

COMITE DEPARTEMENTAL DU GERS

Championnat de tir de précision (Tir championnat du monde) Règlement 2020

Inscriptions :

Tout(e) licencié(e) Sénior et Junior/Cadet peut participer au concours de tir de précision.

L'engagement des joueurs/joueuses sera de 4 Euros (sauf pour les Juniors/Cadets).

L'inscription se fera sur la feuille d'inscription prévue à cet effet en respectant bien la date indiquée.

1. Déroulement :

La compétition se déroulera sur une seule journée en Sénior Masculin, Sénior Féminin, Junior/Cadet Masculin et Junior/Cadet Féminin.

Les joueurs/joueuses devront se présenter en tenue sportive de club.

Lors des éliminatoires, le CD32 donnera **un horaire de passage à chaque joueur/joueuse** et se chargera de la répartition des joueurs/joueuses sur les pas de tir.

En Sénior Masculin, 8 joueurs seront qualifiés pour disputer la Phase Finale.

En Sénior Féminin, Junior/Cadet Masculin et Junior/Cadet Féminin, 4 joueurs/joueuses seront qualifiées pour disputer la Phase Finale.

En cas d'égalité sur les épreuves éliminatoires, les joueurs et joueuses seront départagés de la façon suivante :

Le joueur/joueuse qualifié(e) est celui qui a réalisé le meilleur score sur le dernier atelier (tir du bouchon) à 9m, puis en cas de nouvelle égalité le meilleur score sur le dernier atelier (tir du bouchon) à 8m et ainsi de suite en remontant la compétition jusqu'au départage.

Un seul joueur/joueuse dans chaque catégorie - **le vainqueur** - se verra qualifié pour le Championnat Régional qui se tiendra le 01 Juin à Luzech (46).

2. Phase qualificative :

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.

Aucune boule d'échauffement n'est permise.

Chaque joueur/joueuse doit tirer **1 seule boule** depuis la figure 1 à 6 mètres, jusqu'à la figure 5 à 9 mètres.

Seul un arbitre ou un membre mandaté de l'organisation est habilité à remettre en place cibles et obstacles. Il est interdit aux autres joueurs d'intervenir sur le pas de tir.

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 qui 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.

Une signature du joueur sur la feuille de résultat attestera de son score.

A la suite de quoi, **aucune contestation ne sera admise sur le décompte des points par l'organisateur et sur la validité des boules tirées.**

3. Phase qualificative :

En Sénior Masculin :

A l'issue du seul passage effectué dans la phase éliminatoire, les 4 meilleurs résultats sont qualifiés pour les quarts de finale en prenant, respectivement les numéros 1 à 4.

Les 12 suivants sont retenus pour participer à la seconde épreuve.

Pour le deuxième tour des qualifications, l'ordre de passage est inverse de l'ordre des résultats obtenus lors du premier tour : les joueurs ayant réalisé les scores les plus faibles tirant en premier.

La table de contrôle se charge de la répartition des joueurs sur les pas de tir.

Pour les résultats, le score de chaque joueur est constitué par l'addition **des totaux réalisés lors des deux tours.**

A l'issue du second tour de qualification les 4 meilleurs résultats, selon la méthode définie ci-dessus, sont également qualifiés pour les quarts de finale pour lesquels ils prennent les numéros de 5 à 8.

En Sénior Féminin, Junior/Cadet Masculin et Junior/Cadet Féminin :

A l'issue du seul passage effectué dans la phase éliminatoire, les 2 meilleurs résultats sont qualifiés pour les demi-finales en prenant, respectivement les numéros 1 et 2.

Les 6 suivants sont retenus pour participer à la seconde épreuve.

Pour le deuxième tour des qualifications, l'ordre de passage est inverse de l'ordre des résultats obtenus lors du premier tour : les joueurs/joueuses ayant réalisé les scores les plus faibles tirant en premier.

La table de contrôle se charge de la répartition des joueurs sur les pas de tir.

Pour les résultats, le score de chaque joueur/joueuse est constitué par l'addition **des totaux réalisés lors des deux tours.**

A l'issue du second tour de qualification les 2 meilleurs résultats, selon la méthode définie ci-dessus, sont également qualifiés pour les demi-finales pour lesquels ils prennent les numéros de 3 et 4.

4. Phase finale :

En cas d'absence dûment motivée, le CD 32 devra en être informé et pourvoira, dans la mesure du possible, au remplacement de l'absent(e), en prenant le joueur remplaçant dans la suite du classement.

En Sénior Masculin :

Pour les quarts de finale, les demi-finales et la finale les deux adversaires tirent tour à tour sur le même pas de tir.

La phase finale se déroule en confrontations directes selon le tableau suivant:

1 contre 8

2 contre 7

3 contre 6

4 contre 5

L'auteur du meilleur score est qualifié pour les $\frac{1}{2}$ puis idem en $\frac{1}{2}$ pour la finale.

Déroulement des $\frac{1}{2}$ finales :

le vainqueur de la rencontre 1 contre 8 rencontre le vainqueur du 4 contre le 5,

le vainqueur de la rencontre 2 contre 7 rencontre le vainqueur du 3 contre le 6.

En Sénior Féminin, Junior/Cadet Masculin et Junior/Cadet Féminin :

Pour les demi-finales et la finale les deux adversaires tirent tour à tour sur le même pas de tir.

La phase finale se déroule en confrontations directes selon le tableau suivant:

1 contre 4

2 contre 3

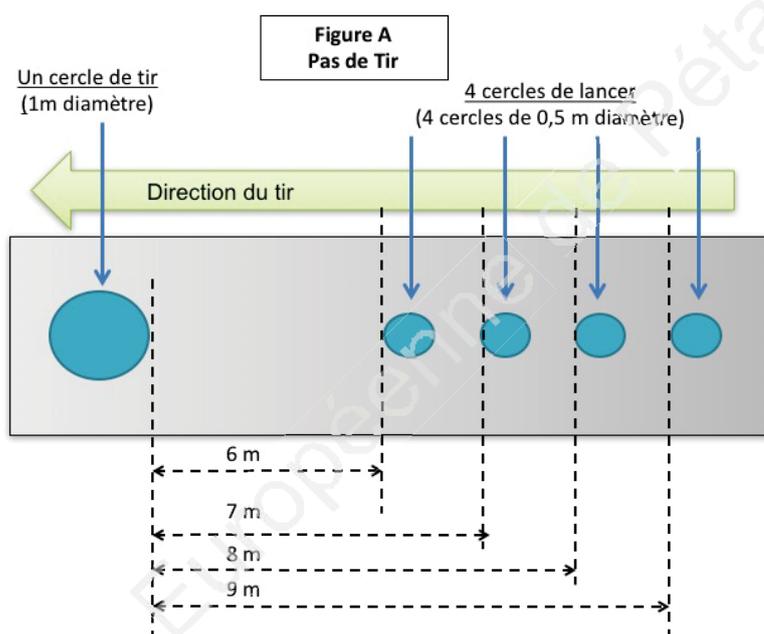
L'auteur du meilleur score est qualifié pour la finale.

En cas d'égalité, les joueurs/joueuses seront départagés à la « mort subite » en commençant par le premier atelier jusqu'au premier échec décisif.

5. Pas de Tir :

Pour le Championnat du Gers de Tir de précision, il sera installé autant de pas de tir que nécessaires au bon déroulement de cette épreuve, autant dans les épreuves éliminatoires que lors du Championnat.

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.



Les ateliers sont les suivants (voir figures 1 à 5) :

- Boule seule,
- Boule derrière le bouchon,
- Boule blanche au milieu de 2 noires,
- Boule à sauter,
- Bouchon

6. 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.

7. 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.

8. 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.

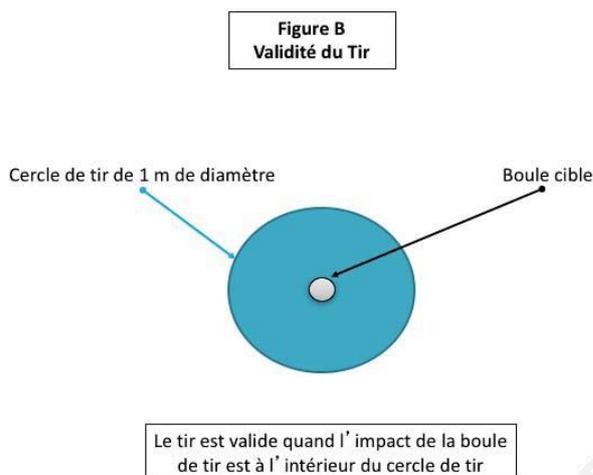
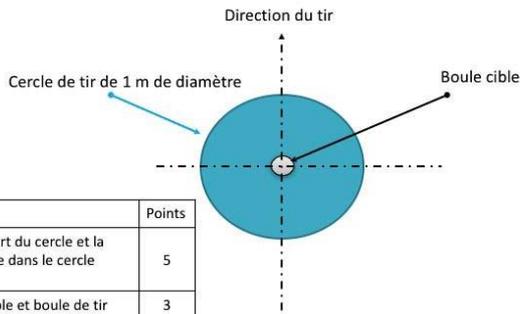
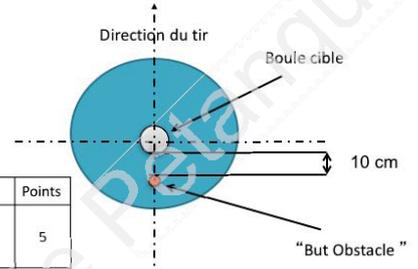


Figure 1
Une boule cible



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

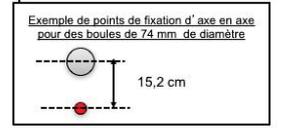
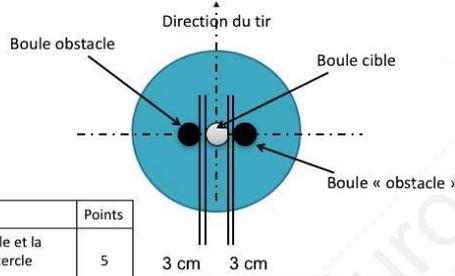


Figure 3
Boule cible entre 2 boules obstacles



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

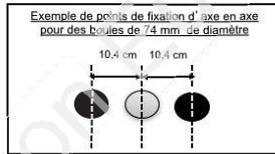
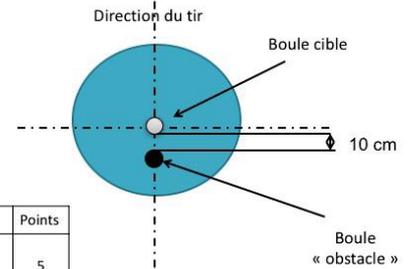


Figure 4
Boule cible derrière la boule obstacle



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

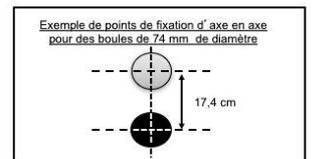
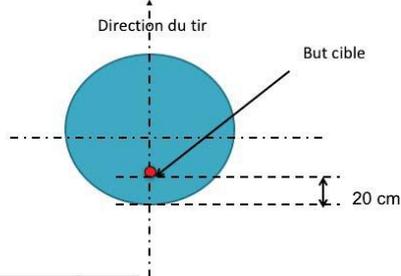


Figure 5
But cible



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

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.

9. Incidents :

Si un incident se produit en cours d'épreuve (panne de courant, orage, manifestation du public déplacée (jet d'objets ou rayon laser) etc... n'impliquant pas directement un joueur, celle-ci est annulée. Elle devra reprendre dès que possible, avec les mêmes joueurs en recommençant à la figure 1.

10. Récompenses :

Des récompenses seront remises par le CD32 (trophée) ou médaille pour joueur/joueuse ayant réalisé le plus gros score sur l'ensemble de la compétition.

11. Points de catégorisation :

Pas de point de catégorisation attribué pour ce championnat en 2020.

Mise à jour le 31/01/2020