

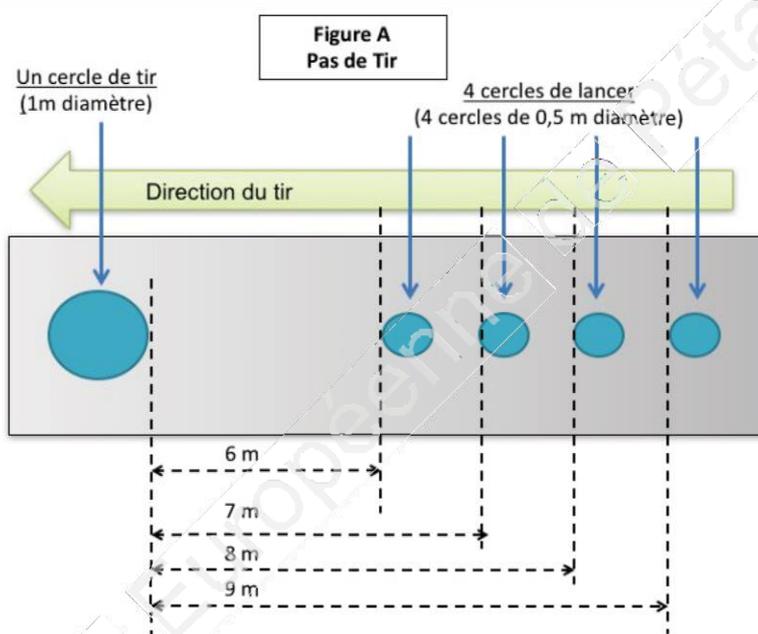
COMITE DEPARTEMENTAL DE L'ALLIER
REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL DE TIR INDIVIDUEL

RESUME DES REGLES DU TIR DE PRECISION

- **Pas de tir : Figure A**
- **Validité du tir : Figure B**
- **Résumé des règles du tir de précision et comment attribuer les points : Figure C**
- **Positionnement des objets dans le cercle de tir de 1 m et attribution des points: Figures 1 à 5**

1. **Pas de Tir** : Il est composé d'un cercle d'un mètre de diamètre comportant les marques nécessaires pour placer les objets - cibles et obstacles - et de quatre cercles de lancer de 50 centimètres de diamètre, liés entre eux et dont les bords avant sont situés à 6 mètres, 7 mètres, 8 mètres et 9 mètres du bord le plus proche du cercle où se trouvent les cibles et les obstacles.

Pour les confrontations directes, soit depuis les quarts de finale, il est souhaitable que les **pas de tir** soient placés dans le sens de la largeur des jeux de compétition de la manifestation.



2. Matériels utilisés :

- a) Les boules cibles (**figures 1, 2, 3 et 4**) ont toutes un diamètre de 74 mm, un poids de 700 grammes et sont lisses.

Elles sont de **couleur claire** et identique pour tous les ateliers

- b) Le but cible (**figure 5**) et le but obstacle (**figure 2**) ont un diamètre de 30 mm, pèsent plus de 10 grammes, sont en buis et de **couleur claire**.

- c) Les **boules obstacles** (**figures 3 et 4**) ont les mêmes caractéristiques que les boules cibles, mais sont de **couleur foncée et** identiques pour les deux ateliers.

3. **Placement des cibles et des obstacles** : Ils sont placés à l'intérieur du cercle d'un mètre de diamètre sur des marques fixes, selon les normes déterminées dans les figures 1, 2, 3, 4, 5.

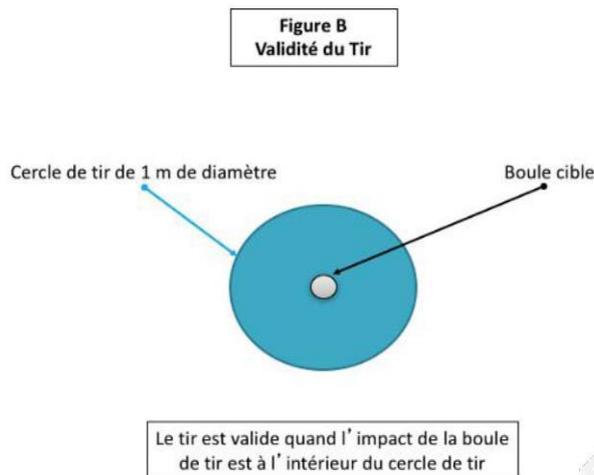
Les objets sont séparés:

- Lorsqu'il y en a deux (**figures 2 et 4**) de 10 centimètres d'une extrémité des cibles à l'extrémité la plus proche de l'obstacle
- Lorsqu'il y en a trois (**figure 3**) cet écartement n'est que de 3 centimètres.

Les boules cibles sont toujours placées au centre du cercle d'un mètre, soit à 6,5 mètres, 7,5 mètres, 8,5 mètres et 9,5 mètres des bords des cercles de lancer.

Le but cible est placé à 20 cm du bord du cercle d'un mètre le plus proche des cercles de lancer. Il est donc situé, respectivement à 6,2 mètres, 7,2 mètres, 8,2 mètres et 9,2 mètres des bords des cercles de lancer.

4. **Validité et valeurs des tirs** - Pour qu'un tir soit valable il faut que l'impact du tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouvent les cibles et les obstacles. Il est nul même s'il ne fait que toucher partiellement la limite de ce cercle. Pour vérifier cela il est recommandé de passer à la craie ou à la plasticine le bord du cercle



Marque de 1 point:

- Lorsque la boule cible est touchée régulièrement sans quitter le cercle.
- Pour les figures 2 et 4 quand l'objet obstacle est touché au retour de la boule de tir qui a bien frappé d'abord la boule cible, quelles que soient les positions des autres objets
- Pour la figure 3 quand l'une des boules obstacles est frappée après la boule cible.

Marque de 3 points:

- Lorsque l'objet touché régulièrement sort définitivement du cercle sans que les obstacles - boules ou but quand il y en a - aient été touchés.
- Lorsque le but cible (figure 5) est touché régulièrement mais ne quitte pas

le cercle. Marque de 5 points

- Lorsque la boule de tir ne quitte pas le cercle alors que la boule frappée régulièrement sort du cercle, sans que les obstacles - boules ou but quand il y en a - aient été touchés
- Lorsque le but cible quitte le cercle où il était situé après avoir été régulièrement touché.

Marque maximum d'une série 100 points (Voir en Annexe les figures 1 et 5).

5. **Déroulement de l'épreuve** - Le Championnat départemental de Tir de précision commence par une épreuve qualificative destinée à sélectionner 24 joueurs senior ou junior et huit joueuses senior ou junior pour la phase finale. Chaque tireur doit effectuer une série complète de vingt tirs, soit quatre tirs aux quatre distances pour chaque atelier. Cette épreuve qualificative se disputera au boudrome Christian Fazzino le samedi 22 septembre contre une participation de un euro par joueur. Afin de favoriser le plus grand nombre de compétiteur, un seul passage par joueur sera autorisé.

Pour l'épreuve éliminatoire l'ordre de passage sera déterminé en fonction des inscriptions, la table de contrôle se chargeant de la répartition des joueurs sur les pas de tir.

A l'issue de cette épreuve les 8 meilleurs résultats féminins et les 24 seniors seront qualifiés pour la journée finale du Championnat Départemental du Tir de Précision qui se disputera le samedi 08 décembre 2018 à l'Espace Pétanque de la Pétanque Moulinoise.

En cas d'égalité de points pour les 8 et 24 places qualificatives dans chacun des tours, le meilleur est celui ayant réalisé le plus de 5 points ; si l'égalité persiste c'est celui ayant réalisé le plus de 3 points.

Barrage : En cas d'égalité parfaite est organisé un barrage dans lequel chaque joueur ne tire qu'une boule par atelier depuis le cercle situé à 7 mètres. Si l'égalité persiste la même épreuve est recommencée mais elle est arrêtée dès qu'un des joueurs obtient davantage de points que l'autre sur une cible.

6. **Règles générales** - Les joueurs tirent l'un après l'autre depuis la figure 1 à 6 mètres, **jusqu'à** la figure 5 à 9 mètres. Ils ont un maximum de 20 minutes pour effectuer l'ensemble de leurs tirs.

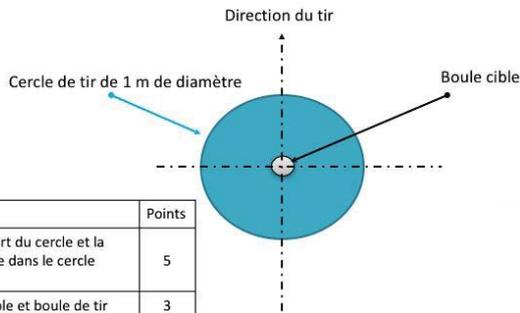
Seul un arbitre ou un membre mandaté de l'organisation est habilité à remettre **en place** cibles et obstacles.

Pour chaque terrain il faut :

- Un arbitre ou un officiel pour contrôler la position des **pieds** des tireurs. Il dispose d'une plaquette blanche pour annoncer qu'il valide le tir et d'une plaquette rouge **pour annoncer** que le tir est nul. Il doit se situer en face du cercle que le tireur va utiliser et toujours à au **moins 2** mètres de ce dernier.
 - Un arbitre **ou un officiel** qui, à l'aide de plaquettes portant les **numéros** 0, 1, 3 ou 5, annonce les résultats aux marqueurs, après avoir pris soin de vérifier que le tir a été **validé**.
 - Un marqueur par joueur à la table de **marque** pour inscrire les résultats boule par boule sur les fiches spécifiques
7. **Incidents** - Au premier appel, un joueur dispose de 5 minutes pour se présenter sur le pas de tir. En cas d'absence il est rappelé une deuxième fois, mais il débute son épreuve avec une pénalisation de 5 points. S'il ne se présente pas 5 minutes après le deuxième appel il est éliminé.

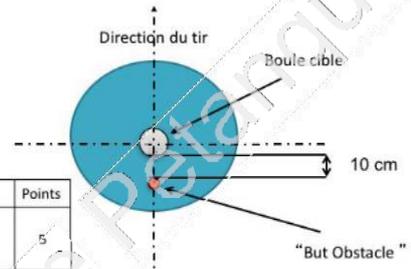
Annexe - Figure des cibles (Fig. 1 – 5)

**Figure 1
Une boule cible**

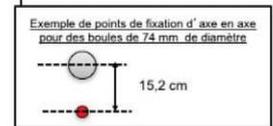


Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle)	1
Manqué	0

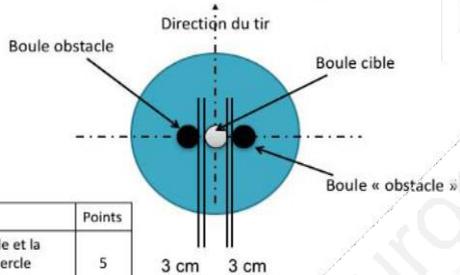
**Figure 2
Boule cible derrière le but**



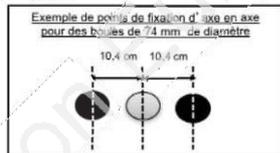
Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle et/ou but obstacle touchée après la boule cible)	1
Manqué	0



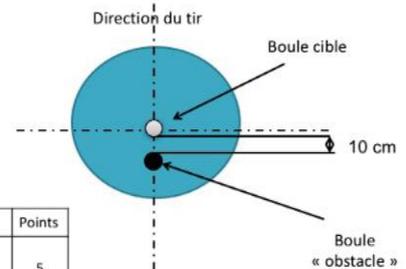
**Figure 3
Boule cible entre 2 boules obstacles**



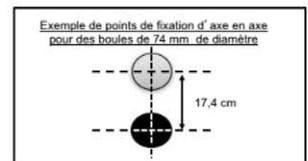
Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle et/ou boule obstacle touchée après la boule cible)	1
Manqué	0



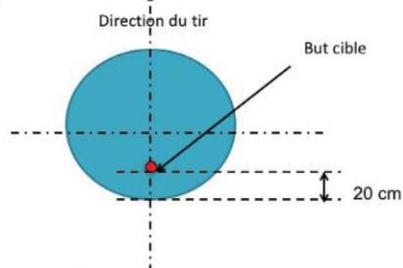
**Figure 4
Boule cible derrière la boule obstacle**



Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle et/ou boule obstacle touchée après la boule cible)	1
Manqué	0



**Figure 5
But cible**



Résultats du tir	Points
But sort du cercle	5
Réussi : but déplacé reste dans le cercle (considéré comme tel si il quitte son logement initial)	3
Manqué	0