



REGLEMENT INTERNATIONAL DU COMPAK[®] SPORTING

- I. DEFINITION DU COMPAK[®] SPORTING
- II. ORGANISATION DES COMPETITIONS
- III. DEROULEMENT DES COMPETITIONS
- IV. ARBITRAGE DES COMPETITIONS

01/01/2022

I. DEFINITION DU COMPAK® SPORTING	4
CHAPITRE 1. GENERALITES.....	5
CHAPITRE 2. INSTALLATIONS DE TIR	5
2.1 Terrain	5
2.2 Postes de tir.....	6
2.3 Dispositifs de lancement	6
2.4 Lanceurs	7
CHAPITRE 3. PLATEAUX ET TRAJECTOIRES.....	7
3.1 Trajectoires (voir plan des installations)	7
3.1.1 Trajectoires obligatoires :	7
3.1.2 Trajectoires libres:	8
3.2 Plateaux	8
3.3 Définition des doublés.....	8
3.3.1 Doublé coup de fusil:	8
3.3.2 Doublé simultané :	8
3.3.3 Dans les doublés, une seule cartouche doit être tirée par plateau. Il est interdit de doubler le premier plateau.	8
II - ORGANISATION DES COMPETITIONS.....	9
CHAPITRE 4. JURY	10
4.1 Constitution du Jury.....	10
4.2 Rôle du jury.....	10
4.3 Jury d'appel	11
CHAPITRE 5. TRACES	11
CHAPITRE 6. ENTRAINEMENTS.....	12
CHAPITRE 7. TENUE VESTIMENTAIRE	12
7.1 Code vestimentaire.....	12
7.2 Dossards.....	12
CHAPITRE 8. HORAIRES DE TIR	12
CHAPITRE 9. RETARD D'UN TIREUR	13
CHAPITRE 10. COMPAK EN LIGNE / ABSENCE D'UN TIREUR	13
CHAPITRE 11. ESSAI DES ARMES	13
CHAPITRE 12. EMPRUNT D'UN FUSIL	13
CHAPITRE 13. UTILISATION D'UN FUSIL PAR PLUSIEURS TIREURS	14
CHAPITRE 14. BARRAGES	14
CHAPITRE 15. FEUILLE DE MARQUE	14
CHAPITRE 16. LEXIQUE	15
III – DEROULEMENT DES COMPETITIONS.....	16
CHAPITRE 17. EXECUTION D'UNE SERIE	17
17.1 Séries de tir.....	17
17.2 Menu ou ordre de tir des plateaux	17
17.3 Planches de tir et groupes de tireurs	17
17.4 Déroulement du tir d'une série par planche (voir annexe 4)	17
17.5 Déroulement du tir en ligne.....	18
17.5.1 Doublé coup de fusil	18
17.5.2 Doublé simultané	18
17.5.3 Fin du tir en ligne dans tous les cas de figure	19
CHAPITRE 18. EQUIPEMENT DE TIR.....	19
18.1 Arme.....	19
18.2 Système de détente à relâche (release trigger) – Marquage obligatoire.....	19
18.3 Munitions	20
18.4 Protections auditives.....	20
18.5 Lunettes.....	20
IV - ARBITRAGE	21
CHAPITRE 19. ARBITRES.....	22
CHAPITRE 20. JUGEMENT DES PLATEAUX	23
20.1 Le plateau est déclaré « BON »	23
20.2 Le plateau est déclaré « ZERO »	23
20.3 Cas des « NO BIRD ».....	23

20.3.1	Dus aux armes ou munitions	23
20.3.2	Dus aux plateaux	24
20.3.3	Intempéries	24
CHAPITRE 21.	ARBITRAGE, REGLES DE CONDUITE ET PENALITES.....	24
21.1	<i>Délai de tir</i>	24
21.2	<i>Refus d'un plateau</i>	25
21.3	<i>Tir d'un plateau annoncé « NO BIRD »</i>	25
21.4	<i>Mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche</i>	25
21.5	<i>Pénalités</i>	25
21.6	<i>Règles de conduite, sécurité</i>	25
21.7	<i>Refus d'obtempérer</i>	26
CHAPITRE 22.	TENTATIVE D'INFLUENCE.....	26
CHAPITRE 23.	SANCTIONS	26
CHAPITRE 24.	REGLES DE SECURITE	27
CHAPITRE 25.	DETENTE A RELACHE	28
25.1	<i>Système à 1^{ère} détente à relâche et 2^{nde} détente normale (release-pull trigger)</i>	28
25.1.1	Premier coup – no bird	28
25.1.2	Second coup – no bird	28
25.2	<i>Système à double détente à relâche (double release trigger)</i>	28
25.2.1	Premier coup – no bird	28
25.2.2	Second coup – no bird	28
ANNEXE 1 :	FEUILLE DE MARQUE – PAR PLANCHE.....	29
ANNEXE 2 :	FEUILLE DE MARQUE – TIR EN LIGNE - ARBITRAGE MANUEL	30
ANNEXE 2 :	FEUILLE DE CONTROLE – TIR EN LIGNE - ARBITRAGE ELECTRONIQUE.....	31
ANNEXE 3 :	COMPAK SPORTING – GRILLES DE TIR.....	32
ANNEXE 4 :	ANCIEN SYSTEME POSITIONNEMENT DES TIREURS POUR LE DEROULEMENT D'UNE SERIE	37
ANNEXE 5 :	DEROULEMENT DE LA MORT SUBITE AU BARRAGE	39

I. DEFINITION DU COMPAK® SPORTING

Chapitre 1. Généralités

Le Compak® Sporting est une discipline de tir sportif sur plateaux d'argile.

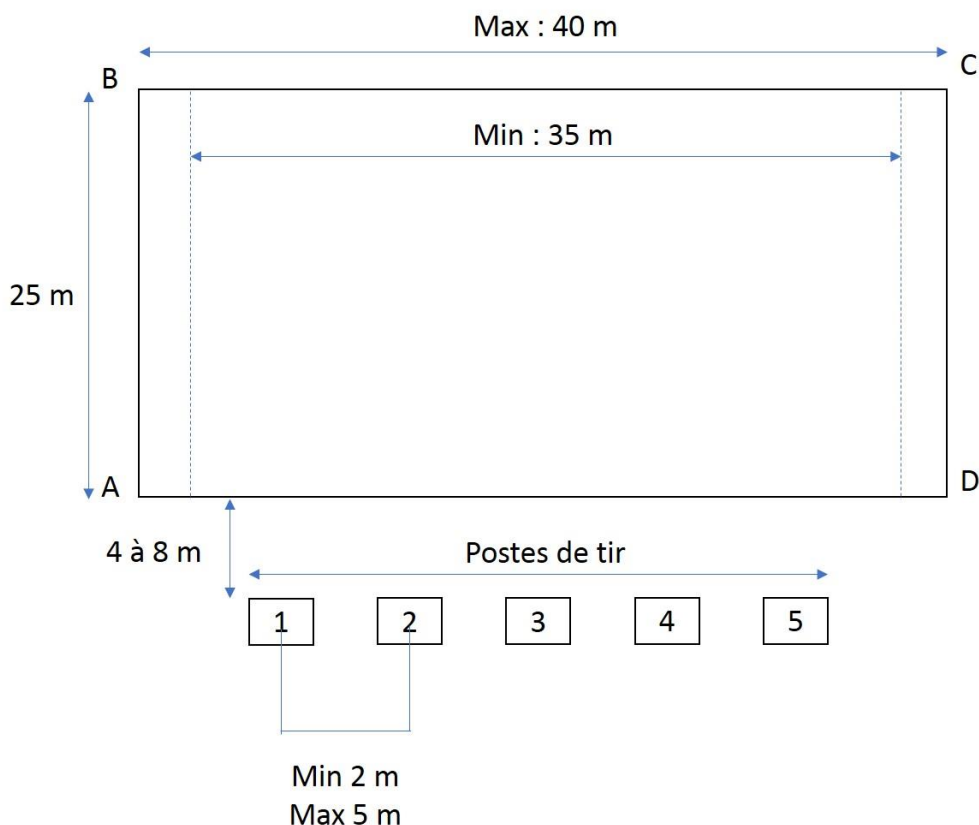
«Compak® Sporting» est une marque et un règlement sportif protégés et déposés, propriété de la F.I.T.A.S.C.

Chapitre 2. Installations de tir

2.1 Terrain

Le terrain est délimité par une zone rectangulaire de survol obligatoire des plateaux, de minimum 35 m et maximum 40 m de large et 25 m de profondeur (voir schéma ci-dessous).

Cette zone sera matérialisée au sol par quatre piquets d'environ 50 cm de haut, portant un fanion ou tout autre type de marque visible, afin de faciliter le travail des traceurs et le contrôle des tireurs. Les côtés sont dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant de la gauche: AB-BC-CD-DA.



2.2 Postes de tir

Les cinq postes de tir sont constitués par des carrés de 1m x 1m, alignés et espacés entre eux de 2 à 5 mètres, de centre à centre.

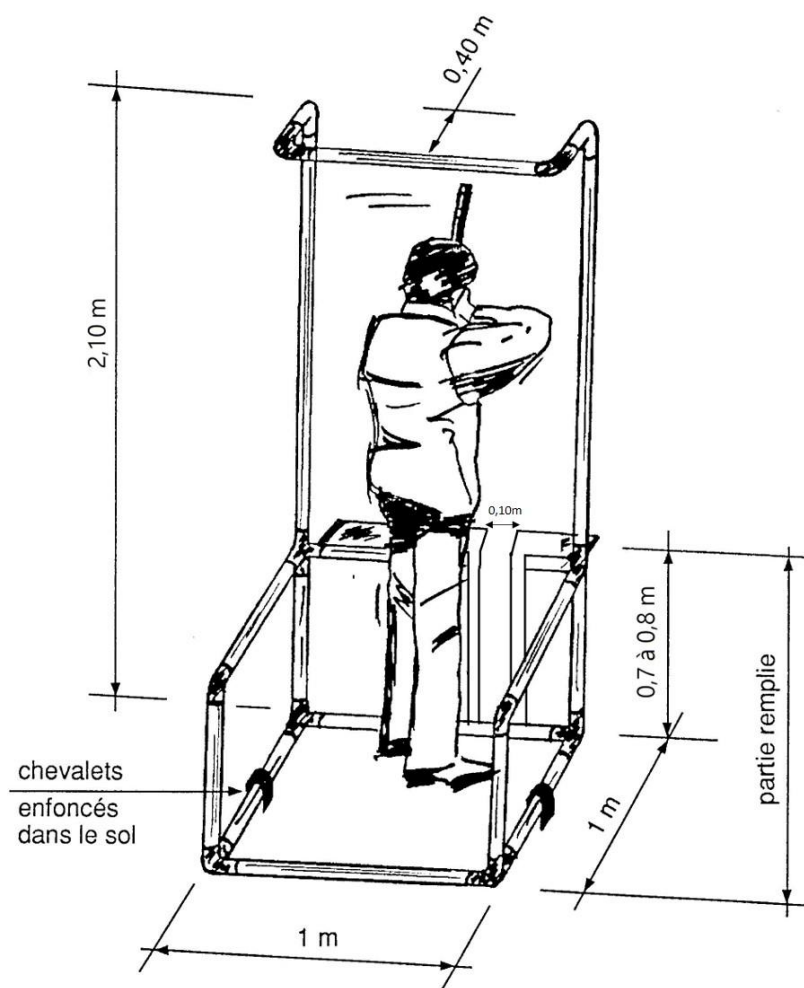
La ligne reliant le devant des cinq postes de tir doit être située entre 4 et 8 mètres en arrière et parallèlement à la ligne AD du rectangle.

Le poste de tir N° 3 doit être centré sur la base AD du rectangle.

Des Limiteurs d'Angles de Tir (L.A.T.) doivent obligatoirement être mis en place sur chaque poste de tir, afin de garantir la sécurité générale.

Ces L.A.T. sont du modèle conseillé (voir ci-dessous), ils doivent :

- Limiter efficacement l'angle de tir sur les côtés,
- Limiter efficacement l'angle de tir verticalement,
- Empêcher les tireurs d'avancer le corps en avant du poste de tir.



Poste de tir en tubes P.V.C. de couleur, diam. 50 mm
Tubes droits + coudes emboîtables.
Toute la partie basse étant remplie d'eau
Ou de sable ou fixée au sol.

2.3 Dispositifs de lancement

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

Dans les cas de commande manuelle, le plateau doit être lancé immédiatement au commandement du tireur et dans un délai maximum de 0 à 3 secondes.

Dans les cas de commande par sono-pull, le boîtier électronique devra automatiquement régler le délai de lancement des plateaux à 0,5 seconde, sans aucune possibilité de modification.

Sur un même Compak il est recommandé de n'utiliser que des machines ayant le même temps de réponse.

Pour le tir du Compak en ligne, les compétitions internationales n'utiliseront que des systèmes de sono pull, d'arbitrage électronique et de gestion des scores homologués par la FITASC.

2.4 Lanceurs

Un Compak® Sporting utilise six lanceurs.

Ces lanceurs peuvent être manuels, semi-automatiques ou automatiques.

Ils seront baptisés A, B, C, D, E, F de la gauche vers la droite et un panneau portant la lettre ou le numéro correspondant doit indiquer clairement sa position.

L'emplacement des lanceurs est libre à condition que les plateaux lancés ne présentent aucun danger pour les tireurs, les arbitres, le personnel et les spectateurs, même en cas de No Bird.

Dans le cas où un lanceur est placé en arrière des postes de tir, celui-ci doit être surélevé d'un minimum de 4 m par rapport au niveau des postes de tir (tour).

Tous les plateaux doivent obligatoirement, par vent calme, à un moment de leur trajectoire, survoler le rectangle ABCD.

Il y a cinq postes de tir (voir Art.2.2).

Chapitre 3. Plateaux et trajectoires

3.1 Trajectoires (voir plan des installations)

Elles doivent être les plus variées possibles:

Montantes, descendantes, fuyantes, rentrantes, chandelles, rabbits

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

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

3.1.1 Trajectoires obligatoires :

1. Une trajectoire de gauche à droite traversant le côté AB et CD.
2. Une trajectoire de droite à gauche traversant le côté CD et AB.
3. Une trajectoire fuyante traversant le côté BC. Cette trajectoire peut être de trois types:
 - Soit un appareil de fosse ou posé sur le sol en avant des postes de tir,
 - Soit un appareil au rectangle ;
 - Soit un appareil surélevé derrière les postes de tir (tour).

3.1.2 Trajectoires libres:

Elles sont tracées au gré de l'organisateur et en fonction du terrain. Les trajectoires du Compak Sporting sont des trajectoires courtes, afin de ne pas empiéter sur le Compak adjacent.

3.2 Plateaux

Tous les types de plateaux peuvent être utilisés, standards ou spéciaux (battue, 60mm, 90mm, rabbit, rocket, etc...)

La couleur des plateaux devra être choisie dans le but de les rendre le plus visible possible, en fonction du cadre environnant.

Il est recommandé de ne pas utiliser de plateau «battue » sur des trajectoires très courtes.

3.3 Définition des doublés

3.3.1 Doublé coup de fusil:

Deux plateaux issus d'un ou de deux lanceurs différents, le départ du premier est commandé par le tireur, le second est commandé par le coup de fusil tiré sur le premier plateau et lancé dans un délai conforme à l'article 2.3.

3.3.2 Doublé simultané :

Deux plateaux lancés en même temps au commandement du tireur, issus de deux lanceurs différents.

3.3.3 Dans les doublés, une seule cartouche doit être tirée par plateau. Il est interdit de doubler le premier plateau.

Dans un doublé coup de fusil, si les 2 plateaux sont cassés avec une seule cartouche, le résultat du tir sur le 1er plateau est acquis, et celui sur le 2e plateau est NO BIRD. Le doublé est à retirer.

Dans un doublé simultané, l'ordre de tir des plateaux est libre. Si les 2 plateaux sont cassés avec une seule cartouche, le doublé est déclaré NO BIRD, aucun score n'est acquis et le doublé est à retirer.

II - ORGANISATION DES COMPETITIONS

Chapitre 4. Jury

4.1 Constitution du Jury

Les épreuves internationales sont dirigées par un jury composé de:

- Les membres présents de la commission technique.
- Du représentant de chaque pays présentant une équipe nationale homme.
- Les membres présents du comité de direction de la Fitasc, à l'exception de ceux qui sont membres du jury d'appel.

Il est présidé par le Président ou le représentant de la fédération organisatrice.

Chaque membre du Jury porte un badge afin qu'il soit reconnu de tous.

Il doit toujours y avoir au moins deux membres du jury présents sur le stand.

Les membres du jury qui ont observé une irrégularité, ne peuvent intervenir directement auprès des arbitres, mais ils doivent faire un rapport de ce qu'ils ont observé au jury qui statuera sur les décisions à prendre.

4.2 Rôle du jury

1. Le jury, en liaison avec le secrétariat de la compétition, fixe les horaires de tir et contrôle le tirage au sort de l'ordre de tir des participants.
2. Le jury doit surveiller que les règlements sont observés pendant les tirs, de contrôler les armes, les munitions et les plateaux au moyen d'essais techniques.
3. Le jury répond aux protestations.

En aucun cas, la contestation 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 ou hors trajectoire. Dans ces cas, il ne peut être fait appel contre la décision de l'arbitre.

Les tireurs peuvent faire appel sur toute autre décision d'un arbitre.

La protestation est à adresser par écrit au jury, accompagnée du dépôt de la somme en vigueur le jour de la compétition.

Pour être recevable, une protestation ne doit concerner qu'un incident s'étant produit le jour même. Elle ne peut en aucun cas se rapporter à un événement des jours précédents. Si le jury juge la protestation recevable la somme déposée sera restituée.

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.

4. Le jury prend les décisions nécessaires en cas de défaut technique, si celles-ci n'ont pas été prises par l'arbitre responsable.
5. Le jury décide des sanctions qui doivent être prises lorsqu'il s'agit d'un tireur qui n'observe pas les règlements ou se comporte d'une façon antisportive.
6. En cas d'urgence (exemple : risque d'arrêt du tir), deux membres du jury désignés par le Président, peuvent prendre une décision d'exception avec l'agrément du Chef arbitre mais sous réserve que le jury ratifie cette décision.
7. Le jury ne peut valablement statuer qu'en présence de son Président ou de son délégué accompagné du quart des membres du jury.
8. Si un membre du jury observe un fait qui n'est pas conforme au règlement, il doit en avertir le jury qui doit prendre immédiatement les mesures appropriées.

Les décisions sont prises à la majorité des membres présents. En cas d'égalité de vote, la voix du Président l'emporte.

4.3 Jury d'appel

Un jury d'appel est constitué.

Le jury d'appel est constitué en même temps que le jury sur chaque compétition internationale.

Le jury d'appel sera composé :

- Du Président de la FITASC ou de son représentant,
- Du Président de la Commission Technique ou de son représentant,
- Du Président de la fédération organisatrice ou de son représentant.

Un membre du jury ne peut en aucun cas être membre du jury d'appel.

En cas de contestation d'une décision du jury par les tireurs ou par la FITASC, le jury d'appel peut être saisi.

Tout ce qui concerne les problèmes disciplinaires est renvoyé au Comité de discipline de la FITASC.

Chapitre 5. Tracés

Une compétition internationale sera tirée sur :

- a. 3 Compak avec 3 plateaux simples et un doublé coup de fusil,
- b. 1 Compak avec 3 plateaux simples et un doublé simultané,
- c. 3 Compak avec 1 plateau simple et deux doublés coup de fusil,
- d. 1 Compak avec 1 plateau simple et deux doublés simultanés.

Avant le début de la compétition et en présence du responsable du terrain, les tracés sont établis :

- Soit par le choix du Jury ou du traceur de grilles préétablies (voir annexe 3), contrôlés et au besoin modifiés (sécurité, variété, équilibre des trajectoires) par les membres présents de la Commission Technique de la FITASC ;
- Soit par un responsable de tracés, contrôlés et au besoin modifiés (sécurité, variété, équilibre des trajectoires) par les membres présents de la Commission Technique de la FITASC.

Dans les deux cas, si aucun membre de la Commission Technique n'est présent, c'est le Jury qui se charge de cette tâche.

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 peuvent être changées après chaque tour complet (50 plateaux si 2 installations 100 plateaux si 4 installations) lorsque tous les tireurs ont tiré les mêmes séries de plateaux.

Chapitre 6. Entraînements

Les entraînements pourront avoir lieu sur les trajectoires utilisées lors de la compétition. Toutefois ces trajectoires pourront subir quelques modifications lors du passage des membres de la Commission ou lors de la mise en place des grilles.

Les grilles utilisées à l'entraînement devront être obligatoirement différentes de celles de la compétition.

Chapitre 7. Tenue vestimentaire

7.1 Code vestimentaire

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 doivent 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 sandales est interdit à l'entraînement et pendant la compétition pour des raisons de sécurité.

A la cérémonie d'ouverture, pendant la parade des équipes nationales, leurs membres doivent être, soit dans la tenue de leur équipe nationale, soit avec un pantalon de ville et une veste de type blazer.

A la cérémonie de clôture, tous les tireurs récompensés devront se présenter à la remise des prix, soit dans la tenue de leur équipe nationale, soit avec un pantalon de ville et une veste de type blazer.

7.2 Dossards

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

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

Chapitre 8. Horaires de tir

Les tireurs seront informés des horaires de tir par affichage et ou par remise d'une feuille avec leurs horaires.

Les tireurs sont responsables du respect de leurs horaires.

Ils devront se rendre suffisamment à l'avance derrière le Compak qu'ils doivent tirer pour :

- Obligatoire : se présenter à l'arbitre et ainsi lui confirmer leur présence,
- Être certains de ne pas être en retard,
- Être prêts à tirer à leur tour sans délai

- Voir les tracés.

Durant la compétition, les tireurs doivent se tenir informés du retard ou de l'avance des horaires de tir de la compétition, pour pouvoir prendre leurs dispositions pour être prêts à tirer à leur tour.

Chapitre 9. Retard d'un tireur

A son tour, le tireur concurrent doit être prêt à tirer immédiatement. Il doit avoir avec lui l'équipement et les munitions pour la série complète.

Pour le tir par planche : si un tireur est en retard et que le premier tireur de sa planche a déjà appelé son premier plateau, alors le score du tireur en retard sera de 25 zéros.

Pour le tir en ligne, si le numéro de dossard du tireur en retard a déjà été annulé dans le système informatique, et que le tireur suivant est sur le poste 1, alors le score du tireur en retard sera de 25 zéros.

Dans ces deux cas l'arbitre n'a pas à chercher ou à appeler le tireur manquant.

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

- Saisir le jury par écrit, le jour même, avec accompagnement de la somme prescrite pour la réclamation.
- Se conformer à la décision du jury.
- Si le jury considère la raison invoquée valable il pourra l'autoriser à tirer sa série dans un autre groupe, sans pénalité (la somme versée sera remboursée).
- Si le jury juge que la raison invoquée n'est pas valable, celui-ci aura 25 zéros, correspondant aux 25 plateaux non tirés (la somme versée ne sera pas remboursée).

Chapitre 10. Compak en ligne / Absence d'un tireur

Un tireur absent le 1^{er} jour de la compétition est retiré de la liste des tireurs dès le 2^e jour de la compétition et les jours suivants.

S'il se présente le 2^e jour ou les jours suivants pour tirer, il devra saisir le jury selon les modalités décrites au chapitre 9.

Chapitre 11. Essai des armes

Avant de se rendre sur un Compak® Sporting, le tireur pourra s'il le souhaite tester le fonctionnement de son fusil sur un poste spécialement conçu et aménagé à cet effet, près de l'armurerie.

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

Chapitre 12. Emprunt d'un fusil

Il est admis exceptionnellement, qu'en cas de mauvais fonctionnement de son fusil, un tireur puisse emprunter le fusil d'un autre tireur ne faisant pas partie de son groupe pour finir sa série, avec l'accord de celui-ci et de l'arbitre.

Chapitre 13. Utilisation d'un fusil par plusieurs tireurs

Il est interdit d'utiliser un même fusil à plusieurs tireurs au sein d'un même groupe.

Chapitre 14. Barrages

Le ou les Compak® Sporting sur le(s)quel(s) ont lieu les barrages ainsi que les tracés sont choisis par les membres présents de la Commission Technique de la FITASC.

Si aucun membre de la Commission Technique n'est présent, c'est le Jury qui se charge de cette tâche.

Les barrages sont tirés sur un Compak comportant un simple et deux doublés simultanés.

Les barrages pour les trois premières places du classement open et par catégories se font en une série de 25 plateaux. En cas d'égalité après cette série, les barrages se font sur une 2ème série au « PREMIER ZERO ELIMINATOIRE » suivant le déroulement de la mort subite (voir annexe 5), le même nombre de plateaux ayant été tiré par chacun des barragistes sur le même poste.

Dans le cas où les tireurs en barrage pour le classement open sont de la même catégorie, le résultat du barrage de la catégorie comptera aussi pour le classement open.

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

Quand le tir des barrages n'est pas effectué à un moment prévu à l'avance, les tireurs concernés doivent rester en contact avec le jury, afin d'être prêts à tirer « MOINS DE QUINZE MINUTES APRES LE RAPPEL ».

Les tireurs absents au moment du barrage seront déclarés forfaits.

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

Au-delà de la 3^e place du classement individuel, les tireurs à égalité de score seront classés ex-aequo et présentés dans les résultats dans l'ordre de leurs scores en les remontant du 8^{ème} compak au 1^{er}.

Le départage des équipes nationales ex-aequo se fait par le cumul des scores des membres des équipes sur le 8e Compak, et en cas de nouvelle égalité en remontant les 7e, 6e, 5e, 4e, 3e, 2e 1er Compak.

Chapitre 15. Feuille de marque

Pour le tir par planche, la feuille de marque, dont un modèle est joint en annexe 1, sera tenue l'arbitre.

Pour le tir en ligne, en cas de marque manuelle, la feuille de marque, dont le modèle est joint en annexe 2, est tenue par l'arbitre.

Pour le tir en ligne géré par un système électronique, les résultats s'affichent sur un écran.

Les ZEROS seront annoncés par l'arbitre à haute et intelligible voix ou avec un signal sonore audible par les tireurs pour leur permettre de protester immédiatement en cas de désaccord avec la décision de l'arbitre.

Les plateaux « MANQUES » seront marqués par un « O » et les plateaux « BON » par un « X » sur les feuilles de marques.

Dans tous les cas, le tireur est tenu de signer la feuille de score à la fin du tir de sa série. En cas de refus aucune réclamation ne sera recevable.

Chapitre 16. Lexique

STAND :	Ensemble des installations sportives.
COMPAK® SPORTING :	Installation de tir de cette discipline.
PLANCHE DE TIR : (Tir par planche)	Ensemble de 6 tireurs maximum tirant une même série en même temps sur les mêmes installations.
GROUPE (Tir en ligne)	un groupe est composé par le nombre total de tireurs de la compétition divisé par le nombre de Compak. Tous les tireurs commencent par le poste 1 et terminent la série par le poste 5. Lien vers animation illustrant le tir en ligne au Compak Sporting
SERIE :	Une série comprend 25 plateaux tirés sur un même Compak® Sporting.
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.au règlement

III – DEROULEMENT DES COMPETITIONS

Chapitre 17. Exécution d'une série

17.1 Séries de tir

Une série de tir est constituée de 25 plateaux, soit 5 plateaux différents par poste de tir dans une des formules suivantes :

- Cinq (5) plateaux simples,
- Trois (3) plateaux simples et un (1) doublé (coup de fusil ou simultané),
- Un (1) plateau simple et deux (2) doublés (coup de fusil ou simultané).

Il est recommandé d'utiliser des grilles différentes d'un Compak® Sporting à l'autre. Mais sur un Compak, le type de doublé doit être le même SUR LES 5 POSTES (soit coup de fusil, soit simultané).

17.2 Menu ou ordre de tir des plateaux

Les menus de tir sont affichés sur chaque poste, écrits d'une manière facilement lisible pour le tireur.

Les plateaux simples des menus peuvent être choisis dans un ordre quelconque des machines.

Le premier plateau de chaque doublé est obligatoirement le dernier plateau tiré sur le poste précédent.

Si la planche de tir comporte moins de six tireurs, le dernier plateau du poste vide doit être présenté au tireur suivant en compétition.

Des grilles de tir préétablies sont disponibles en annexe 3, leur utilisation est conseillée lors des compétitions.

Exemple de menu : grille n°10 (3 simples et 1 doublé) :

Poste 1	Poste 2	Poste 3	Poste 4	Poste 5	
B	D	A	F	C	Simple
E	B	D	A	F	Simple
C	E	B	D	A	Simple
A-F	F-C	C-E	E-B	B-D	Doublé

Ceci est seulement un exemple mais toutes les combinaisons sont possibles, du moment qu'elles respectent les règles précédemment énoncées.

17.3 Planches de tir et groupes de tireurs

Tir du Compak® Sporting par planche: une planche de tir se compose de 6 tireurs maximum.

Tir du Compak® Sporting en ligne: un groupe est composé par le nombre total de tireurs de la compétition divisé par le nombre de compaks utilisés.

17.4 Déroulement du tir d'une série par planche (voir annexe 4)

Les tireurs de la planche se mettent en place sur les postes de tir et dans l'ordre défini sur la feuille d'enregistrement des résultats.

Seuls les plateaux simples A à F et les doublés simultanées seront montrés une fois le matin à la première planche de la façon suivante :

1. Le tireur en position 1 appelle tous les plateaux simples de A à F (maximum 2 plateaux) ;

2. L'arbitre va ensuite montrer tous les doublés simultanés de la position 1 à 5.

L'arbitre annonce "start" ou "competition" au premier tireur de la planche.

En cas d'interruption du tir de plus de 10 minutes, l'arbitre remontrera les 6 plateaux simples.

Le tireur en attente derrière le poste de tir N° 1, est prêt à prendre la place du tireur, dès que le tireur du poste 5 a terminé de tirer les plateaux de son menu.

La position du fusil au moment du commandement est libre (épaulé ou non).

Tous les plateaux doivent être tirés épaulé.

Les tireurs tirent, à tour de rôle, chaque plateau simple et doublé dans l'ordre de son menu.

Un délai de 10 secondes maximum est accordé au tireur pour commander son ou ses plateaux après le tir du plateau du poste précédent.

L'Arbitre doit signaler au tireur du poste 1 quand c'est à lui de tirer.

Lorsque le tireur du poste N°5 a terminé de tirer les plateaux de son menu :

- Il se positionne en attente derrière le poste N°1
- Les autres tireurs se déplacent vers le poste immédiatement à leur droite
- Le tireur qui était en attente précédemment prend place sur le poste N°1.

Après avoir tiré son poste, le concurrent attendra que le tireur suivant ait fini de tirer le sien, avant de prendre sa place, tout en veillant à ne pas déranger le tireur en action.

C'est toujours le tireur du poste N°1 qui commence la série de cinq plateaux.

Le changement de poste se fait obligatoirement le fusil «OUVERT ET NON CHARGE».

17.5 Déroulement du tir en ligne

17.5.1 Doublé coup de fusil

Le tireur 1 entre sur le poste de tir 1, le tireur 2 est en position d'attente, l'arbitre se tient à gauche du poste n°1 sans gêner le tireur.

1. L'arbitre montre les plateaux simples de A à F, deux fois maximum sur demande du tireur 1.

L'arbitre annonce "start" ou "competition".

Le tireur 1 appelle et tire tous les plateaux simples dans l'ordre du menu.

2. L'arbitre montre le premier plateau du doublé coup de fusil (jusqu'à ce qu'un tireur soit au poste de tir n°5), et alors le tireur tire le doublé. Répétition s'il y a un second doublé.
3. La phase 2 est répété jusqu'à ce que tous les postes de tir soient occupés, c'est-à-dire montrer le premier plateau du (ou des) doublé(s) au tireur au poste de tir 1.

17.5.2 Doublé simultané

1. Comme expliqué ci-dessus en 1, l'arbitre montre au premier tireur les plateaux simples de A à F et le(s) doublé(s) simultané(s).

L'arbitre annonce "start" ou "competition "

2. L'arbitre montre le premier plateau du doublé simultané (jusqu'à ce qu'un tireur soit au poste de tir n°5) au tireur suivant au poste n°1, et alors le tireur tire le doublé. Répétition s'il y a un second doublé.

NOTE : Le(s) doublé(s) simultané(s) complet(s) n'est montré qu'au premier tireur du tir en ligne au poste n°1. Après quoi, seul le premier plateau du(des) doublé(s) simultané(s) sera montré au tireur suivant au poste 1. Ceci est répété jusqu'à ce que le tireur de départ ait terminé de tirer tous ses plateaux au poste 5 et que la ligne est complète.

Toutefois, en cas d'interruption du tir de plus de 10 minutes, l'arbitre remontrera les 6 plateaux simples.

17.5.3 Fin du tir en ligne dans tous les cas de figure

Lorsque le dernier tireur de la ligne passe en position 2, l'arbitre passe en position 1. Après que tous les plateaux simples ont été tirés, l'arbitre montre le premier plateau du doublé dans l'ordre du menu au tireur en position 2, avant le tireur tente son(ses) doublé(s).

Ceci est répété à chaque position jusqu'à ce que le dernier tireur termine le tour.

Chapitre 18. Equipement de tir

18.1 Arme

Sont admises toutes les armes de chasse à canon lisse dont le calibre n'est pas supérieur au calibre 12 et la longueur du canon inférieure à 66 cm (26 pouces), sauf les fusils à pompe et le drilling qui sont interdits.

Les tireurs utilisant des fusils semi-automatiques doivent les équiper d'un dispositif afin que l'éjection de leurs douilles vides ne gêne pas les tireurs voisins.

Elles doivent être chargées au maximum de deux cartouches.

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

Tout usage de micro-caméra montée sur le fusil ou de tout artifice de visée est interdit.

Le changement d'arme, tout ou partie, « mobil choke » ou canon est interdit au cours d'une même série. Il est autorisé entre les séries.

18.2 Système de détente à relâche (release trigger) – Marquage obligatoire

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



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

18.3 Munitions

La charge des cartouches est limitée à 28 grammes de plomb, avec une tolérance de + 2%.

Les plombs doivent être de forme sphérique et d'un diamètre régulier compris entre 2 et 2,5 mm, avec une tolérance de plus ou moins 0,1mm.

Interdiction d'utilisation des munitions rechargées :

- L'emploi de disperseurs ou de tous autres artifices de chargement est strictement interdit, de même que l'emploi de cartouches rechargées.
- Le mélange de dimensions et/ou de qualités de plomb différents est strictement interdit.
- L'emploi de la poudre noire, ainsi que de cartouches traçantes, est interdit.

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

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

18.4 Protections auditives

Les tireurs, arbitres, le personnel et le public se trouvant sur et à proximité d'un Compak® Sporting doivent obligatoirement porter des protections auditives.

Les tireurs qui se présentent sans protections auditives sur le poste de tir sont considérés comme absents et n'ont pas le droit de tirer.

18.5 Lunettes

Les tireurs, arbitres et personnel doivent porter obligatoirement des lunettes de protection.

Les tireurs qui se présentent sans lunettes sur le poste de tir sont considérés comme absents et n'ont pas le droit de tirer.

IV - ARBITRAGE

Chapitre 19. Arbitres

Les arbitres participant à une compétition internationale s'engagent sur l'honneur :

- A respecter et à faire respecter les règlements,
- A faire preuve d'intégrité et d'indépendance dans leurs jugements,
- A ne pas tenir compte, pendant les compétitions internationales, de leur nationalité et de leur fédération d'origine,
- A se tenir à un emplacement, qui leur permet de juger dans les meilleures conditions possibles le respect du règlement,
- A annoncer leurs décisions de façon claire et suffisamment forte pour que le tireur les entende,
- A accueillir les réclamations des tireurs de façon respectueuse, mais sans se laisser influencer,
- A avoir avec eux le règlement sportif à jour du Compak Sporting, au moins dans les langues officielles de la FITASC.

Les arbitres doivent être agréés par le jury avant la compétition.

Chaque arbitre doit être en possession d'une carte d'arbitrage en vigueur émanant de sa fédération nationale d'origine.

Dans le cas où un arbitre n'aurait pas les références internationales suffisantes, il doit être contrôlé par des arbitres internationaux.

Le chef arbitre doit être en possession d'une carte internationale d'arbitrage et d'une qualification de chef arbitre de la FITASC.

L'arbitre doit assurer l'ordre et la bienséance sur le poste de tir.

L'arbitre doit juger les résultats du tir.

Il doit annoncer le zéro par signal sonore.

Il prend seul ses décisions.

Si le tireur est en désaccord avec la décision de l'arbitre, la protestation doit être faite immédiatement et avant que le tireur suivant commande son ou ses plateaux, sur le poste de tir en levant le bras et en disant « PROTEST OU APPEL ».

Le tireur doit exprimer la raison de sa réclamation.

L'arbitre doit alors interrompre le tir et faire connaître immédiatement sa décision définitive.

Si l'arbitre, en son âme et conscience, est certain de son jugement, il confirme immédiatement sa décision, laquelle devient alors exécutoire, sans possibilité de recours.

Si l'arbitre a un quelconque doute sur sa décision, il peut, avant de la rendre définitive, consulter à titre informatif :

- Soit un autre arbitre présent sur les lieux,
- Soit le pulleur,
- Soit des tireurs appartenant à la planche concernée,
- Soit les marqueurs.

L'arbitre n'est pas tenu de suivre les avis qui lui sont donnés.

A l'issue de cette consultation, l'arbitre fait alors connaître sa décision définitive. Celle-ci n'est plus contestable et s'impose donc au tireur (voir article «Refus d'obtempérer»).

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

Seul l'arbitre peut juger si un plateau est touché ou manqué, s'il est défectueux ou bien hors trajectoire. Sa décision est sans appel.

Le chef 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.

Chapitre 20. Jugement des plateaux

20.1 Le plateau est déclaré « BON »

Quand il a été lancé et 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.

20.2 Le plateau est déclaré « ZERO »

S'il n'est pas touché, et qu'aucun morceau visible ne s'en détache ou si seule des particules de poussière sont visibles (plateaux fumants ou époussetés)

20.3 Cas des « NO BIRD »

20.3.1 Dus aux armes ou munitions

Le tableau ci-dessous s'applique dans le cas du premier incident durant un tour de 25 plateaux lors d'une compétition de Compak® Sporting. Le premier incident donne lieu à un avertissement (carton jaune).

A partir du deuxième incident de même type, tous les plateaux NON tirés sont comptés « ZERO » (carton rouge).

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

20.3.2 Dus aux plateaux

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

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

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

* Il n'y a pas de « no bird » lorsque des plateaux ou des morceaux de plateaux issus d'un autre compak sont visibles par le tireur.

20.3.3 Intempéries

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

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

Chapitre 21. Arbitrage, Règles de conduite et pénalités

21.1 Délai de tir

Un délai de 10 secondes maximum est accordé au tireur pour commander son plateau après le tir du plateau du poste précédent.

Si un tireur n'observe pas cette règle, après avoir reçu un avertissement (noté par l'arbitre sur la feuille de marque), sur la même série les plateaux seront comptés comme défini à l'article 21.5.

21.2 Refus d'un plateau

Le tireur n'a pas le droit de refuser un plateau, sauf dans le cas où il ne l'aurait pas commandé.

Si le tireur refuse de tirer un plateau jugé régulier par l'arbitre, le tireur sera pénalisé comme défini à l'article 21.5.

21.3 Tir d'un plateau annoncé « NO BIRD »

Sous aucun prétexte, après que l'arbitre a annoncé clairement « NO BIRD », celui-ci ne pourra être tiré. Après un avertissement, le tireur sera pénalisé comme défini à l'article 21.5.

21.4 Mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche

En cas de mauvais fonctionnement de l'arme ou de la munition, après un premier incident ou si le tireur ouvre le fusil ou touche au cran de sûreté avant que l'arbitre n'ait contrôlé le fusil le tireur sera pénalisé comme défini à l'article 21.5.

Le tireur dispose alors de deux minutes pour réparer le fusil ou le remplacer.

Sur décision de l'arbitre, le tireur a le droit de continuer avec son groupe, à la condition de se procurer un autre fusil. Sinon les plateaux non tirés seront comptés « zero ».

21.5 Pénalités

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

Article		Plateau Simple	Doublé Coup de Fusil	Doublé Simultané
21.1	Délai de tir	ZERO	ZERO / NO BIRD	ZERO / ZERO
21.2	Refus d'un plateau			
21.3	Tir d'un No Bird			
21.4	Mauvais fonctionnement	ZERO		
	Mauvais fonctionnement sur premier plateau d'un doublé		ZERO/ NO BIRD	ZERO/ZERO
	Mauvais fonctionnement sur second plateau d'un doublé		1^{er} ACQUIS ET SECOND ZERO	1^{er} ACQUIS ET SECOND ZERO

21.6 Règles de conduite, sécurité

Si un tireur, par son attitude ou son comportement, démontre qu'il perd la maîtrise de lui-même (s'il jette son fusil, s'il est violent envers l'arbitre ou envers d'autres concurrents, etc.), l'arbitre a l'obligation d'en saisir le jury le plus rapidement possible.

Un tireur n'a le droit de tirer qu'à son tour et seulement lorsqu'un plateau a été lancé.

Il est interdit de viser ou de tirer sur les plateaux des autres.

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

Le tireur ne doit charger son fusil que sur le poste de tir où il a pris place, le fusil dirigé en direction du champ de tir et seulement lorsque l'arbitre lui a donné l'autorisation de commencer le tir.

Les fusils semi-automatiques ne doivent être chargés que de deux cartouches au maximum.

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

Pendant la présentation des plateaux ou s'il y a une interruption du tir, le tireur est tenu d'avoir le fusil ouvert et non chargé. Il ne doit pas être refermé avant que l'arbitre ne lui en donne l'autorisation.

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 le champ de tir, sans l'ouvrir ni toucher au cran de sûreté avant que l'arbitre n'ait contrôlé le fusil.

21.7 Refus d'obtempérer

Au prononcé de la décision définitive de l'arbitre, le tireur devra reprendre le tir dans un délai maximum de 10 secondes.

A défaut, son attitude sera considérée comme étant un refus d'obtempérer et, par là même, elle est susceptible des sanctions visées au chapitre 12.

Si l'arbitre se rend compte que le concurrent retarde volontairement le tir, ou qu'il agit d'une manière manifestement déloyale, son attitude pourra être considérée comme relevant du refus d'obtempérer.

Chapitre 22. Tentative d'influence

Il y a tentative d'influence lorsque :

- Un tireur, malgré la reprise du tir, continue de contester, par son attitude ou en paroles, la décision définitive de l'arbitre.
- Un tireur conteste ostensiblement les décisions de l'arbitre.
- Les tireurs ou le public présents manifestent ostensiblement leur opinion ou leur critique d'une décision, sans en avoir été autorisés par l'arbitre.

Chapitre 23. Sanctions

Tous les tireurs participant à une compétition acceptent l'intégralité des règlements de la FITASC et déclarent connaître le présent règlement de Compak® Sporting. En prenant part aux compétitions, ils acceptent de subir les sanctions et autres conséquences qui résulteraient de la violation des règlements ou du refus des ordres ou des décisions des arbitres.

La violation d'un article du règlement donnera d'abord lieu à un avertissement signifié par l'arbitre au moyen d'un carton jaune.

En cas de récidive ou en cas de tentative d'influence, le jury pourra condamner le tireur :

- A la perte d'un plateau.
- A la perte d'une série de 25 plateaux.

- A l'exclusion de la compétition.

Sur saisine de l'arbitre, le jury pourra exclure immédiatement de la compétition, le ou les tireurs ayant perdu la maîtrise d'eux-mêmes, coupables de tentative d'influence ou de tir volontaire sur des animaux vivants.

Toute exclusion sera signalée à la fédération d'origine du tireur et au siège de la FITASC qui en tiendra archive pendant une durée de 5 ans.

Une seconde exclusion, dans un laps de temps de 3 ans, pourra donner lieu, sur décision exclusive du Comité de Direction de la FITASC, à une exclusion définitive du contrevenant de toute compétition organisée sous l'égide de la FITASC.

En aucun cas, l'exclusion d'un tireur de la compétition ne pourra donner lieu à un remboursement ou une compensation financière.

Si un tireur utilise des armes ou des munitions qui ne sont pas conformes au présent règlement, tous les coups tirés avec de telles armes ou munitions avant le contrôle 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.

Chapitre 24. Règles de Sécurité

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

Les fusils doivent être portés ouverts (cassés et non chargés).

La culasse des fusils semi-automatiques 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 fusils 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.

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

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

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

Le tireur peut charger son fusil une fois en place sur son poste de tir, à condition de le garder ouvert (ou culasse ouverte pour les semi-automatiques), sans le lâcher, et en orientant le canon du fusil en direction du champ de tir et à l'intérieur du limiteur d'angles. Le tireur pourra fermer son fusil (ou sa culasse) seulement quand ce sera à son tour de tirer.

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

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

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

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

Chapitre 25. Détente à relâche

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

25.1.1 Premier coup – no bird

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

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

25.1.2 Second coup – no bird

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

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

25.2.1 Premier coup – no bird

Même process qu'en 25.1.1

25.2.2 Second coup – no bird

Même process qu'en 25.1.1

ANNEXE 1 : FEUILLE DE MARQUE – PAR PLANCHE



FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR

AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

Championnat du Monde

PLANCHE N° : 1

TOUR N° : 1

ARBITRE : _____

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

ANNEXE 2 : FEUILLE DE MARQUE – TIR EN LIGNE - ARBITRAGE MANUEL

FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE Championnat du monde de Compak Sporting XX/XX – XX/XX 200X A XXXXXXXXXXXXXXX Du tireur N° : XX Tour N° : 1 Arbitre : 1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 Au tireur N : XX																									
Doss.	Nom/Prénom	Cat.	Plateaux																				Total		

ANNEXE 2 : FEUILLE DE CONTROLE – TIR EN LIGNE - ARBITRAGE ELECTRONIQUE



FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

EUROPEAN / WORLD CHAMPIONSHIP COMPAK SPORTING

Range: 1 - CAMPO 1 - 18/09/2014

Page 1 of 1

Bib	NOC	Cat	✓	1° Penalty	2° Penalty	Results	Name	Signature
1	AUT	VET					FELIX, Tobias	
2	EST	JUN					ANDRIS, Janis	
3	ZAF	SVT					MASI, Robert	
4	ESP	LAD					ALONSO MARTINEZ, Catalina	
5	USA	JUN					BROW, Robert	
6	CYP	SEN					ANTONISIS, Antoniades	
7	FRA	LAD					CHEVALIER, Pauline	
8	GBR	SEN					TIFFANY, Robert	
9	ITA	SEN					MORI, Marco	
10	POR	SVT					ROSSAO, Franco	
11	BEL	VET					VAN MARTEN, Frank	
12	RUS	LAD					ANTONIN, Ioanna	

ANNEXE 3 :
COMPAK SPORTING – GRILLES DE TIR

5 simples par poste

GRILLE N°1.

A	B	C	D	E
E	F	A	B	C
C	D	E	F	A
F	A	B	C	D
D	E	F	A	B

GRILLE N°5.

E	F	A	B	C
C	D	E	F	A
A	B	C	D	E
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F

GRILLE N°2.

B	C	D	E	F
F	A	B	C	D
D	E	F	A	B
A	B	C	D	E
E	F	A	B	C

GRILLE N°6.

F	A	B	C	D
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
E	F	A	B	C
C	D	E	F	A

GRILLE N°3.

C	D	E	F	A
A	B	C	D	E
E	F	A	B	C
B	C	D	E	F
F	A	B	C	D

GRILLE N°7.

A	C	E	B	D
F	A	C	D	E
B	D	F	A	C
E	B	D	F	A
C	E	B	C	F

GRILLE N°4.

D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
F	A	B	C	D
C	D	E	F	A
A	B	C	D	E

GRILLE N°8.

D	B	E	C	F
F	A	D	B	E
C	F	A	D	B
E	C	F	A	D
B	E	C	F	A

Par poste : 3 simples et 1 doublé coup de fusil

GRILLE N°9.

D	B	C	F	E
C	D	B	A	F
A	E	F	D	B
Doublé CF B-F	Doublé CF F-A	Doublé CF A-E	Doublé CF E-C	Doublé CF C-D

GRILLE N°13.

E	B	F	C	A
D	E	B	F	C
A	D	E	B	F
Doublé CF F-C	Doublé CF C-A	Doublé CF A-D	Doublé CF D-E	Doublé CF E-B

GRILLE N°10.

B	D	A	F	C
E	B	D	A	F
C	E	B	D	A
Doublé CF A-F	Doublé CF F-C	Doublé CF C-E	Doublé CF E-B	Doublé CF B-D

GRILLE N°14.

F	C	E	B	D
A	F	B	E	C
C	B	D	A	E
Doublé CF E-D	Doublé CF D-A	Doublé CF A-C	Doublé CF C-F	Doublé CF F-B

GRILLE N°11.

C	E	D	A	F
B	C	E	D	A
F	B	C	E	D
Doublé CF D-A	Doublé CF A-F	Doublé CF F-B	Doublé CF B-C	Doublé CF C-E

GRILLE N°15.

B	C	F	E	A
F	E	C	D	B
D	B	A	C	E
Doublé CF E-A	Doublé CF A-D	Doublé CF D-B	Doublé CF B-F	Doublé CF F-C

GRILLE N°12.

B	D	C	A	E
E	B	F	C	A
D	E	B	F	C
Doublé CF C-F	Doublé CF F-A	Doublé CF A-E	Doublé CF E-D	Doublé CF D-B

GRILLE N°16.

B	E	C	A	F
D	A	B	E	C
F	D	A	C	E
Doublé CF E-C	Doublé CF C-F	Doublé CF F-D	Doublé CF D-B	Doublé CF B-A

Par poste : 3 simples et 1 doublé simultané

GRILLE N°17.

F	E	C	B	A
D	B	F	E	C
A	D	E	A	B
<small>D.Simultané</small> B-C	<small>D.Simultané</small> C-A	<small>D.Simultané</small> A-D	<small>D.Simultané</small> D-F	<small>D.Simultané</small> F-E

GRILLE N°18.

A	F	E	B	C
D	E	B	F	A
F	A	D	C	E
<small>D.Simultané</small> E-B	<small>D.Simultané</small> B-C	<small>D.Simultané</small> C-A	<small>D.Simultané</small> A-D	<small>D.Simultané</small> D-F

GRILLE N°19.

A	E	D	B	F
C	D	A	E	B
F	A	E	C	D
<small>D.Simultané</small> D-B	<small>D.Simultané</small> B-C	<small>D.Simultané</small> C-F	<small>D.Simultané</small> F-A	<small>D.Simultané</small> A-E

GRILLE N°20.

D	B	A	F	C
E	F	C	B	D
A	E	B	C	F
<small>D.Simultané</small> F-C	<small>D.Simultané</small> C-D	<small>D.Simultané</small> D-E	<small>D.Simultané</small> E-A	<small>D.Simultané</small> A-B

GRILLE N°21.

C	A	B	E	F
D	B	A	C	E
B	D	C	F	A
<small>D.Simultané</small> A-E	<small>D.Simultané</small> E-F	<small>D.Simultané</small> F-D	<small>D.Simultané</small> D-B	<small>D.Simultané</small> B-C

GRILLE N°22.

C	E	B	F	A
D	F	A	C	B
F	B	D	B	E
<small>D.Simultané</small> E-A	<small>D.Simultané</small> A-C	<small>D.Simultané</small> C-E	<small>D.Simultané</small> E-D	<small>D.Simultané</small> D-F

GRILLE N°23.

C	A	F	D	B
E	F	C	A	D
B	E	D	F	A
<small>D.Simultané</small> A-D	<small>D.Simultané</small> D-B	<small>D.Simultané</small> B-E	<small>D.Simultané</small> E-C	<small>D.Simultané</small> C-F

GRILLE N°24.

D	F	A	C	E
B	A	D	F	C
F	B	C	E	A
<small>D.Simultané</small> A-C	<small>D.Simultané</small> C-E	<small>D.Simultané</small> E-B	<small>D.Simultané</small> B-D	<small>D.Simultané</small> D-F

Par poste : 1 simple et 2 doublés coup de fusil

GRILLE N°25.

C	E	A	F	D
Doublé CF D-B	Doublé CF B-F	Doublé CF F-C	Doublé CF C-A	Doublé CF A-F
Doublé CF F-A	Doublé CF A-D	Doublé CF D-E	Doublé CF E-B	Doublé CF B-C

GRILLE N°29.

E	A	D	B	C
Doublé CF C-D	Doublé CF D-F	Doublé CF F-A	Doublé CF A-D	Doublé CF D-A
Doublé CF A-B	Doublé CF B-C	Doublé CF C-E	Doublé CF E-F	Doublé CF F-B

GRILLE N°26.

D	F	B	C	E
Doublé CF E-A	Doublé CF A-C	Doublé CF C-E	Doublé CF E-D	Doublé CF D-F
Doublé CF F-B	Doublé CF B-D	Doublé CF D-A	Doublé CF A-B	Doublé CF B-C

GRILLE N°30.

F	C	E	B	D
Doublé CF D-A	Doublé CF A-F	Doublé CF F-D	Doublé CF D-C	Doublé CF C-B
Doublé CF B-E	Doublé CF E-B	Doublé CF B-A	Doublé CF A-E	Doublé CF E-F

GRILLE N°27.

A	B	C	D	E
Doublé CF E-F	Doublé CF F-D	Doublé CF D-E	Doublé CF E-A	Doublé CF A-B
Doublé CF B-C	Doublé CF C-A	Doublé CF A-F	Doublé CF F-C	Doublé CF C-D

GRILLE N°31.

A	F	D	B	C
Doublé CF C-D	Doublé CF D-E	Doublé CF E-C	Doublé CF C-A	Doublé CF A-E
Doublé CF E-B	Doublé CF B-A	Doublé CF A-F	Doublé CF F-D	Doublé CF D-B

GRILLE N°28.

B	D	F	A	C
Doublé CF C-E	Doublé CF E-A	Doublé CF A-C	Doublé CF C-F	Doublé CF F-A
Doublé CF A-F	Doublé CF F-B	Doublé CF B-E	Doublé CF E-D	Doublé CF D-B

GRILLE N°32.

F	A	C	D	B
Doublé CF B-D	Doublé CF D-F	Doublé CF F-A	Doublé CF A-C	Doublé CF C-E
Doublé CF E-C	Doublé CF C-B	Doublé CF B-E	Doublé CF E-F	Doublé CF F-D

Par poste : 1 simple et 2 doublés simultanés

GRILLE N°33.

D	C	F	A	B
D.Simultané B-F	D.Simultané F-A	D.Simultané A-B	D.Simultané B-E	D.Simultané E-C
D.Simultané C-E	D.Simultané E-D	D.Simultané D-C	D.Simultané C-F	D.Simultané F-D

GRILLE N°37.

F	E	D	B	A
D.Simultané A-D	D.Simultané D-B	D.Simultané B-C	D.Simultané C-F	D.Simultané F-E
D.Simultané E-C	D.Simultané C-A	D.Simultané A-E	D.Simultané E-D	D.Simultané D-B

GRILLE N°34.

E	D	C	F	A
D.Simultané A-C	D.Simultané C-F	D.Simultané F-A	D.Simultané A-B	D.Simultané B-F
D.Simultané F-B	D.Simultané B-E	D.Simultané E-D	D.Simultané D-C	D.Simultané C-E

GRILLE N°38.

B	E	D	F	C
D.Simultané C-D	D.Simultané D-F	D.Simultané F-C	D.Simultané C-A	D.Simultané A-F
D.Simultané F-A	D.Simultané A-B	D.Simultané B-E	D.Simultané E-D	D.Simultané D-B

GRILLE N°35.

B	F	A	E	D
D.Simultané D-C	D.Simultané C-E	D.Simultané E-D	D.Simultané D-A	D.Simultané A-F
D.Simultané F-A	D.Simultané A-B	D.Simultané B-F	D.Simultané F-C	D.Simultané C-E

GRILLE N°39.

C	B	E	A	D
D.Simultané D-E	D.Simultané E-A	D.Simultané A-D	D.Simultané D-F	D.Simultané F-B
D.Simultané B-F	D.Simultané F-C	D.Simultané C-B	D.Simultané B-E	D.Simultané E-C

GRILLE N°36.

C	A	E	B	F
D.Simultané F-E	D.Simultané E-B	D.Simultané B-F	D.Simultané F-D	D.Simultané D-B
D.Simultané B-D	D.Simultané D-C	D.Simultané C-A	D.Simultané A-E	D.Simultané E-C

GRILLE N°40.

F	D	B	E	C
D.Simultané C-A	D.Simultané A-E	D.Simultané E-C	D.Simultané C-F	D.Simultané F-D
D.Simultané D-B	D.Simultané B-F	D.Simultané F-D	D.Simultané D-A	D.Simultané A-B

ANNEXE 4 : ANCIEN SYSTEME POSITIONNEMENT DES TIREURS POUR LE DEROULEMENT D'UNE SERIE

6 Tireurs	1^{er} tour	Poste 1 Tireur N° 1	Poste 2 Tireur N° 2	Poste 3 Tireur N° 3	Poste 4 Tireur N° 4	Poste 5 Tireur N° 5	
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 6					
	2^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 6	Poste 2 Tireur N° 1	Poste 3 Tireur N° 2	Poste 4 Tireur N° 3	Poste 5 Tireur N° 4	
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 5					
	3^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 5	Poste 2 Tireur N° 6	Poste 3 Tireur N° 1	Poste 4 Tireur N° 2	Poste 5 Tireur N° 3	
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 4					
	4^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 4	Poste 2 Tireur N° 5	Poste 3 Tireur N° 6	Poste 4 Tireur N° 1	Poste 5 Tireur N° 2	
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 3					
	5^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 3	Poste 2 Tireur N° 4	Poste 3 Tireur N° 5	Poste 4 Tireur N° 6	Poste 5 Tireur N° 1	
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 2					
	6^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 2	Poste 2 Tireur N° 3	Poste 3 Tireur N° 4	Poste 4 Tireur N° 5	Poste 5 Tireur N° 6	

5 Tireurs	1^{er} tour	Poste 1 Tireur N° 1	Poste 2 Tireur N° 2	Poste 3 Tireur N° 3	Poste 4 Tireur N° 4	Poste 5 Tireur N° 5	
	2^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Tireur N° 1	Poste 3 Tireur N° 2	Poste 4 Tireur N° 3	Poste 5 Tireur N° 4	
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 5					
	3^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 5	Poste 2 Vide	Poste 3 Tireur N° 1	Poste 4 Tireur N° 2	Poste 5 Tireur N° 3	
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 4					
	4^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 4	Poste 2 Tireur N° 5	Poste 3 Vide	Poste 4 Tireur N° 1	Poste 5 Tireur N° 2	
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 3					
	5^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 3	Poste 2 Tireur N° 4	Poste 3 Tireur N° 5	Poste 4 Vide	Poste 5 Tireur N° 1	
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 2					
	6^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 2	Poste 2 Tireur N° 3	Poste 3 Tireur N° 4	Poste 4 Tireur N° 5	Poste 5 Vide	

4 Tireurs	1^{er} tour	Poste 1 Tireur N° 1	Poste 2 Tireur N° 2	Poste 3 Tireur N° 3	Poste 4 Tireur N° 4	Poste 5 Vide
	2^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Tireur N° 1	Poste 3 Tireur N° 2	Poste 4 Tireur N° 3	Poste 5 Tireur N° 4
	3^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Tireur N° 1	Poste 4 Tireur N° 2	Poste 5 Tireur N° 3
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 4				
	4^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 4	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Tireur N° 1	Poste 5 Tireur N° 2
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 3				
5^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 3	Poste 2 Tireur N° 4	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Tireur N° 1	
	<u>ATTENTE</u> Tireur N° 2					
6^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 2	Poste 2 Tireur N° 3	Poste 3 Tireur N° 4	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide	

3 Tireurs	1^{er} tour	Poste 1 Tireur N° 1	Poste 2 Tireur N° 2	Poste 3 Tireur N° 3	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide
	2^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Tireur N° 1	Poste 3 Tireur N° 2	Poste 4 Tireur N° 3	Poste 5 Vide
	3^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Tireur N° 1	Poste 4 Tireur N° 2	Poste 5 Tireur N° 3
	4^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Tireur N° 1	Poste 5 Tireur N° 2
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 3				
	5^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 3	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Tireur N° 1
<u>ATTENTE</u> Tireur N° 2						
6^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 2	Poste 2 Tireur N° 3	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide	

2 Tireurs	1^{er} tour	Poste 1 Tireur N° 1	Poste 2 Tireur N° 2	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide
	2^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Tireur N° 1	Poste 3 Tireur N° 2	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide
	3^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Tireur N° 1	Poste 4 Tireur N° 2	Poste 5 Vide
	4^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Tireur N° 1	Poste 5 Tireur N° 2
	5^{eme} tour	Poste 1 Vide	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Tireur N° 1
		<u>ATTENTE</u> Tireur N° 2				
6^{eme} tour	Poste 1 Tireur N° 2	Poste 2 Vide	Poste 3 Vide	Poste 4 Vide	Poste 5 Vide	

ANNEXE 5 : DEROULEMENT DE LA MORT SUBITE AU BARRAGE

Le Compak tiré au barrage doit être une grille comportant un simple et deux doublés simultanés.

1. Après tirage au sort, entre 2 (deux) tireurs :

- Le tireur N°1 prend place au poste 1, tire le premier plateau, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°2 prend place au poste 1, tire le premier plateau, le résultat est enregistré.

S'il y a égalité :

- Le tireur N°2 tire le premier doublé du poste 1, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°1 revient au poste 1 et tire le premier doublé, le résultat est enregistré.

S'il y a de nouveau égalité :

- Le tireur N°1 tire le second doublé du poste 1, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°2 tire le second doublé du poste 1, le résultat est enregistré.

S'il y a de nouveau égalité :

- Le tireur N°2 passe au poste 2 et tire le premier plateau du poste 2, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°1 tire le premier plateau du poste 2, le résultat est enregistré.

S'il y a égalité :

- Le tireur N°1 tire le premier doublé du poste 2, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°2 revient au poste 2 et tire le premier doublé, le résultat est enregistré.

S'il y a de nouveau égalité :

- Le tireur N°2 tire le second doublé du poste 2, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°1 tire le second doublé du poste 2, le résultat est enregistré.

S'il y a de nouveau égalité :

- Le tireur N°1 passe au poste 3 et tire le premier plateau du poste 3, le résultat est enregistré.

Et ainsi de suite, jusqu'au premier ZERO ELIMINATOIRE à égalité de plateaux tirés.

2. Après tirage au sort, entre 3 (trois) tireurs :

- Le tireur N°1 prend place au poste 1, tire le premier plateau, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°2 prend place au poste 1, tire le premier plateau, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°3 prend place au poste 1, tire le premier plateau, le résultat est enregistré.

S'il y a égalité :

- Le tireur N°2 tire le premier doublé du poste 1, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°3 revient au poste 1 et tire le premier doublé, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°1 revient au poste 1 et tire le premier doublé, le résultat est enregistré.

S'il y a de nouveau égalité :

- Le tireur N°3 tire le second doublé du poste 1, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°1 tire le second doublé du poste 1, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°2 tire le second doublé du poste 1, le résultat est enregistré.

S'il y a de nouveau égalité :

- Le tireur N°2 passe au poste 2 et tire le premier plateau du poste 2, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°3 prend place dans le poste 2, tire le premier plateau, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°1 prend place dans le poste 2, tire le premier plateau, le résultat est enregistré.

S'il y a égalité :

- Le tireur N°3 tire le premier doublé du poste 2, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°1 revient au poste 2 et tire le premier doublé, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°2 revient au poste 2 et tire le premier doublé, le résultat est enregistré.

S'il y a de nouveau égalité :

- Le tireur N°1 tire le second doublé du poste 2, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°2 tire le second doublé du poste 2, le résultat est enregistré.
- Le tireur N°3 tire le second doublé du poste 2, le résultat est enregistré.

S'il y a de nouveau égalité :

- Le tireur N°3 passe au poste 3 et tire le premier plateau du poste 3, le résultat est enregistré.

Et ainsi de suite, jusqu'au premier ZERO ELIMINATOIRE à égalité de plateaux tirés.

REGLEMENT HOMOLOGUE PAR L'ASSEMBLEE GENERALE ORDINAIRE DU 1^{er} OCTOBRE 2021.