Règlement manche bâton de jet(version 4, 12/08/2019) :

Matériel:

L'esprit de l'épreuve réside dans la reproduction et **l'utilisation de bâtons de jet de modèles ethnographiques ou archéologiques**. Ceux-ci doivent donc être **constitués de matériaux naturels** (bois, os, ivoire, etc...), monoblocs, sans ajout de matériaux modernes (revêtement, élastique, scotch, caoutchouc etc). Les poignées de confort et les cordelettes de suspensions sont autorisées en matériaux naturels.

La colle moderne est tolérée pour une réparation, en cas de casse, **mais ne devra pas être utilisée pour la fabrication de l'objet** (pour faire du lamellé collé par exemple). Néanmoins, dans un souci d'ouverture, l'utilisation d'objets en contreplaqué ou matériaux moderne est tolérée sur le parcours, mais les scores obtenus ne pourront pas rentrer dans le classement officiel, et apparaîtront dans une catégorie annexe, «hors concours».

La forme du bâton de jet, son envergure, son angle d'ouverture et son poids sont totalement libres. Les multi-pales (plus de deux pales), dont l'usage reste anecdotique (en Australie, pour la chasse aux oiseaux dans le Queensland par exemple) sont acceptés, s'ils n'excèdent pas quatre pales, et s'ils s'approchent des modèles ethnographiques.

Cible et disposition des pas de tir:

Nombre de tirs et de cibles:

Chaque compétiteur doit effectuer 3 tirs non consécutifs par cible: Le parcours pourra donc être composé de 3 cibles minimum à 18 cibles, en fonction de la place et des moyens des organisateurs. Il est évidemment conseillé mais non imposé de multiplier le nombre de cibles et de panacher les distances dans une proportions de 3 cible a 10 m, 2 cibles a 20 m, 1 cible a 30 m, pour un parcours 6 cibles, pour rendre la compétition plus ludique.

Type de cibles:

Les cibles seront constituées d'éléments posés au sol, ou perchées, qu'il faudra faire tomber comme des quilles. Ces cibles pourront être des peluches d'animaux, Des cibles en carton plein ou en mousse suffisamment résistantes .

La taille des cibles standard est de 30-40 cm en largeur et adopterons une hauteur qui dépend de la distance du pas de tir:

A 10 m, 30-50 cm de hauteur

A 20m, 50-70 cm de hauteur

A 30 m, 70-90 cm de hauteur

La largeur des cibles devra être comprise entre **10 et 20 cm** pour pouvoir reposer sur elles même, mais basculer sous un impact.

Les cibles devront être calées en leur base, de façon centré sur des piquet repères qui permettront de les replacer après un impact exactement au même endroit pour le compétiteur suivant. Ces piquets pourront être **marqué a la peinture ou à la rubalise** pour les repérer plus facilement. Il est conseiller de ne pas trop enfoncer ces piquets pour ne pas bloquer complètement les cibles et rendre leur abattage trop difficile.

Il est par ailleurs nécessaire à ce que les environs immédiats de la cible ne comportent pas d'éléments susceptibles d'endommager les projectiles. Des filets de protection peuvent être placés en arrière.

Les cibles ne seront évidemment pas fixées et devront être replacées à leur position initiale chaque fois qu'elles seront heurtées, à l'aide d'un marquage au sol (peinture, bouchon de bouteille fixé par un grand clou, etc...). Celles-ci doivent être replacées de façon à toujours offrir la plus grande largeur au tireur (animal de profil).

Pour les pas de tir à cibles multiples, les organisateurs doivent placer, **sur chaque pas de tir, de une à trois cibles, distantes de 0,5 à 1 m l'une de l'autre** (du centre de la cible la plus à gauche à la cible la plus à droite), et situées dans un «couloir» de **1 m maximum, disposés de sorte que le compétiteur puisse abattre toutes les cibles d'un seul tir habile.**

Distance de tir:

Trois distances de tir existent, avec une tolérance de +/- 3 m, en fonction des contraintes de terrain et/ou de la complexité de l'épreuve souhaitée par les organisateurs.

- **Tir de précision, à 10 m (soit 8 à 12 m): une seule cible possible.**
- **Tir intermédiaire, à 20 m (soit 18 à 22 m): positionnement de deux cibles.**
- **Tir de longue distance, à 30 m (soit 28 à 32 m): trois cibles.**

La position du pas de tir sera marqué par un piquet de couleur ou marqué à la rubalise.

Le positionnement des pas de tir pour la catégorie enfants (-12 ans) est de respectivement 2 m, 4 m et 6 m inférieure pour les distances de 10, 20 et 30 m. Il suffit de positionner un piquet supplémentaire depuis le piquet de marquage du pas de tir

Le tir :

Chaque lanceur a trois occasions de tir non consécutive de bâton de jet par cible. Ainsi après son premier tir, **il laissera sa place au lanceur suivant** du groupe, jusqu'à ce que son tour revienne pour son second tir, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les lanceurs aient effectué leur 3 lancers.

Pour lancer, il doit se placer avant le pas de tir matérialisé par un piquet. Les pas d'élan sont autorisés tant que le lanceur ne franchit pas la limite du piquet.

S'il le bâton lui échappe lors du tir et qu'il peut le récupérer du piquet sans se déplacer, il pourra le récupérer et recommencer.

Il doit impérativement attendre que tout les autres lanceurs soit derrière lui avant de déclencher son tir.

S'il touche la cible il doit la relever pour le lanceur suivant et peut s'il le souhaite récupérer son projectile. S'il ne l'a pas touché, il est libre d'aller chercher ou non son bâton mais doit

impérativement l'enlever si le lanceur suivant juge que celui ci peut le gêner dans son tir.

Les pas d'élan sont possibles tant que le piquet repère n'est pas dépassé.

L'objet doit impérativement être lancé en rotation sur lui-même, ce qui exclu tous types de javelots ou épieux.

Il est admis d'atteindre sa cible par rebond indirect avec le sol (ou autre élément extérieur) avant celle ci.

Le compétiteur est libre d'utiliser un bâton de jet différent à chaque lancer s'il le souhaite.

Enfin, en cas de perte de l'objet derrière la cible, tous les lanceurs sont invités à aider le lanceur à le retrouver.

La sécurité:

Le bâton de jet est une arme, utilisée à la chasse comme à la guerre, aussi, le respect scrupuleux des règles de sécurité s'impose.

Pour les autres:

- L'environnement de la cible doit être matérialisée et/ou bloquée, de sorte qu'**aucun public ou promeneur ne se retrouve dans l'angle de tir à la portée du bâton de jet.**
- Prévoir **le double de la distance de tir disponible derrière la cible** (par exemple 20 mètres doivent être libre derrière un pas de 20 m), surtout sur des sols durs ou les bâtons de jet ont tendance à fuser. Des filets de protection peuvent être placés en arrière. Cette distance tampon limitera aussi la casse de matériel sur des obstacles dur (murets, poteaux en métal etc).
- **Aucune personne ne devra, évidemment, se trouver devant le lanceur au moment du tir.**
- **Attention à laisser un espace de quelques mètres en arrière du lanceur** au moment du lancer pour la préparation du geste.
- **Chaque compétiteur s'engage à maîtriser son arme, et en assume les dégâts potentiels.** Il est libre de refuser un tir s'il juge que la sécurité n'est pas assurée.

Pour soi-même:

- **Il est conseillé de s'échauffer le corps, et plus particulièrement le bras et l'épaule, avant de commencer à tirer pour éviter les traumatismes.**

Comptage des points:

Le nombre de points marqués est fonction de la distance de tir et du nombre de cibles abattues, comme indiqué sur le tableau suivant:

Distance de tir	1ère cible abattue	2ème cible abattue	3ème cible abattue
10 m	3	X	X
20 m	4	5	X
30 m	6	7	8

Par exemple, un tir qui abat deux cibles à 30 m rapporte 13 points: $6 + 7 = 13$.

Pour marquer le maximum de points, la cible doit être renversée ou transpercée (si la cible est en mousse ou carton). Néanmoins, si celle-ci est clairement touchée et/ou déplacée, mais n'est pas renversée ou transpercée (ce qui peut arriver, surtout avec les peluches), mais juste touchée **le lanceur marque le nombre de point pour cette cible retranché de 1 points à 10 m, 2 points à 20 m, 3 points à 30 m**. Par exemple une cible abattue à 20 m et l'autre seulement touché marque $4 + 5 - 2 = 7$ points, une cible juste touchée à 10 mètres marque $3 - 1 = 2$ points seulement. Dans ce cas, les autres lanceurs du peloton sont seuls juges du contact ou non du bâton de jet sur la cible. Ils peuvent procéder à un vote à main levée.

La base de points est donné pour un chaque parcours, par exemple un parcours avec 6 pas de tir composé de 3 pas de tir à 10 m, 2 pas de tir à 20 m et 1 pas de tir à 30 m aura un score $3*((3*3)+(2*5)+(1*8))= 81$ points maximum de parcours
Ce chiffre sera indiqué sur la feuille de score pour chaque lanceur puisse évalué sa performance et annoncé lors des résultats

Le vainqueur est celui qui marque le plus de points.

Les ex-quo seront départagés par le plus grand nombre de cibles touchés à plus grande distance.

Un classement spécifique peut être mis en place pour les moins de 12 ans.

Si l'on veut obtenir le calcul de point sur la base de 150 points maximum pour une base commune avec le tir à l'arc et propulseur plus pratique, on pourra très facilement ramener les score à 150 avec un produit en croix arrondi à l'unité supérieure ou inférieure. Par exemple si le compétiteur a obtenu 25 points sur 81 de la manche on obtient $(150/81)*25 = 46$ points sur 150

Dans l'optique futur d'un comptage sur un ensemble de plusieurs manches, le nombre de points sera simplement ajouté entre les différentes manche pour constitué le total d'une saison par exemple ex 3 manche ont été disputé une année avec des scores maximum de 81 points (parcours type avec 6 cibles), 90 points (parcours avec 7 cibles et avec une cible à 10 m supplémentaires) et une manche à 12 cibles à 182 points le total saison sera de 363 points.

A vos bâtons de jet, soyez au aguets pour traquer le lapin ou l'oie sauvage en peluche ou en carton,

et surtout,

AMUSEZ-VOUS BIEN !