jour en permanence.

Un horaire de tir est fourni aux compétiteurs à titre indicatif. Il est de la responsabilité de chaque tireur d'être prêt à tirer rapidement après avoir été appelé à le faire.

- Pour participer à une manche, un tireur doit être sur son pas de tir au moment où l'arbitre annonce "Ligne prête".
- Le compétiteur doit arriver sur son pas de tir et être prêt à tirer dans les 3 minutes après avoir été appelé. Si un compétiteur est absent après ce délai, son nom sera appelé à voix haute deux fois en 30 secondes par l'arbitre. Si le tireur est toujours absent après 15 secondes, l'arbitre annonce "absent" et sans délai annonce "Ligne prête". Le tir peut alors commencer sans lui. Aucun compétiteur ne sera autorisé à tirer cette manche s'il arrive après cela.
- Le compétiteur absent peut être autorisé à tirer la manche à un horaire déterminé par l'organisation en accord avec le jury (art. 13.2). Il sera alors pénalisé de la perte de trois plateaux (neuf points). En cas de récidive il sera exclu de la compétition et disqualifié.

6.4 PROTESTATION.

Si le tireur, est en désaccord avec la décision de l'arbitre au sujet de l'appréciation de son coup de fusil, le tireur devra protester immédiatement après le lancement du plateau ou le tir en question en levant le bras et

en disant " proteste " ou " appel ". Si cela n'est pas fait, aucune réclamation ne pourra être reçue. L'arbitre doit alors immédiatement interrompre le tir et faire connaître sa décision.

Le tireur, le capitaine ou le dirigeant de l'équipe peut faire appel sur la décision de l'arbitre. La protestation sera adressée par écrit au jury, accompagnée du dépôt d'une somme égale à cinquante pour cent de l'inscription à cette compétition et arrondie à la dizaine d'euros supérieure. Cette caution lui sera restituée si la réclamation est acceptée, sinon elle sera attribuée à une association caritative.

Si le jury trouve la protestation justifiée, il peut donner des instructions à l'arbitre en vue des appréciations futures ou nommer un nouvel arbitre ou enfin modifier la décision de l'arbitre.

En aucun cas, cette contestation ne peut porter sur le fait de savoir si un plateau est touché ou manqué, ni sur le fait de savoir si le plateau lancé est défectueux, cas où il ne peut être fait appel contre la décision de l'arbitre.

En aucun cas le tireur ne sera autorisé à ramasser un plateau pour constater s'il a été touché ou non.

Après la décision définitive de l'arbitre, le tireur dispose du temps réglementaire de 15 secondes pour reprendre le tir. A défaut, son attitude sera considérée comme un refus d'obtempérer. Le tireur sera considéré comme absent et traité comme tel.

En appelant la cible suivante, le tireur accepte la décision de l'arbitre sur la précédente.

Une réclamation concernant, soit :

- Le plateau a été cassé ou non ou par quel coup.
- Le tireur était gêné.
- Le plateau était un prétendu "no bird".
- Le plateau était d'une couleur différente (Voir 2.5)

doit être faite à l'arbitre, en première instance.

Une réclamation concernant le résultat doit être faite immédiatement après la fin de la manche.

Il y a gêne pour tout incident qui, de l'opinion de l'arbitre, pénalise le tireur après son commandement, et qui l'empêche de tirer ou le distrait au moment de tirer. Seul le tireur concerné peut réclamer une gêne immédiatement après l'incident en question. Toute réclamation présentée avec retard ne sera pas prise en considération.

Une réclamation confirmée constitue un "no bird" et autorise le tireur à tirer un nouveau plateau, et une réclamation non confirmée conduira à enregistrer la marque telle qu'elle a été annoncée par l'arbitre.

6.4.1 Réclamation pour un "no bird".

Lorsqu'un arbitre ne déclare pas "no bird" et si le compétiteur en question estime qu'il y a droit, celui-ci doit consulter immédiatement l'arbitre après le tir du plateau en question. Si le tireur n'est toujours pas satisfait de la décision de l'arbitre, une marque sera faite sur la feuille de marque à l'endroit correspondant au plateau en cause, pour une possible réclamation au jury.

Aucune réclamation ne sera acceptée après que les résultats définitifs aient été affichés (sauf pour les erreurs d'addition).

Les demandes et réclamations seront faites tranquillement et de manière ordonnée.

7 ORGANISATION DE LA COMPETITION

Lorsque le mot "compétition" est utilisé dans les règles qui suivent, il se réfère à une simple manifestation sur un programme, à un programme d'une journée, ou au programme de tout tournoi, et doit toujours être expliqué par ceux qui sont en charge d'une telle "compétition".

Tous les plateaux tirés depuis la distance standard de 14,63 mètres dans certains tournois, ouverts et approuvés, sont réputés comme "plateaux inscrits".

- Seuls les Clubs affiliés à la fédération peuvent organiser des compétitions officielles.
- La fédération demande une inspection préliminaire de toutes les fosses avant de qualifier la compétition d'officielle.
- Le résultat de ces compétitions sert de base pour le calcul des moyennes pour le système de classification.
- Lorsqu'un compétiteur abandonne ou est incapable, pour quelque raison que ce soit, de terminer le programme de tir comme il est spécifié, le résultat obtenu à la fin de la dernière manche complète sera comptabilisé (ex. 66/75 cassés 190/225 points).
- Les plateaux tirés lors des entraînements et pour les barrages de toute compétition de DTL ne sont pas considérés comme des "plateaux inscrits".

7.1 JURY. (Voir cahier des charges)

Le Jury ne peut pas changer la décision d'un arbitre sur le résultat du tir sur un plateau.

7.2 COMITE D'ORGANISATION. (Voir cahier des charges)

7.3 NOMBRE DE MANCHES.

Le nombre de manches dans une compétition est le suivant :

- Pour une compétition en 50 plateaux - 2 manches de 25 plateaux,
- Pour une compétition en 75 plateaux - 3 manches de 25 plateaux,
- Pour une compétition en 100 plateaux - 4 manches de 25 plateaux,

et ainsi de suite.

Pour une compétition de moins de 50 plateaux, le comité organisateur peut décider le nombre de manches à tirer, tant que l'équité de la compétition est maintenue.

Si une compétition ne peut pas se terminer en raison d'un très mauvais temps, la nuit tombée ou une panne majeure des équipements, la compétition peut être écourtée ou suspendue. Si elle est écourtée, les récompenses et prix sont définis au niveau le plus équitable de la compétition. Il est recommandé de rembourser proportionnellement chaque tireur. Si elle est suspendue, il sera annoncé publiquement au moment de la suspension, la date et toutes les conditions dans lesquelles la compétition continuera. Une telle date ne pourra pas dépasser 4 semaines après la date de la compétition initiale.

Tous les tireurs qui ne seront pas présents à la nouvelle date de la compétition, perdront leurs droits à la compétition. Le remboursement de l'inscription sera effectué.

7.4 RESPONSABLE FEDERAL. (Voir cahier des charges).

8 ARBITRES ET MARQUEURS

Au cours des compétitions, les résultats sont enregistrés par les marqueurs qui sont les tireurs 1, 3, 5 de la planche précédente. Les résultats de chaque série sont ensuite reportés sur un tableau central.

A la sortie de chaque poste le tireur devra vérifier son score enregistré sur la feuille de marque. Si le tireur conteste le résultat, il doit le faire savoir immédiatement à l'arbitre, mais la décision définitive n'appartient qu'à l'arbitre.

Toutefois, l'arbitre pourra s'informer et prendre conseil avant de prendre sa décision définitive. Aucune réclamation ne pourra être admise après ce contrôle.

Les arbitres devront avoir été agréés par le jury avant la compétition. Dans le cas où un grand nombre d'arbitres n'ont pas les références suffisantes, ils devront être contrôlés par des arbitres internationaux ou nationaux.

8.1 ARBITRES.

Personne autorisée et compétente pour juger une manche de la compétition en accord avec le présent règlement. (Lorsque cela est possible, des arbitres agréés seront utilisés.)

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, suivant le règlement, dans les meilleures conditions possibles.
- A annoncer leurs décisions de façon claire et suffisamment forte pour que le tireur les entende.
- A accueillir les réclamations des tireurs avec calme et attention.
- A se munir du règlement sportif à jour.

Le tir est dirigé par un 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.

L'arbitre, sous le contrôle du jury, fait appliquer les règlements, s'assure de la sécurité du public présent, et veille 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**", "**assurez vos armes**" 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.

L'arbitre prend seul ses décisions.

Les arbitres doivent assurer l'ordre et la bienséance sur le pas de tir, il en sera de même lors des tirs de barrages.

L'arbitre peut exceptionnellement interrompre le tir s'il survient subitement une forte pluie ou un violent orage qui semble être de courte durée, toutefois il devra informer le jury si cette interruption risque de durer.

Si l'arbitre ne peut pas prendre immédiatement les mesures nécessaires, il doit prévenir le jury.

La décision d'un arbitre sur le résultat du tir, cassé ou manqué, est définitive. Il :

- Consulte uniquement le marqueur et le pilleur avant d'annoncer sa décision finale dans le cas où il aurait un doute sur le résultat du tir.
- Annonce le résultat du tir sur chaque plateau, distinctement et à voix haute, en prononçant "3" si le plateau est cassé avec le premier coup, et s'il y a lieu "2" (dans les manches à deux coups) si le plateau est cassé au deuxième coup, "manqué" si le plateau n'est pas cassé ou "no bird" si c'est nécessaire.
- Juge la compétition d'une manière équitable et en accord avec le présent règlement.
- S'assure et démontrera si cela est nécessaire, au début d'une manche, après un arrêt, ou une réclamation que les plateaux sont lancés en accord avec le présent règlement.

- S'assure que les compétiteurs tirent suivant le présent règlement.
- A une vue permanente sur les compétiteurs et les plateaux en vol.
- Est habilité à mettre en cause les munitions de tous les tireurs à tout moment, en prélevant une cartouche pour inspection.
- Peut faire appel au Jury pour juger s'il le souhaite. L'arbitre doit faire appel au Jury si 3 compétiteurs ou plus d'une même planche le demandent, sauf si la contestation a seulement pour objet le résultat du tir, cassé ou manqué (Voir ci-dessus).
- Doit annoncer "no bird" un plateau irrégulier avant ou pendant que le compétiteur tire son premier coup. Dans le cas contraire, si le compétiteur tire, le résultat est enregistré.

8.2 MARQUEURS - ASSESSEURS.

Ce sont les tireurs 1, 3 et 5 de la planche précédente. Ils devront :

- Enregistrer le résultat exact du tir sur chaque plateau.
- 1. • Inscrire sur la feuille de marque "3" pour le plateau cassé au premier coup, et si il y a lieu "2" pour le plateau cassé au deuxième coup (dans les manches à deux coups), " 0" pour un plateau manqué, comme l'annonce l'arbitre.
- Donner leur opinion sur le fait que le plateau est cassé ou manqué, seulement à la demande de l'arbitre.
- Noter sur la feuille de marque les ratés de cartouches, mauvais fonctionnements, fautes de pieds, avertissements de sécurité, ou interruptions, comme l'arbitre le demande.
- Totaliser le nombre de plateaux cassés et de points obtenus à la fin de la manche.
- Annoncer le résultat final à voix haute, à l'arbitre et aux tireurs de la planche.
- Signer la feuille de marque lorsque les résultats sont finalisés et faire contresigner l'arbitre.

Tout refus de marquage de la part d'un tireur désigné sera sanctionné de neuf points.

8.3 PULLEUR

Le pulleur devra :

- Avoir une vue dégagée sur l'ensemble des tireurs sur leurs pas de tir et des trajectoires des plateaux en vol.
- Donner son avis sur le résultat d'un tir uniquement sur demande de l'arbitre.

9 FEUILLE DE MARQUE

La feuille de marque sera tenue par les tireurs N°1, 3 et 5 de la planche précédente. Il sera (sauf avis contraire) utilisé le système de marquage des points suivant :

9.1 POUR LES PLATEAUX SIMPLES TIRES AVEC DEUX COUPS :

- 3 points pour un plateau cassé avec le premier coup.
- 2 points pour un plateau cassé avec le second coup.
- Zéro point pour un plateau manqué avec les deux coups.

9.2 POUR LES PLATEAUX SIMPLES TIRES AVEC UN COUP :

L'arme ne contiendra qu'une cartouche. (13.1 & 13.2)

- 3 points pour un plateau cassé avec le premier coup.
- Zéro point pour un plateau manqué avec le premier coup.
- Zéro point pour un plateau manqué ou cassé avec les deux coups, plus un avertissement la première fois et moins neuf points les suivantes (13.1 & 13.2).

9.3 MARQUAGE DES POINTS POUR LES DOUBLES :

- 5 points sont comptés pour les deux plateaux cassés, 2 points pour un plateau cassé et zéro point pour les deux plateaux manqués.

Note : Chaque membre de la planche de tir est autorisé à inspecter la feuille de marque avant qu'elle ne soit envoyée au secrétariat pour inscription sur le tableau de marque.

10 PLATEAUX SIMPLES

10.1 DEFINITION.

10.1.1 Plateaux réguliers :

Plateaux lancés immédiatement après le commandement du tireur et en accord avec le présent règlement.

10.1.2 Plateaux irréguliers :

Plateaux lancés à l'extérieur des limites autorisées, ou lancés avant le commandement du tireur, ou lancés avec retard après le commandement du tireur.

10.2 PLATEAU COMPTE BON.

Un plateau régulièrement lancé et qui, suivant le jugement de l'arbitre a au moins un morceau visible qui s'est détaché, ou qui est complètement réduit en poussière, ou a un morceau visible réduit en poussière par le tir du compétiteur.

Un plateau qui a de la poussière qui s'échappe de sa surface ("brossé") mais qui reste par ailleurs intacte n'est pas considéré comme "cassé".

Des marques de grenaille sur le plateau ne permettent pas de considérer le plateau comme "cassé".

10.3 PLATEAU COMPTE ZERO.

Un plateau régulièrement lancé et tiré suivant ce règlement est déclaré "manqué" lorsque :

- Le plateau reste en entier après avoir été tiré.
- Le compétiteur, après un mauvais fonctionnement, ouvre le fusil ou bouge le cran de sécurité avant de le donner à l'arbitre.
- Un compétiteur à un deuxième mauvais fonctionnement ou plus dans la même manche. (voir chapitre 4)
- Un plateau irrégulier, mais entier, est tiré et manqué (Voir 2.4, 2.5), à moins que l'arbitre ait annoncé "no bird" avant ou pendant que le tireur tire sa première cartouche.
- Le compétiteur ne tire pas pour toute raison due à une faute personnelle ou une négligence.
- Le compétiteur tire deux coups une première fois dans une manche à un coup. En cas de récidive il est pénalisé de neuf points et exclu la troisième fois.

10.4 PLATEAU "NO BIRD".

Quand un plateau a été déclaré "no bird", il ne fait plus partie de la compétition et aucun enregistrement ne peut être effectué, que le plateau soit cassé ou manqué.

En particulier, l'arbitre déclarera "no bird" et un autre plateau sera accordé seulement si :

- Le compétiteur tire alors que ce n'est pas son tour.
- Plusieurs personnes tirent sur le même plateau.
- Le compétiteur tire du mauvais pas de tir.
- Le plateau est cassé au départ (qu'il soit tiré ou non).
- Plusieurs plateaux sont lancés dans le cas de tir sur des plateaux simples.
- Les deux coups partent en même temps. (Voir 4.7)
- Le plateau lancé est d'une couleur différente de ceux utilisés pour la compétition et il n'est pas tiré.
- Un plateau entier est lancé irrégulièrement et il n'est pas tiré. (Voir 2.4)
- L'arbitre considère qu'un événement est intervenu et a mis en cause l'équité de la compétition.
- Il y a eu un raté de cartouche ou un mauvais fonctionnement reconnu. (Voir chapitre 4)

Et les règles du chapitre 13 seront appliquées.

11 DOUBLES COUP DE FUSIL

11.1 DEFINITION.

Pas de doublé coup de fusil dans cette discipline.

12 DOUBLES SIMULTANES ET RAFALES

(Quand ils sont prévus au cahier des charges)

12.1 ANGLES DES TRAJECTOIRES :

Les lanceurs seront réglés pour lancer les plateaux sur une surface également répartie à gauche et à droite de la ligne centrale. (Voir croquis en annexe)

Sauf indication contraire, le règlement général donné pour les manches en plateaux simples est applicable. Il y a des différences dans quelques cas et ce qui suit sera appliqué.

12.2 DEFINITIONS.

a) Simultanés.

Deux plateaux sont lancés simultanément et le compétiteur tire un coup sur chaque plateau.

1.b) Rafales (pas de rafale dans cette discipline).

12.3 DOUBLE "BON ET BON".

Un compétiteur tire seulement une fois sur chaque plateau et les casse tous les deux.

12.4 DOUBLE "BON ZERO", "ZERO BON" OU "ZERO ZERO".

Si un tireur tire sur les deux plateaux en vol le résultat sera enregistré.

Si un compétiteur rate le premier plateau avec le premier coup et casse le même plateau avec le second coup, l'arbitre déclarera les deux plateaux "manqués".

12.5 DOUBLE "NO BIRD".

L'arbitre déclarera le doublé "no bird" et un nouveau doublé sera lancé pour déterminer le résultat des deux tirs si :

- Un seul plateau est lancé,
- Deux plateaux sont cassés avec le même coup,
- Un ou les deux plateaux sont lancés cassés,
- Un plateau suit l'autre avec un laps de temps,
- Un raté de cartouche ou mauvais fonctionnement autorisé a lieu sur l'un ou l'autre plateau,
- La trajectoire de l'un ou de l'autre plateau apparaît irrégulière et le compétiteur n'a pas tiré un coup,
- Le compétiteur ayant tiré un coup et cassé le premier plateau, refuse le second plateau qui apparaît comme irrégulier.
- Le tireur a tiré et manqué le premier plateau et refuse le second plateau irrégulier, le doublé sera remis pour déterminer le résultat du second plateau seulement, le premier plateau sera enregistré comme "manqué". Dans ce cas, le tireur doit être vu par l'arbitre tirer sur ou près du premier plateau avant de tirer le second plateau. Dans le cas contraire, les deux plateaux seront enregistrés comme "manqués". Les règles du chapitre 13 seront appliquées.

13 SANCTIONS

Imposées par le jury, ou s'il n'y a pas de jury par le comité organisateur, dans tous les cas, les pénalités applicables peuvent prendre la forme :

- d'un avertissement,
- de la perte de points.
- ou de la disqualification.
- Dans les cas très sérieux, l'objet peut être transmis à la fédération pour une possible action disciplinaire.

13.1 AVERTISSEMENT

- Sera donné par l'arbitre pour une première faute de sécurité ou de comportement.
- L'avertissement donné par l'arbitre sera consigné sur la feuille de résultat pour le tireur considéré.
- Première faute de pied pour une même manche. (Voir 3.4)
- Premier et deuxième raté de cartouche ou mauvais fonctionnement pour une même manche. (Voir titre 4)
- Commandement tardif : Premier intervalle dépassant 10 secondes avant de commander pour une même manche. (Voir 3.7)

13.2 PENALISATIONS.

Trois points seront déduits du résultat d'un tireur pour :

- La deuxième faute de pied et les suivantes dans une même manche (Voir 3.4),
- Toute interruption de tir due au manque de cartouches,
- Tout incident dû au tireur,
- Après le **deuxième incident (fusil et/ou cartouche ou les deux)** dans la même manche, tous les plateaux qui n'auront pas pu être tirés seront comptés "**zéro**".
- Le deuxième dépassement du délai de 10 secondes avant commandement et les suivants dans une même manche. (Voir 3.7)

Neuf points seront déduits du résultat d'un tireur pour :

- Refus de marquer.
- Absence sur le pas de tir sans raison valable après avoir été régulièrement appelé lors des manches de simples tirés à une seule cartouche (Voir 6.3),

Quinze points seront déduits du résultat d'un tireur pour :

- Toute autre infraction qui sera jugée en contradiction avec l'esprit de ce règlement.

Un compétiteur sera disqualifié pour :

- Sérieuse violation des règles de sécurité.
- Tir dans le sol d'un endroit autre que le pas de tir.
- Avoir épaulé un fusil fermé autre que celui utilisé sur le pas de tir.
- Provocation et désordre.
- Intoxication.
- Tir sur des oiseaux vivants ou animaux ou sur tout objet autre qu'un plateau en vol.
- Toute autre raison qui sera rendue nécessaire pour le bien de la compétition en particulier et du tir aux plateaux en général.

LA DISQUALIFICATION ENTRAÎNE LA DÉCHÉANCE DE TOUT DROIT ET REMBOURSEMENT DE L'INSCRIPTION A LA COMPÉTITION A LAQUELLE ELLE SE RAPPORTE.

14 BARRAGES

14.1 RESULTAT OFFICIEL

C'est le résultat, enregistré par une personne autorisée, finalement accepté et reporté sur le tableau d'affichage.

14.2 EGALITES

Toutes égalités seront départagées, lorsque cela est possible, par des barrages de la façon considérée comme étant la plus convenable par la direction pour garantir l'équité de la compétition.

14.3 BARRAGES

Pour départager les égalités, des barrages seront organisés pour déterminer le vainqueur du championnat, de la série ou de la catégorie, des titres, des trophées ou des prix spéciaux prévus au championnat. Ils seront assurés par le responsable de l'arbitrage.

Les barrages doivent normalement être tirés en 25 plateaux.

Lorsqu'il y a moins de 5 tireurs dans un barrage, le tireur n° 1 commencera sur le pas de tir n° 1.

Un compétiteur qui est absent pour le barrage sera perdant par défaut.

14.4 ADDITION ET DIVISION

Lorsque des prix en espèces sont distribués, il n'est pas nécessaire de procéder à des barrages.

Méthode : les prix en espèces qui doivent être distribués aux tireurs qui sont ex æquo, sont additionnés ensemble et répartis à égalité entre les compétiteurs concernés. Par exemple, pour une égalité entre la seconde et la troisième place, l'ensemble des prix pour la deuxième et troisième place sera additionnée et cette somme divisée par deux sera attribuée à chaque compétiteur.

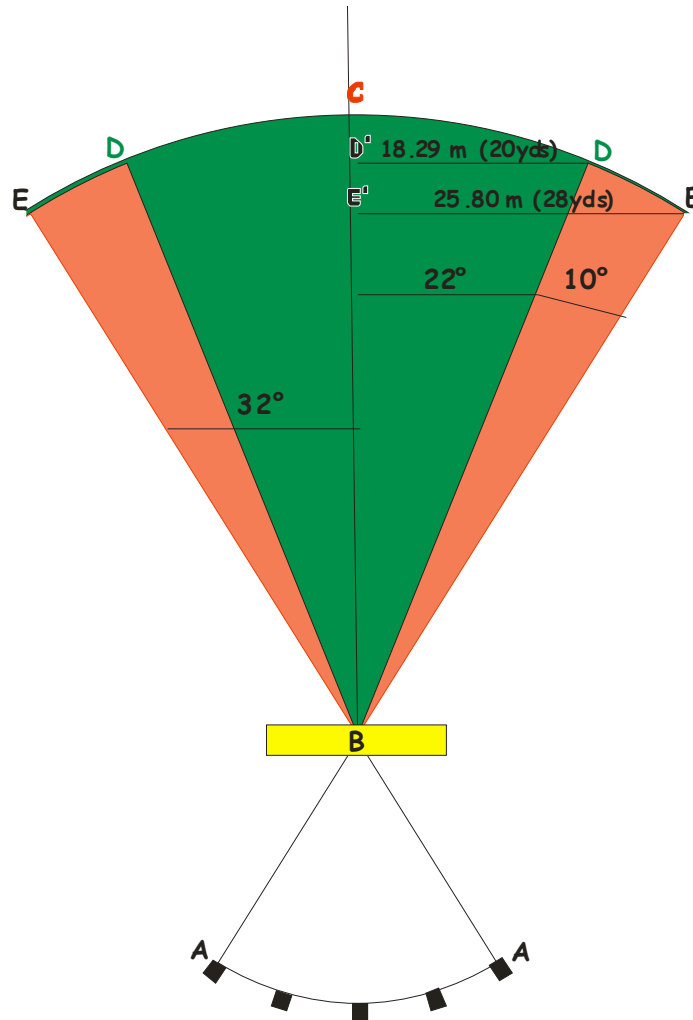
15 LEXIQUE

PULLEUR : personne autorisée à lancer les plateaux, électriquement ou mécaniquement, immédiatement après le commandement du tireur.

FOSSE EURO : ancienne appellation du DTL.

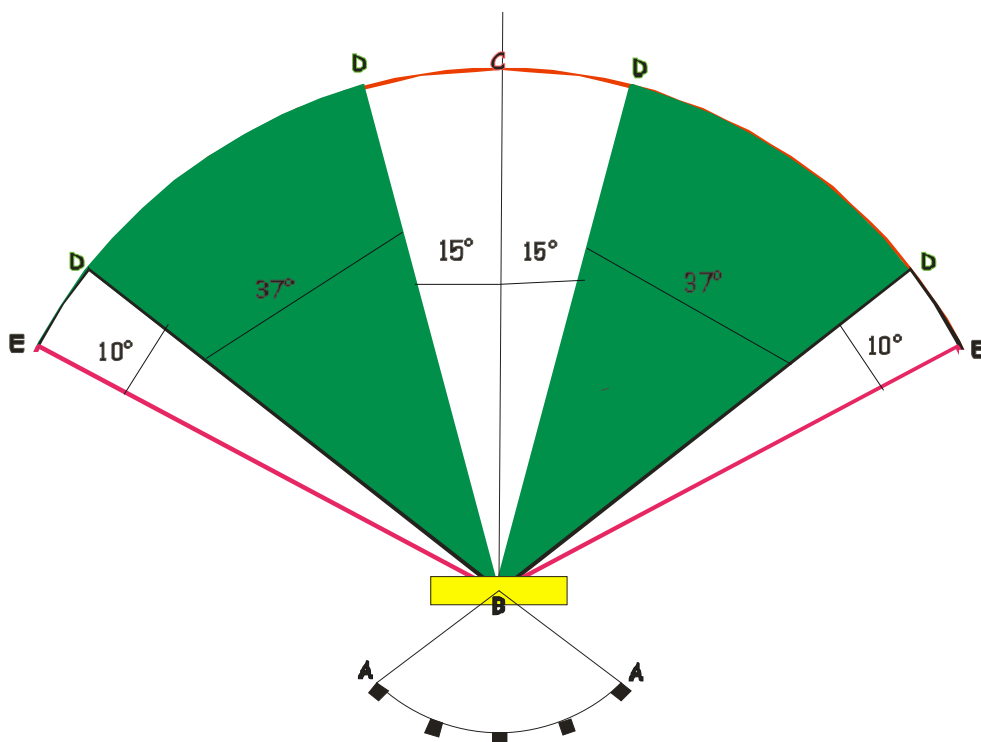
16 ANNEXES

16.1 LIMITE ANGULAIRE DES PLATEAUX SIMPLES. (VOIR 10)



AA	PAS DE TIR de 1 à 5 espacés de 2.74 mètres (3yard) chacun
B	FOSSE
AB	Distance entre l'axe de pivot du lanceur et les pas de tir 14.63 mètres (16yards)
C	Indicateur de distance situé à 50.30 mètres (55yards) de l'axe de pivot du lanceur
CB	Distance de vol du plateau de 45.70 à 50.30 mètres (50 à 55 yards) à partir de l'axe de pivot du lanceur
DBD	Zone de survol des trajectoires
EBE	Limite maximum des trajectoires

16.2 LIMITES ANGULAIRES DES DOUBLES. (VOIR 12)



AA	PAS DE TIR de 1 à 5 espaces de 2.74 mètres (3yard) chacun
B	FOSSE
AB	Distance entre l'axe de pivot du lanceur et les pas de tir 14.63 mètres (16yards)
C	Indicateur de distance situé à 50.30 mètres (55yards) de l'axe de pivot du lanceur
CB	Distance de vol du plateau de 45.70 à 50.30 mètres (50 à 55 yards) à partir de l'axe de pivot du lanceur
DBD	Angle préférable des trajectoires
EBE	Limite maximum des trajectoires

16.3 INSTALLATION DE LA FOSSE (VOIR 1.)

SCHEMA D'INSTALLATION D'UNE FOSSE EURO

NOTES :

1/Ce schéma n'est pas à l'échelle

2/Dimensions de la fosse :

Longueur 2.44m

Largeur de 1.27 à 2.44m

Hauteur à l'avant 0.96m

Hauteur à l'arrière 0.91m

