

**REGLEMENT
ARTICLES A à E COMMUNS A TOUTES LES
DISCIPLINES**

ARTICLE A :

Les épreuves sont ouvertes :

- a) aux personnes justifiant de la qualité d'agent en activité au jour de la compétition (C.D.I, C.D.D., contrats de qualification etc...) ou de retraité du Crédit Agricole et de ses filiales.
- b) Par dérogation et selon les règlements des disciplines, il peut être admis la participation de conjoints, concubins déclarés ou enfants à charge (âgés de 18 à 25 ans inclus au jour de la compétition).
- c) Dans le cadre des épreuves individuelles, seules les personnes désignées dans l'alinéa a) peuvent être déclarées « Champion de France ANSCAM ».

ARTICLE B :

Tout participant à une compétition organisée par l'ANSCAM doit être en possession d'un pas'sport bleu. Celui-ci doit être signé par le titulaire et la Direction de son entité. Il doit être validé par l'ANSCAM.

Tout enregistrement sur le bulletin d'inscription envoyé à l'ANSCAM ne comportant pas le numéro de Pas' sport sera considéré comme caduc.

Il appartient au Responsable de l'entité de procéder à ces vérifications avant envoi.

ARTICLE C :

Tout participant non licencié, à titre fédéral, doit être en possession d'un certificat médical l'autorisant à pratiquer la discipline concernée datant de moins d'un an.

Ce certificat médical de moins d'un an, autorisant la compétition doit être joint impérativement au bulletin d'inscription. En son absence le joueur ne pourra pas participer à la compétition.

ARTICLE D :

Les frais de voyage et de séjour, ainsi que les frais d'organisation sont à la charge des participants.

ARTICLE E :

Toute contestation survenant au cours de la compétition doit être formulée par écrit dans l'heure qui suit la fin de l'épreuve concernée et sera adressée au Responsable National qui en informera le ou les Administrateurs présents à la manifestation.

Les Administrateurs, représentant le Conseil d'Administration, présents sur la manifestation délibéreront avec le RN sur la suite à donner à cette contestation.

Un R.N. ou un Administrateur ne pourra statuer sur une contestation concernant son entité.

REGLEMENT ARTICLES PROPRES AU BALL TRAP

ARTICLE 1 :

Disciplines :

- Fosse Olympique et ou fosse universelle et ou fosse européenne et ou fosse américaine (2 séries de 25 plateaux sur 2 fosses différentes).
- skeet chasse (1 série de 25 plateaux)
- Parcours de chasse (2 séries de 25 plateaux) sur 1 ou 2 parcours différents selon les installations
- Compak sporting (1 ou 2 séries de 25 plateaux sur 2 installations différentes)

1) Skeet chasse (sans timing) :

- Postes simples n° 1-2-3-4-5-6 avec possibilité de doubler le plateau
- Postes doubles n° 1-2-3-4-5-6-7 : départ du 2^{ème} plateau au coup de fusil avec possibilité de doubler le premier plateau
- Poste simple 8 : possibilité de doubler les deux plateaux avec obligation de tirer le premier coup devant soi (avant la marque du milieu) et le 2^{ème} coup avant la marque qui sera déterminée sur le pas de tir (environ 10 m)

2) Compak sporting :

- Plateaux simples, doubles, doubles simultanés, doubles rafales selon règlement de la FITASC (Fédération Internationale de Tir aux Armes Sportives de Chasse)

ARTICLE 2 :

L'assurance des tireurs est obligatoire tant sur le plan individuel que sur celui de la responsabilité civile vis-à-vis des tiers.

On distingue 3 types de contrats :

- Assurance chasse avec mention spécifique pour la pratique du Ball Trap
- Licence de la Fédération Française de Ball Trap (FFBT)
- Contrat particulier responsabilité civile et individuelle d'accident permettant le maniement des armes de cinquième catégorie).

Les tireurs s'engagent à détenir ce type de documents sur eux et à pouvoir justifier de celui-ci à toute demande formulée par les organisateurs (Responsable National, ANSCAM, arbitres).

ARTICLE 3 :

Toutes les compétitions se dérouleront selon les règles fixées par la Fédération Française de Ball Trap et seront appliquées soit par des arbitres officiels de la F.F.B.T., soit par des arbitres Fédéraux, soit par des arbitres du Club recevant les compétitions.

ARTICLE 4:

Un comité d'Epreuves sera créé avant chaque compétition et sera composé :

- Du Responsable National ou son représentant
- Des arbitres officiels FFBT ou arbitres fédéraux ou arbitres du club
- Du responsable d'équipe de chaque Caisse Régionale ou filiale

ARTICLE 5 :

1) Munitions :

Les cartouches peuvent être apportées personnellement ou achetées sur place au prix du Stand. Seules les cartouches de 24g, et 28g chargées en plomb de 7,5 – 8,5 – 9 et 9,5 sont autorisées.

Types et catégories de plombs par discipline :

- fosse olympique ou universelle
ou européenne ou américaine : =====> plomb 7,5 en 24 gr ou 28 g
- skeet chasse : =====> plomb 7,5 – 8,5 – 9,0 – 9,5 de 24 gr à 28 gr
- parcours de chasse : =====> plomb 7,5 – 8,5 – 9,0 – 9,5 de 24 gr à 28 gr
- Compak sporting: =====> plomb 7,5 – 8,5 – 9,0 – 9,5 de 24 gr à 28 gr

La longueur d'une cartouche non tirée ne doit pas dépasser la norme standard de 70 mm. Par conséquent, croisillons, disperseurs ou autres fabrications sont interdits

Un contrôle pourra être effectué avant pendant et après la compétition par le Responsable National, le Comité d'Epreuves, les arbitres et à la demande de l'un des compétiteurs.

En cas d'infraction, le tireur sera exclu des planches de tir restant à finir et exclu du classement individuel et par équipe.

1) Armes :

Le fusil utilisé au ball trap est une arme à canon(s) lisse(s) tirant de la grenaille. En général, les fusils de chasse ont deux canons. Toutefois, certains tireurs utilisent des fusils " monocanons " semi-automatiques ou à répétition. Ces derniers ne devront être chargés que de deux cartouches. Dans tous les cas, leur calibre ne devra pas être supérieur au calibre 12.

Par conséquent, les armes à canon(s) rayé(s) **sont interdites**. Un contrôle pourra être effectué avant, pendant et après la compétition par le Responsable National, le Comité d'Epreuves, les arbitres et à la demande de l'un des compétiteurs.

En cas d'infraction, le tireur sera exclu des planches de tir restant à finir et exclu du classement individuel et par équipe.

ARTICLE 6 :

1) Sécurité sur le stand :

En dehors du tir, les armes doivent être déchargées et déposées au ratelier ou dans un endroit prévu à cet effet. Toutes les armes de tir, même non-chargées, doivent être maniées avec précaution. Aucune arme ne peut être manipulée sans autorisation de son propriétaire.

Lors des déplacements, les fusils doivent être portés "**cassés**" ou "**culasse ouverte**" et les munitions ne doivent pas être engagées.

Les fusils à répétition doivent avoir le canon dirigé vers le ciel.

2) Sécurité sur le pas de tir :

Pendant les épreuves, les fusils doivent être démunis de toute bretelle.

Le tireur ne peut prendre place à son poste de tir que lorsque le tireur précédent l'a quitté. Il ne peut charger son fusil que sur le poste de tir, l'arme dirigée dans le sens de la zone de tir.

La manœuvre de fermeture de l'arme doit se faire en remontant la crosse, les canons restant dirigés vers la zone de tir.

En dehors de l'instant de tir, l'index doit rester allongé sur le pontet et ne doit jamais se trouver sur la queue de la détente.

Le tireur ne peut "flamber" son arme que sur autorisation du responsable du tir et ne peut simuler la visée qu'en direction de la zone de tir.

Le tireur ne peut fermer ou armer son fusil que lorsque le concurrent précédent a tiré. Au moment du tir, il adopte la position debout, les deux pieds à l'intérieur de la limite du poste de tir et tient son fusil à deux mains avant d'épauler en direction du tir.

Le tireur ne peut tirer qu'à son tour et seulement sur le plateau qu'il a personnellement commandé. Il ne peut donc viser ou tirer sur les plateaux des autres tireurs et gêner ces derniers.

Le tireur ne doit pas viser ou tirer à dessein sur des animaux vivants sous peine de graves sanctions et d'exclusion définitive du pas de tir.

Un concurrent ne doit pas se retourner ou se déplacer sur le poste de tir sans avoir préalablement ouvert et désapprovisionné son fusil.

Dans le cas d'une interruption du tir pour une raison quelconque (incident de tir ou défaillance de matériel), le tireur doit aussitôt ouvrir son arme et en retirer les cartouches.

Le fusil ne doit être rechargé et refermé qu'à la reprise du tir signalé par le responsable (pulleur, arbitre, organisateur, responsable national).

En cas de mauvais fonctionnement de l'arme ou d'une munition (arme enrayée, problème de percuteurs...) le tireur doit rester à son poste et garder impérativement son fusil dans la direction du tir sans l'ouvrir ni toucher au cran de sûreté : attendre l'intervention du responsable de tir qui jugera de la gravité de l'incident, exercera son contrôle et prendra toutes les mesures nécessaires afin de dénouer l'opération en ayant connaissance des règles strictes de sécurité.

Les armes seront **cassées** ou **culasses ouvertes et déchargées** pour passer :

- Du poste 1 au poste 2 et suivants jusqu'au poste 5 et surtout du poste 5 pour revenir au poste 1 sur fosse olympique ou universelle ou européenne
- Du poste 1 au poste 2 et suivants jusqu'au poste 8 sur skeet ou skeet chasse
- Du poste 1 au poste 4 ou 5 selon les installations de chaque stand sur parcours chasse.
- Du poste 1 au poste 4 ou 5 selon les installations de chaque stand sur compak sporting

Le non respect de ces consignes de sécurité entraînera l'exclusion immédiate du tireur sans participation aux classements individuels et par équipe.

ARTICLE 7 :

1) Marquage :

Les planches de tir seront établies par tirage au sort selon un logiciel informatique. Les tireurs occupants les postes 1 et 5, ou 2 et 4 seront appelés à effectuer le marquage de la planche suivante.

Si un tireur refuse de participer à cette opération, il se verra infliger une pénalité d'un zéro qui sera décomptée sur son score final.

Une fois la planche terminée, les deux marqueurs donneront leurs résultats à l'arbitre ou pulleur ou responsable du tir qui les validera par sa signature et les remettra aux organisateurs afin d'établir le classement.

Les deux marqueurs assurant la codification et le comptage ne doivent pas faire partie de la même caisse régionale ou entité du ou des tireurs de la planche en cours

2) Règles de marquage :

Signe / : plateau cassé au 1° coup de fusil

Signe X : plateau cassé au 2° coup de fusil

Signe 0 : plateau manqué

Si une différence apparaît sur les deux fiches de marquage, le score pris en compte sera celui de la fiche indiquant le plus de plateaux cassés après consultation des arbitres de la discipline et éventuellement du Responsable National ou son représentant.

ARTICLE 8 :

1) Classement :

Individuel par discipline :

Premier	}	fosse - parcours de chasse – skeet /compak sporting
Deuxième		
Toisième		

Individuel scratch :

premier :	}	le meilleur tireur des 3 disciplines confondues
deuxième		
troisième		

Par équipe :

premier }
deuxième } pour les 3 meilleurs tireurs de chaque CR des 3 disciplines
troisième } confondues

Trophée par équipe remis en compétition chaque année et conservé par l'équipe qui l'a gagné 3 années consécutives.

1) Récompense :

Individuel par discipline :

- Premier fosse
- Premier parcours chasse
- Premier skeet compak sporting

Individuel scratch :

- Premier (meilleur tireur des 3 disciplines confondues)

Par équipe :

- Premier } (trois meilleurs tireurs de chaque entité des 3 disciplines confondues)
- Deuxième }
- Troisième }

÷ ÷ ÷ ÷ ÷ ÷ ÷