



*FEDERATION
FRANCAISE
DE
BALL-TRAP*

*REGLEMENT DU
COMPAK SPORTING*

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES.....	2
REGLEMENT DU COMPAK SPORTING.....	4
1 GENERALITES	4
2 STAND DE TIR	4
2.1 Pas de tir.....	4
2.2 Lanceurs.....	4
2.3 Dispositifs de lancements.....	4
2.4 Trajectoires.....	4
2.5 Cibles. (plateaux)	5
3 EXECUTION D'UNE MANCHE.....	6
3.1 MANCHES & Séries. (définition)	6
3.2 Planche de tir.....	6
3.3 Essais des armes.....	6
3.4 Position de tir.....	6
3.5 Rotations.....	6
3.6 Menu ou ordre de tir des plateaux.....	6
3.7 Délai de Préparation.....	7
3.8 Délai de lancement.....	7
3.9 Refus de la cible.....	7
3.10 Position de l'arme.....	7
3.11 Tir d'une cible annoncée "no bird".....	7
4 ARMES ET MUNITIONS	8
4.1 Caractéristiques des armes.....	8
4.2 Bretelles et courroies.....	8
4.3 Modifications ou échange d'arme.....	8
4.4 Défaut de fonctionnement.....	8
4.5 Emprunt d'une arme.....	8
4.6 Utilisation d'une arme pour deux.....	8
4.7 Les deux coups partent en même temps.....	8
4.8 Munitions.....	8
4.9 Mauvais fonctionnement de la munition.....	9
5 TENUE VESTIMENTAIRE.....	9
5.1 Vêtements personnels.....	9
5.2 Dossards.....	9
5.3 PROTECTIONS.....	9
6 REGLES DE CONDUITE	10
6.1 Sécurité.....	10
6.2 Simulacres de tir.....	10
6.3 Tireur absent au moment de l'appel.....	10
6.4 PROTESTATIONS.....	11
7 ORGANISATION DE LA COMPETITION	12
7.1 Jury.....	12
7.2 Comité d'organisation.....	12
7.3 Responsable Fédéral.....	12
8 ARBITRES ET MARQUEURS.....	13
8.1 Arbitres.....	13
8.2 Marqueurs & assesseurs.....	13
9 FEUILLE DE MARQUE	13
10 PLATEAUX SIMPLES	14
10.1 Définition.....	14
10.2 Plateau compté bon.....	14
10.3 Plateau compté zéro.....	14
10.4 Plateau "no bird".....	14
11 DOUBLES COUP DE FUSIL	16
11.1 Définition.....	16
11.2 Doublé bon et bon.....	16
11.3 Doublé bon zéro, zéro bon ou zéro zéro.....	16

11.4	Doublé "no bird"	16
12	DOUBLES SIMULTANES ET RAFALES	17
12.1	Définitions	17
12.1.1	Simultanés	17
12.1.2	Rafales	17
12.2	Doublé bon et bon	17
12.3	Doublé bon zéro, zéro bon ou zéro zéro.	17
12.4	Doublé "no bird"	17
13	SANCTIONS	18
13.1	Avertissements	18
13.2	Pénalisations	18
13.3	18
13.4	18
13.5	18
14	BARRAGES	19
14.1	19
14.2	19
14.3	19
14.4	19
14.5	19
14.6	19
15	LEXIQUE	19
16	ANNEXES	20

REGLEMENT DU COMPAK SPORTING

1 GENERALITES

Compak[®] Sporting est une marque déposée, propriété de la F.I.T.A.S.C.

Le compak[®] sporting est une discipline de tir aux plateaux dont les trajectoires s'inspirent du Sporting (parcours de chasse) et dont l'organisation peut être mise en place sur un stand existant de fosse, de skeet, d'hélices, etc.

2 STAND DE TIR

Ce stand devra être homologué pour l'organisation des compétitions officielles.

Une zone dite de "survol des plateaux" (voir croquis en annexe) de quarante (40) mètres de large et vingt cinq (25) mètres de profondeur sera matérialisée, aux angles A,B,C,D (de la gauche vers la droite dans le sens des aiguilles d'une montre), par quatre piquets d'environ 0,5 mètre de haut et portant un fanion.

2.1 PAS DE TIR.

Les cinq postes de tir seront constitués par des carrés de 1m x 1m, disposés en ligne droite en arrière de quatre (4) à huit (8) mètres et parallèlement à la zone dite de survol des plateaux. Ils seront axés sur cette zone et espacés entre eux de 3 mètres minimum et 5 mètres maximum, de centre à centre. (Voir schéma)

Des limiteurs d'angles interdisant aux tireurs de pointer leur fusil sur leur voisin de gauche ou de droite seront mis en place sur chaque poste de tir, afin de garantir la sécurité générale. Ils seront de préférence constitués par des "cages" dont le modèle conseillé figure en annexe du présent règlement. Néanmoins, de simples piquets placés en avant et de part et d'autre de chaque poste de tir pourront faire office de "cage" à condition que la sécurité générale ne soit pas mise en cause (limiter efficacement l'angle de tir latéralement et verticalement, et empêcher les tireurs d'avancer le corps en avant du poste de tir).

2.2 LANCEURS.

Un compak[®] sporting utilise au minimum six (6) lanceurs ou plus suivant les disponibilités. Dans le cas où plus de six lanceurs sont disponibles, le délégué choisira ceux qui seront utilisés pour le type de programme désiré (voir l'article 3.6) en dehors des trajectoires obligatoires (voir l'article 2.4). Ces lanceurs pourront être manuels, semi-automatiques ou automatiques ou avec un mixage de ces différents types. Ils seront baptisés A, B, C, D, E... (Éventuellement F, G, H...) de la gauche vers la droite.

L'implantation des lanceurs (excepté pour un fuyant venant de l'arrière) est libre à condition que les plateaux lancés ne présentent aucun danger (même en cas de "no bird") pour les tireurs et les spectateurs. Les lanceurs des plateaux aux trajectoires obligatoires (sauf fuyant d'une hauteur minimale de quatre (4) mètres venant d'une tour en arrière du pas de tir et remplaçant la fosse) seront au maximum à vingt cinq (25) mètres en avant de la ligne de base de la zone de survol, à l'intérieur ou à l'extérieur de celle-ci (à gauche ou à droite).

S'il est prévu, un lanceur de chandelle sera implanté à l'intérieur de la zone de survol et sa trajectoire ne devra pas en sortir de plus de cinq (5) mètres.

2.3 DISPOSITIFS DE LANCEMENTS.

Les lanceurs pourront être commandés manuellement, par un système semi-automatique (télécommande) ou par un système de type sono pull (obligatoire en présélection, sélection et en national) avec dans ce cas, un temporisateur réglé de 0 à 2 secondes.

2.4 TRAJECTOIRES.

Les trajectoires devront s'inspirer du Parcours. Elles devront être les plus variées possibles, mais chacune d'entre elles devra pouvoir être tirée, de deux coups de fusil des cinq postes de tir, en toute sécurité pour les tireurs et les spectateurs.

Deux types de trajectoires composeront un compak[®] sporting :

- Trajectoires obligatoires :
 - Une trajectoire traversant toute la zone de survol de gauche à droite,
 - Une trajectoire traversant toute la zone de survol de droite à gauche,
 - Une trajectoire fuyante (maximum 2).

- Trajectoires libres :

Tracées au gré de l'organisateur et en fonction du terrain, elles devront toutes traverser la zone de survol.

Exemple: lapin, tour, chandelle, 2^{ème} plateau de fosse, etc.

Sur l'ensemble des plateaux composant une compétition, un minimum de deux (2) machines de lapin est obligatoire : une machine lançant un lapin de la gauche vers la droite et une de la droite vers la gauche.

Les tracés seront établis, contrôlés et modifiés au besoin, (sécurité, variété, équilibre des trajectoires) par le délégué national pour les compétitions nationales avant le début de la compétition et ce en présence du responsable du tracé initial et de l'arbitre responsable.

Les entraînements se feront sur des trajectoires différentes de la compétition ou sur les trajectoires prévues pour la compétition selon les possibilités des organisateurs.

Les trajectoires et/ou les lanceurs et/ou les menus et/ou les distances entre postes de tir et/ou entre postes de tir et la ligne théorique pourront être changés après chaque tour complet (50 plateaux si deux installations, 100 plateaux si quatre installations) lorsque tous les tireurs ont tiré les mêmes séries de plateaux.

L'utilisation des grilles de menus FITASC est préconisée quand c'est possible mais reste facultative.

2.5 CIBLES. (PLATEAUX)

Tous les types de plateaux peuvent être lancés (exemple plateaux : standard, mini, super mini, battues, flash, lapin, hélice, etc.).

Toutefois un maximum de 15% de lapins et de 10% des autres types de plateaux spéciaux sont conseillés sur une compétition.

Soit sur 200 plateaux un maximum de 20 mini, 20 super mini, 20 battues, 20 hélices, 30 lapins. Les autres plateaux seront des plateaux standards. Leur couleur devra être choisie dans le but de les rendre le plus visible possible, en fonction du cadre environnant.

3 EXECUTION D'UNE MANCHE

3.1 MANCHES & SERIES. (DEFINITION)

Une manche est constituée de cinq séries de 5 plateaux (une par poste). La série est composée au choix soit, de cinq simples, trois simples et un doublé ou un simple et deux doublés. Ce choix est identique sur chacun des cinq postes. (Dans certains cas, la manche pourra être constituée de cinq séries de 4 plateaux)

3.2 PLANCHE DE TIR.

La planche de tir se compose de 6 tireurs tirés au sort avec rotation des tireurs de la planche pour chaque manche. Matérialisée par la feuille de marque, dont un exemplaire est joint en annexe, elle sera tenue par les tireurs N° 1, 3 et 5 de la planche précédente sous la responsabilité de l'arbitre. L'un des tireurs sera désigné par l'arbitre pour marquer uniquement ce qu'il annonce. Les plateaux "MANQUES" seront notés par un "O" et les plateaux "BONS" par un "X" ou "/".

3.3 ESSAIS DES ARMES.

L'essai de l'arme de tir n'est pas autorisé sur les pas de tir. Un poste spécialement conçu pour ces essais sera aménagé sur le stade et surveillé par le personnel du stand pendant son ouverture.

3.4 POSITION DE TIR.

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 (art 13.1).

3.5 ROTATIONS.

Les cinq premiers tireurs de la planche se mettent en place sur les cinq postes de tir, le 6^{ème} tireur étant en attente derrière le poste de tir 1, prêt à prendre la place de ce tireur dès que celui-ci quittera le poste 1.

Les différentes trajectoires seront alors montrées aux tireurs dans l'ordre alphabétique d'identification des lanceurs ainsi que les doublés simultanés et/ou rafales s'il y en a de prévus. (Seulement à la première planche chaque jour de compétition, sauf avis contraire du jury)

Le tireur N° 1 au poste 1 tire son premier plateau, puis le tireur N° 2 tire son premier plateau du poste 2, suivi par les tireurs des postes 3, 4 et 5.

Le tireur N° 1 au poste 1 tire ensuite son deuxième plateau suivi par les tireurs des postes 2, 3, 4 et 5.

Après avoir tiré leur doublé, les tireurs changent de poste. Le tireur N° 1 va au poste 2 quand le tireur N° 2 a tiré son doublé ainsi de suite et le tireur N°5 va immédiatement derrière le poste 1 ou le tireur N° 6 a pris place et a commencé le tir. Le changement de poste se fait obligatoirement le fusil ouvert et non chargé.

En aucun cas le tireur ne doit s'avancer sur le poste de tir avant que le tireur précédent ne l'ait quitté.

En cas d'absence d'un tireur, son poste reste libre.

Le tir peut ainsi se poursuivre sans interruption, les tireurs étant autorisés seulement à prononcer les mots de commandement nécessaires et à répondre aux questions de l'arbitre.

3.6 MENU OU ORDRE DE TIR DES PLATEAUX.

Les plateaux simples, choisis par le responsable, peuvent être dans n'importe quel ordre. Sur chaque poste de tir figurera le menu de la série (écrit lisiblement et en assez grosses lettres) annonçant au tireur l'ordre de tir des plateaux simples ainsi que le type des plateaux et le type de doublé (doublé coup de fusil, simultané ou rafale). Chaque doublé commencera par le dernier plateau tiré juste avant, et les deux seront obligatoirement tirés (voir 11.3 et 12.3). Chacun tirera dans l'ordre le menu complet de son poste (excepté les simultanés qui sont au choix des tireurs). Chaque tireur tire les mêmes plateaux des mêmes postes de tir. Le menu complet du stand (les cinq séries) sera affiché près du poste trois (à gauche ou à droite suivant la configuration) en grand pour être visible par les arbitres.

EXEMPLE DE MENU D'UNE SERIE AVEC 1 SIMPLE ET 2 DOUBLES					
POSTES	1	2	3	4	5
SIMPLES	A (G ▶ D)	B (Rentrant)	C (Fuyant)	D (Chandelle)	E (D ▶ G)
DOUBLES	E / C (CF)	C / D (CF)	D/E (Simultané)	E / B (CF)	B / A (Simultané)
	B / D (CF)	D / A (CF)	A / C (CF)	C / C (Rafale)	C / D (CF)
EXEMPLE DE MENU D'UNE SERIE AVEC 3 SIMPLES ET 1 DOUBLE					
POSTES	1	2	3	4	5
SIMPLES	F (Standard)	D(Chandelle)	B (Lapin)	A (Standard)	C (Standard)
	A (Standard)	B (Lapin)	C (Standard)	F (Standard)	G (Standard)
	B (Lapin)	C (Standard)	G (Standard)	D (Chandelle)	F (Standard)
DOUBLES	F / C (CF)	C / A (CF)	A / B (CF)	B / G (CF)	G / A (CF)
EXEMPLE DE MENU AVEC 5 SIMPLES					
SIMPLES	A (G ▶ D)	B (Rentrant)	C (Fuyant)	D (Chandelle)	E (D ▶ G)
	B (Lapin)	C (Standard)	D (Chandelle)	E (D ▶ G)	F (Standard)
	C (Standard)	D (Chandelle)	E (D ▶ G)	F (Standard)	A (G ▶ D)
	D (Chandelle)	E (D ▶ G)	F (Standard)	A (G ▶ D)	B (Lapin)
	E (D ▶ G)	F (Standard)	A (G ▶ D)	B (Lapin)	C (Fuyant)

Voici seulement trois exemples mais toutes les combinaisons sont possibles, du moment qu'elles soient tirées dans l'ordre sur chaque poste de tir en respectant les trajectoires obligatoires.

Les différentes trajectoires seront montrées aux tireurs dans l'ordre alphabétique d'identification des lanceurs ainsi que les doublés simultanés et/ou rafales s'il y en a de prévus. (Seulement à la première planche chaque jour de compétition sauf avis contraire du jury)

3.7 DELAI DE PREPARATION.

Au moment de l'appel, les tireurs doivent être prêts à tirer immédiatement et ils doivent avoir avec eux les munitions et l'équipement qui leur sont nécessaires pour tirer la série complète. Dès que l'arbitre a annoncé "Commencez le tir", un délai de 10 secondes est accordé au tireur pour commander son plateau ainsi qu'après le tir du poste précédent.

Si un tireur n'observe pas cette règle après avoir reçu un **premier avertissement** (noté par l'arbitre sur la feuille de marque) sur la même manche, les plateaux suivants tirés trop lentement seront comptés : " **zéro** " pour un **plateau simple**, " **zéro/no bird** " s'il s'agit d'un **doublé coup de fusil**, " **zéro/zéro** " s'il s'agit d'un **doublé simultané** ou **rafale**.

3.8 DELAI DE LANCEMENT.

Quand le concurrent est prêt à tirer, il annonce " prêt " ou "pull" et le plateau doit être lancé dans un laps de temps qui peut varier entre 0 et 3 secondes après le commandement du tireur aux pulleurs.

3.9 REFUS DE LA CIBLE.

Le tireur n'a pas le droit de refuser un plateau sauf s'il ne l'a pas commandé. L'arbitre sera seul à décider de la régularité de la trajectoire ou du "no bird".

3.10 POSITION DE L'ARME.

La position du fusil au moment du commandement est libre (épaulé, désépaulé). Toutefois tous les plateaux devront être tirés 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. Après le **premier avertissement**, le tireur sera pénalisé de la manière suivante :

- "zéro" pour un plateau simple.
- "zéro/no bird" s'il s'agit d'un double coup de fusil.
- "zéro/zéro" s'il s'agit d'un double simultané ou rafale.

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 sur les armes en vigueur. 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 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.

Le port de courroies et/ou de bretelles est interdit sur toutes les armes.

4.3 MODIFICATIONS OU ECHANGE D'ARME.

Le changement d'arme personnelle, tout ou partie, "mobil choke" ou canon est interdit en cours de tir sur un poste, mais il est autorisé entre les postes dans la limite du temps imparti.

4.4 DEFAUT DE FONCTIONNEMENT.

Au **premier incident de tir** dû au mauvais fonctionnement de son fusil et de la munition, le tireur recevra un **avertissement** et son plateau sera déclaré "**no bird**". Il disposera alors de deux minutes pour le réparer ou le remplacer. Le tireur aura droit **deux fois** à un nouveau plateau au cours d'une même manche. 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**". (Articles 13.1 & 13.2)

Sur décision de l'arbitre, le tireur aura le droit de continuer avec son groupe, à la condition de se procurer un autre fusil comme prévu à l'article 4.5. Sinon il devra quitter sa place et son groupe et finira les autres tirs de cette manche lorsqu'il y aura une place libre dans un autre groupe et que le jury lui en aura donné l'autorisation.

4.5 EMPRUNT D'UNE ARME.

Il sera admis exceptionnellement qu'en cas de mauvais fonctionnement de son fusil, un tireur puisse emprunter le fusil d'un autre tireur, avec l'accord de celui-ci et de l'arbitre, et à condition qu'il ne fasse pas partie du même groupe, pour finir sa manche.

4.6 UTILISATION D'UNE ARME POUR DEUX.

Il est interdit de tirer, au cours d'une compétition ou d'un championnat officiel, avec un fusil pour deux tireurs au sein d'un même groupe.

4.7 LES DEUX COUPS PARTENT EN MEME TEMPS.

Dans le cas où les deux coups partiraient en même temps (défaut de l'arme) sur un plateau simple ou sur le premier plateau d'un doublé, le plateau sera considéré comme "**no bird**", aucun résultat n'étant acquis, le tireur recevra un avertissement. **Au deuxième défaut dans la même manche, le (ou les, dans un simultané) plateau(x) sera compté zéro et l'arme déclarée dangereuse.**

4.8 MUNITIONS.

Les cartouches utilisées pour le tir du compak[®] sporting devront être chargées au **maximum de 28 grammes de grenaille** avec une tolérance de + 2 pour cent. La grenaille sera de forme sphérique et d'un diamètre de 2,5 mm maximum, avec une tolérance de +5%. Le mélange de grenailles de différents diamètres ou de différentes qualités dans une même cartouche est strictement interdit.

L'emploi de la poudre noire ainsi que de cartouches traçantes est interdit. (Sauf autorisation préalable du jury, exemple : compétition d'armes anciennes, tir de spectacle avec cartouches traçantes). Dans les compétitions nationales ou internationales, l'utilisation de cartouches rechargées ou chargées avec des artifices de chargement est interdite. L'emploi de disperseurs est interdit.

Si un tireur utilise des armes ou des munitions qui ne sont pas conformes à ce présent règlement, tous les coups tirés avec de telles armes ou munitions seront considérés comme zéro.

Si le jury juge que le tireur n'avait pas la possibilité de connaître son manquement au règlement et que ceci ne l'a pas favorisé, il peut alors décider d'accepter le résultat, à condition que la faute soit rectifiée une fois reconnue.

4.9 MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE LA MUNITION.

Si le tireur ne peut tirer son plateau au premier ou au deuxième coup à cause du mauvais fonctionnement d'une cartouche et de son arme, le plateau sera déclaré " **NO BIRD** " et le tireur recevra un **avertissement**. 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**". (Articles 13.1 & 13.2)

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 et les lunettes 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.

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 CONDUITE

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.

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.

Toutes les armes, même non chargées, doivent être maniées avec la plus grande précaution.

Les fusils doivent être portés ouverts (cassés et non chargés). Pour les fusils semi-automatiques, la culasse doit être ouverte et le fusil porté avec la bouche dirigée vers le haut ou le bas.

Quand un tireur ne se sert pas de son fusil, il doit le placer verticalement dans un râtelier à fusil ou dans un endroit de stockage prévu à cet effet.

Il est interdit de toucher au fusil d'un autre tireur sans son autorisation.

Il est interdit de viser ou de tirer à dessein sur des animaux vivants.

Le tireur ne doit charger son fusil qu'une fois en place sur son poste de tir, le canon du fusil dirigé en direction du champ de tir et l'armer (fermeture de l'arme ou de la culasse) seulement lorsque le tireur précédent a fini de tirer.

Le tireur ne doit pas se retourner sur le pas de tir avant d'avoir ouvert son fusil, enlevé les cartouches des chambres, qu'elles soient tirées ou non.

Pendant la présentation des plateaux ou pendant l'interruption de tir, le tireur est tenu d'avoir le fusil ouvert et non chargé.

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 cette règle n'est pas respectée, le plateau est compté "zéro".

6.2 SIMULACRES DE TIR.

Aucun simulacre de tir n'est autorisé en dehors des pas de tir.

Aucun simulacre de tir n'est autorisé pendant qu'un tireur de sa planche tire ses plateaux.

Si un tireur effectue un simulacre de tir ou fait partir involontairement un coup de fusil, l'arbitre lui donnera un avertissement. Au deuxième avertissement et les suivants, tout simulacre de tir entraînera une pénalité d'un "zéro" pour le premier plateau bon de la série.

6.3 TIREUR ABSENT AU MOMENT DE L'APPEL.

Les tireurs devront prévoir tous les cas de figures pour être à l'heure sur le pas de tir.

Si un tireur n'est pas présent à l'appel de son nom, l'arbitre devra appeler le numéro du dossard du tireur à haute voix, trois fois dans un laps de temps d'une minute.

Si le tireur arrive à temps pour tirer son poste avant que son tour ne soit pas passé, il pourra prendre sa place sans pénalité et tirer le menu sans que les plateaux ne lui soient montrés (première planche de la journée). Si son tour est passé, tous les plateaux simples ou doubles qui n'auront pas été tirés sur un ou plusieurs postes à son tour lui seront comptés zéro.

Si le tireur se présente sur l'un des postes suivants, tous les plateaux non tirés sur les postes précédents lui seront comptés zéro, en aucun cas le tireur ne pourra tirer son parcours dans un autre groupe.

Si le tireur juge qu'il a une raison valable pour son retard, il doit :

- a) ne pas rejoindre son groupe en cours de manche,
- b) saisir le jury par écrit accompagné de la somme prescrite pour la réclamation,
- c) se conformer à la décision du jury.

Seul le jury, si cela est possible, pourra l'autoriser à tirer sa manche dans un autre groupe (la somme versée lui sera remboursée).

Si la raison invoquée par le tireur n'est pas retenue par le jury, il lui sera compté 25 zéros, correspondant aux 25 plateaux non tirés (la somme versée ne sera pas remboursée).

6.4 PROTESTATIONS.

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 en levant le bras et en disant " proteste " ou " appel ". L'arbitre doit alors immédiatement interrompre le tir et faire connaître sa décision.

Le tireur 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 10 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.

7 ORGANISATION DE LA COMPETITION

7.1 JURY.

(Voir cahier des charges)

(Pour le jury d'appel voir le cahier des charges)

7.2 COMITE D'ORGANISATION.

(Voir cahier des charges)

7.3 RESPONSABLE FEDERAL.

(Voir cahier des charges)

8 ARBITRES ET MARQUEURS

8.1 ARBITRES.

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.

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.

8.2 MARQUEURS & ASSESSEURS.

La feuille de marque sera tenue par les tireurs N° 1, 3 et 5 de la planche précédente sous la responsabilité de l'arbitre. L'un des tireurs sera désigné par l'arbitre pour marquer uniquement ce qu'il annonce. Les plateaux "manqués" seront marqués obligatoirement par un "**O**" et les plateaux "bons" par un "**X**" ou un "**/**".

Tout refus de marquage de la part d'un tireur désigné sera sanctionné de trois zéros.

9 FEUILLE DE MARQUE

La feuille de marque, en trois exemplaires, est spéciale pour faciliter la marque. Elle tient compte de la rotation des tireurs de poste en poste et de celui du poste d'attente. Les trois exemplaires sont tenus par les tireurs 1, 3, 5 de la planche précédente.

Un exemplaire est joint en annexe.

10 PLATEAUX SIMPLES

10.1 DEFINITION.

Une seule cible lancée après le commandement du tireur en accord avec le présent règlement et le menu.

10.2 PLATEAU COMPTE BON.

Quand il a été lancé, que le tireur l'a tiré selon les règlements, et qu'au moins un morceau visible s'en détache ou s'il est pulvérisé en tout ou en partie.

Ceci est également valable pour les plateaux flash.

10.3 PLATEAU COMPTE ZERO.

Les "zéros" 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.

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

- S'il n'est pas touché, et qu'aucun morceau visible ne s'en détache ou si seul des particules de poussière sont visibles (plateaux fumants ou époussetés)
- S'il a été lancé conformément au règlement, mais n'a pu être tiré : fusil mis au cran de sûreté, fusil non chargé ou non armé ou si le fusil a été insuffisamment basculé ou fermé ou si le tireur a négligé de faire la manœuvre nécessaire pour faire passer une cartouche dans la chambre à cartouches (utilisation d'un fusil semi-automatique). Si le fusil est en panne ou si les cartouches sont défectueuses ou s'il y a simulacre de tir : application des articles 4.04, 4.09 et 6.01.
- Si le tireur ne peut tirer son second coup parce qu'il a oublié de mettre une deuxième cartouche ou s'il n'a pas supprimé le dispositif de blocage du magasin dans une arme semi-automatique ou pour toute autre raison.
 - Si le second coup ne peut fonctionner du fait que le tireur, utilisant un fusil à détente unique, ne l'a pas relâchée suffisamment après avoir tiré le premier coup.
 - Si le tireur, en cas de mauvais fonctionnement ou raté de son fusil, l'ouvre lui même ou touche au cran de sûreté avant que l'arbitre n'ait contrôlé le fusil
 - Si sur le tir d'un lapin "NO BIRD" à casser au deuxième coup, le tireur le casse du premier coup.

10.4 PLATEAU "NO BIRD".

Tous les plateaux lancés et non annoncés "no bird" par le juge doivent être tirés. Toutefois, le juge pourra annoncer "no bird" après que le (ou les) plateau (x) aient été tirés. (Cas d'un départ prématuré, tardif ou mauvaise trajectoire)

Dans le cas où les deux coups partent en même temps (défaut de l'arme) sur un plateau simple, le plateau sera considéré comme "no bird", aucun résultat n'étant acquis, de plus on appliquera l'article 4.7.

Le plateau sera déclaré "no bird" et un nouveau plateau sera lancé, que le tireur ait tiré ou non :

- Si le plateau se brise au départ,
- Si le plateau n'est pas lancé de la bonne machine,
- Si sur un plateau simple, un ou des plateaux issus de lanceurs desservant le même poste de tir sont lancés, le plateau sera déclaré dans tous les cas "no bird", tireur gêné ou non.
- Si sur le tir d'un lapin, le plateau se casse après avoir été tiré et manqué au premier coup, mais avant que le deuxième coup n'ait été tiré, il sera annoncé "NO BIRD". Il devra être retiré, le premier coup à côté et ne pourra être cassé qu'avec le deuxième coup de fusil.
 - Si le plateau est d'une couleur manifestement différente de celle des autres plateaux utilisés sur la même trajectoire d'un même poste.
 - Si le plateau est lancé avant que le tireur ne l'ait commandé, que le tireur ait tiré ou non.
 - Si le plateau est lancé dans un laps de temps excédant les trois secondes après le commandement du tireur.
 - Si la trajectoire est jugée irrégulière par l'arbitre.

- Si, sur un fusil semi-automatique, l'éjection de la première cartouche gêne la montée de la deuxième cartouche (plateau raté au premier coup). Dans ce cas la trajectoire de la première cartouche sera dirigée vers le plateau sans le toucher et le résultat sera enregistré par le second coup, mais les articles 4.4 et 4.9 seront appliqués.

- Si un incident de tir se produit au premier coup par suite d'un raté de cartouche ou de mauvais fonctionnement du fusil non imputable au tireur et si le tireur ne tire pas son second coup, mais les articles 4.4 et 4.9 seront appliqués (s'il tire le second coup, le résultat est enregistré)

- Lorsqu'un autre concurrent tire sur le même plateau.

- Lorsque l'arbitre est dans l'impossibilité de juger si le plateau est bon ou zéro.

L'arbitre peut également déclarer "no bird" un plateau lorsque le tireur a été visiblement dérangé.

11 DOUBLES COUP DE FUSIL

11.1 DEFINITION.

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. Une seule cartouche doit être tirée par plateau.

11.2 DOUBLE BON ET BON.

Quand les deux plateaux ont été lancés, que le tireur les a tirés selon les règlements et que sur chacun au moins un morceau visible s'en est détaché ou s'ils sont pulvérisés en tout ou en partie. Ceci est également valable pour les plateaux flash.

11.3 DOUBLE BON ZERO, ZERO BON, ZERO NO BIRD OU ZERO ZERO.

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, état de surprise ou non visibilité de celui-ci, 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 coup de fusil casse le premier plateau avec le deuxième coup, le résultat du tir est enregistré et le doublé est compté "zéro, zéro". S'il casse les deux plateaux avec le deuxième coup, le doublé est compté zéro no bird la première fois et zéro zéro ensuite.

11.4 DOUBLE "NO BIRD".

Le doublé coup de fusil sera déclaré "no bird" et un nouveau doublé sera lancé :

- Si le premier plateau est "no bird",
- Si les deux plateaux sont lancés simultanément,
- Si le premier plateau n'est pas lancé par le bon lanceur.
- En cas de l'application des articles 4.4, 4.7 et 4.9
- Si le premier plateau est lancé avant que le tireur ne l'ait commandé, que le tireur ait tiré ou non.
- Si le premier plateau est lancé dans un laps de temps excédant les trois secondes après le commandement du tireur.
 - Si le tireur fait partir involontairement un coup de fusil avant d'avoir commandé le plateau ou avant que celui-ci soit lancé (application de l'article 6.2).
 - Si au cours d'un doublé, les deux coups de fusil partent ensemble (défaut de l'arme), le doublé est "no bird" et est à refaire même si le premier plateau a été cassé. Le résultat n'est pas acquis et l'article 4.7 est applicable.
 - Si le tireur ne tire pas à son tour, il recevra un avertissement. Au deuxième incident dans la même série, le doublé sera déclaré "zéro/no bird" et sera à retirer.

Le doublé coup de fusil sera déclaré "zéro ou bon" & "no bird" et un nouveau doublé sera lancé :

- Si le tireur manque son premier plateau et que celui-ci entre en collision avec le deuxième, avant que le tireur n'ait tiré son deuxième coup.
- Si des fragments du premier plateau viennent casser le deuxième, avant que le tireur n'ait tiré son second coup.
- Si le premier plateau est régulier et le second irrégulier ; toutefois le résultat du tir sur le premier plateau est acquis, "bon ou zéro" et annoncé par l'arbitre.

Dans un doublé coup de fusil, lorsque le second plateau est irrégulier ou qu'il y a application des articles 4.4, 4.7 et 4.9 sur ce plateau, le doublé devra être retiré, le score du tir du premier sera enregistré, "bon ou zéro" et le tireur n'aura pas la possibilité de tirer sa seconde cartouche sur le premier plateau si celui-ci a été acquis "zéro".

Les règles du chapitre 10 sont applicables au tir des doublés coup de fusil.

12 DOUBLES SIMULTANES ET RAFALES

12.1 DEFINITIONS.

12.1.1 Simultanés.

Deux plateaux projetés en même temps par un ou deux lanceurs. Les plateaux des doublés simultanés sont présentés aux tireurs de la première planche. Les plateaux peuvent être tirés dans n'importe quel ordre. Une seule cartouche peut être tirée par plateau.

12.1.2 Rafales.

Deux plateaux issus du même lanceur sur la même trajectoire, dont le lancement du premier est commandé par le tireur et le délai de lancement du second est établi par avance.

Le doublé rafale est montré aux tireurs de la première planche. Les plateaux peuvent être tirés dans n'importe quel ordre. Une seule cartouche peut être tirée par plateau.

12.2 DOUBLE BON ET BON.

Quand les deux plateaux ont été lancés, que le tireur les a tirés selon les règlements et que sur chacun au moins un morceau visible s'en est détaché ou s'ils sont pulvérisés en tout ou en partie. Ceci est également valable pour les plateaux flash.

12.3 DOUBLE BON ZERO, ZERO BON OU ZERO ZERO.

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".

Quand un tireur dans un doublé casse le premier plateau visé avec le deuxième coup, le résultat du tir est enregistré et le doublé est compté "zéro, zéro".

12.4 DOUBLE "NO BIRD".

Dans le cas où les deux coups partent en même temps (défaut de l'arme) sur un plateau simple ou sur le premier plateau d'un doublé, le plateau sera considéré comme "no bird", aucun résultat n'étant acquis, de plus on appliquera l'article 4.4.

Dans un doublé simultané ou une rafale, aucun score n'est acquis, en cas de "no bird" d'une ou des trajectoires.

Le doublé sera déclaré "no bird" et on demandera au tireur de tirer un deuxième doublé pour déterminer les résultats des deux coups :

- Si le ou les plateaux se brisent au départ
- Si le ou les plateaux ne sont pas lancés du bon lanceur
- Si le ou les plateaux sont de couleur manifestement différente de celle des autres plateaux utilisés sur le même doublé
- Si les plateaux ont été lancés avant que le tireur n'ait commandé le tir ou si les plateaux sont lancés dans un délai supérieur à 3 secondes.
- Si l'une des trajectoires du doublé est jugée irrégulière par le juge
- Si le tireur manque son premier plateau et que celui-ci entre en collision avec le deuxième avant que le tireur n'ait tiré son deuxième coup.
- Si des fragments du premier plateau viennent casser le deuxième avant que le tireur n'ait tiré son second coup
- Si les deux plateaux d'un doublé simultané sont cassés par un seul coup de fusil
- En cas d'application des articles 4.4, 4.7 ou 4.9 : mauvais fonctionnement du fusil ou les deux coups partent en même temps ou mauvais fonctionnement de la cartouche
- Si le tireur fait partir involontairement un coup de fusil sur le pas de tir, soit au cours du chargement de celui-ci ou par incident, avant d'avoir commandé les plateaux (application des articles 3.7 ou 13.1).

13 SANCTIONS

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

13.1 AVERTISSEMENTS.

L'arbitre donne au tireur en cas de violation du règlement :

- A la première faute : un avertissement.

L'arbitre donne au tireur en cas d'incident (mauvais fonctionnement de l'arme et de la munition) :

- Au premier : un avertissement.
- Au deuxième : un avertissement.

13.2 PENALISATIONS.

L'arbitre sanctionne le tireur en cas de violation du règlement :

- A la deuxième faute dans la même série et à chacune des fautes suivantes, le prochain plateau cassé sera compté "zéro". ("zéro / zéro" pour un doublé simultané ou une rafale).

L'arbitre sanctionne le tireur en cas de défaut de l'arme (les deux coups partent en même temps) :

- Au deuxième et au suivant dans la même série le plateau sera compté zéro (zéro, zéro pour un doublé simultané).

L'arbitre sanctionne le tireur en cas d'incident (mauvais fonctionnement de l'arme et de la munition) :

- Au troisième et aux suivants dans la même série, le prochain plateau cassé sera compté "zéro". ("zéro / zéro" pour un doublé simultané ou une rafale).

13.3

Cas dans lesquels le tireur sera pénalisé directement par l'arbitre de la perte de trois plateaux.

13.4

Cas dans lesquels, sur proposition de l'arbitre, le jury pourra exclure le tireur de la compétition.

13.5

Quand l'arbitre condamne un tireur à la perte de un ou trois plateaux (art. 13.2 et 13.3), cette pénalité sera décomptée du ou des prochains plateaux cassés dans la série, dans la série suivante ou s'il s'agit du ou des derniers plateaux de la dernière série de la compétition, du score final du tireur.

14 BARRAGES

14.1

Le ou les stands sur le(s) quel(s) auront lieu les barrages seront choisis par le jury. Un nouveau tracé, comportant tous les changements désirés (trajectoires et/ou menus et/ou emplacement des lanceurs et/ou distance des pas de tir) sera mis en place par le jury. Ils seront assurés par le responsable de l'arbitrage.

14.2

Les barrages pour les trois premiers de chaque série et catégorie se feront sur une première manche de 25 plateaux, "**EN CAS D'EGALITE, LE PREMIER ZERO de la manche suivante sera ELIMINATOIRE**" au nombre égal de plateaux **tirés avec une seule cartouche** entre les barragistes. Les tireurs suivants ex aequo seront départagés en remontant les planches dans l'ordre inverse du tir.

Pour les barrages des équipes, le classement sera établi en remontant les planches dans l'ordre inverse du tir.

14.3

Le tir est exécuté en accord avec le présent règlement, les places vides de la planche ne sont cependant pas remplies.

14.4

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 APRES LE RAPPEL**.

14.5

Les tireurs absents au moment du barrage seront déclarés forfaits.

14.6

Le jury pourrait décider que les barrages, pour des raisons exceptionnelles, seraient reportés au lendemain. Les tireurs absents, dans ce cas, seraient considérés comme forfaits.

15 LEXIQUE

PLANCHE DE TIR : Groupe de 6 tireurs maximum ayant été tirés au sort et tirant une même manche en même temps sur les mêmes installations.

MANCHE : Une manche comprend 25 plateaux tirés sur une même installation.

SERIE : Une série comprend 5 plateaux tirés sur un même poste.

LANCEUR : Machine ou appareil à lancer les plateaux.

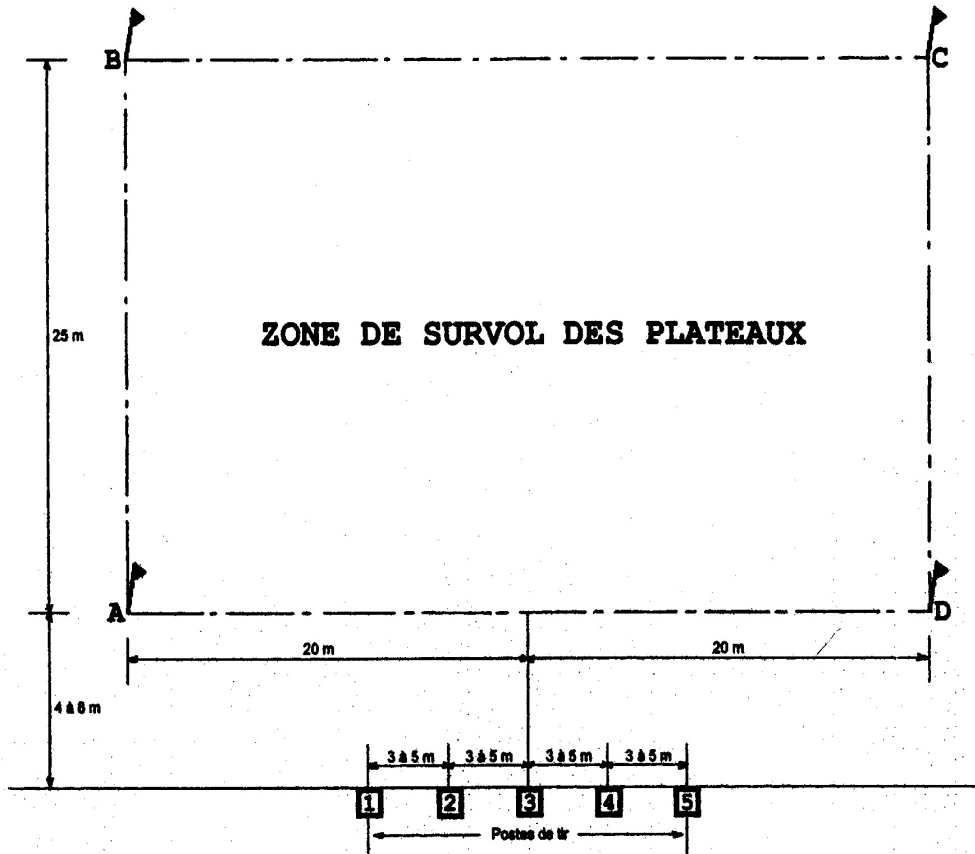
SONOPULL : Appareil acoustique déclenchant le lanceur au son de la voix du tireur.

COUP : Correspond au tir d'une cartouche.

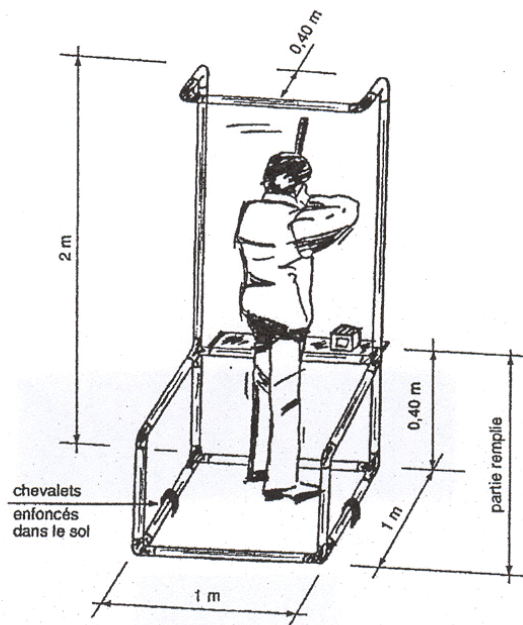
PLATEAU : Pigeon d'argile.

TRAJECTOIRE : Ligne suivie dans l'espace par un plateau.

16 ANNEXES



PLAN D'INSTALLATION.



Poste de Tir en tubes P.V.C. de couleur Ø 50 mm
Tubes droits + coudes emboltables.
Toute la partie basse étant remplie d'eau
ou de sable ou fixée au sol.

EXEMPLE DE DISPOSITIF DE PROTECTION (Cage limitant l'angle DE TIR)



FEDERATION FRANCAISE DE BALL TRAP

Championnat

Planche N° : 1

Tour N° : 1 (Baudreville)

Arbitre : _____

Doss.	Nom/Prénom	Cat.	Plateaux																									Total	Signature					
			Poste 1					Poste 2					Poste 3					Poste 4					Poste 5							Attente				
			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	Attente						
			Poste 2					Poste 3					Poste 4					Poste 5					Attente					Poste 1						
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Attente					21	22	23	24	25		
			Poste 3					Poste 4					Poste 5					Attente					Poste 1					Poste 2						
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Attente					16	17	18	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	8	9	10	Attente					11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
			Poste 5					Attente					Poste 1					Poste 2					Poste 3					Poste 4						
			1	2	3	4	5	Attente					6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	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	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25							

FEUILLE DE MARQUE