

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL

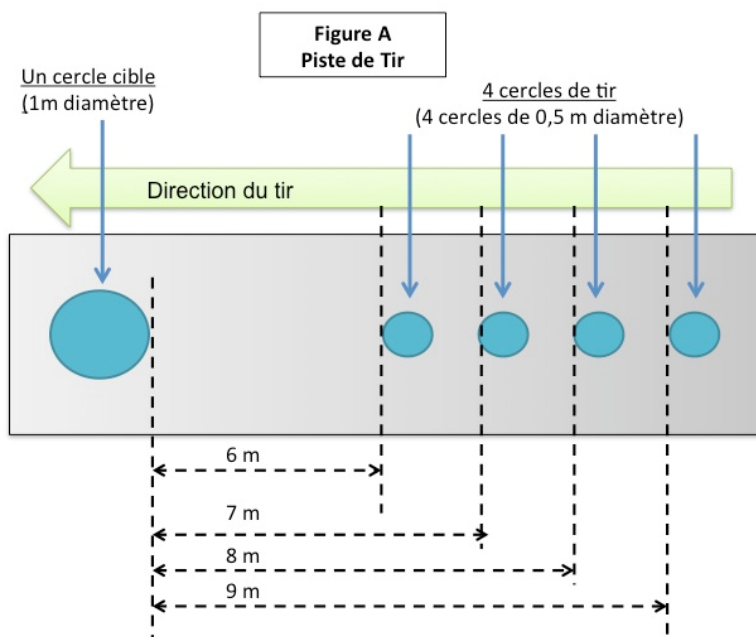
REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE TIR INDIVIDUEL

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. **Article 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.



Article 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.

Pour le Championnat du Monde de Tir de précision il est impératif d'installer au minimum quatre pas de tir équipés des marques nécessaires pour placer les cibles et les obstacles à des endroits précis.

Article 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.

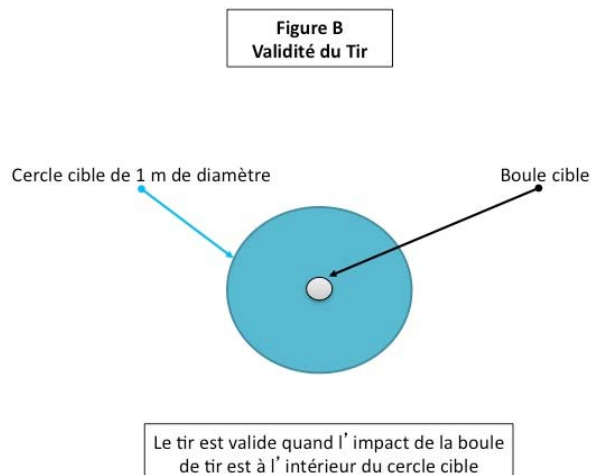
Les objets sont séparés:

- 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.

Article 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).

Article 5 - Déroulement de l'épreuve

Le Championnat du monde de Tir de précision commence par deux épreuves de qualification destinées à sélectionner huit joueurs pour la phase finale. Chaque tireur doit effectuer une série complète de vingt tirs, soit quatre tirs aux quatre distances pour chaque atelier.

Pour la première épreuve éliminatoire l'ordre de passage est déterminé par le tirage au sort de la première partie du Championnat du Monde en triplettes, la table de contrôle se chargeant de la répartition des joueurs sur les pas de tir.

A l'issue de cette épreuve les 4 meilleurs résultats sont qualifiés pour les quarts de finale en prenant, respectivement, les numéros 1 à 4, et les 16 suivants sont retenus pour participer à la seconde épreuve. Cependant, si plusieurs tireurs sont ex-æquo à la seizième place, ils sont tous retenus.

Pour la seconde épreuve l'ordre de passage est inverse de l'ordre des résultats lors de la première épreuve, 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.

A l'issue de la seconde épreuve les 4 meilleurs résultats sont également qualifiés pour les quarts de finale pour lesquels ils prennent les numéros de 5 à 8. En cas d'égalité de points la vainqueur est celui ayant réalisé le plus de 5 points; si l'égalité persiste c'est celui ayant réalisé le plus de 3 points.

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 arrêtée dès qu'un joueur manque une cible. Cette procédure est également suivie en cas d'égalité lors des rencontres de la phase finale.

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

1 contre 8
4 contre 5
3 contre 6
2 contre 7

Dans chaque match est qualifié le joueur ayant réalisé un meilleur score que son adversaire.

Pour les quarts de finale les deux adversaires tirent tour à tour sur deux pas de tir parallèles, mais la table de marque peut décider de les faire tirer sur le même pas de tir.

En finale les deux adversaires tirent tour à tour sur le même pas de tir.

La table de marque - ou le jury - décide selon lequel de ces deux procédés se déroulent les demi-finales en fonction des horaires et du déroulement du Championnat du Monde en triplètes.

Pour les 16 qualifiés pour la seconde phase, en cas d'égalité on pourra augmenter le nombre de qualifiés en tenant compte des résultats identiques au total des points. Pour la 2^{ème} phase, pour les 4 premiers ce sera le même procédé que pour les 4 premiers de la 1^{ère} phase. Pour les confrontations à 2 joueurs, soit à partir des ¼ de finales, on procédera à une série de 5 tirs, 1 par figure à 7 mètres uniquement, soit un nouveau décompte de points, maximum 25 points, ceci dans le même ordre de passage du match. En cas de nouvelle égalité on refera le même procédé.

Remise en place des objets dans le cercle de tir de 1 m: SEUL UN ARBITRE OU UN MEMBRE OFFICIEL de l'organisation sont autorisés pour remplir cette tâche. Les coaches, les joueurs ainsi que les membres de leur équipe ne doivent rien « toucher » à la piste de tir.

Un arbitre par terrain est nécessaire pour annoncer aux marqueurs le résultat. De plus, un arbitre ou un officiel contrôlera la position des pieds dans le cercle de position du tireur (1 arbitre ou officiel pour les 2 terrains).

De plus il y aura un marqueur par terrain. Personnes nécessaires pour un terrain : 3 personnes, pour un match sur 2 terrains : 4 personnes.

Article 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 30 secondes au maximum par boule tirée.

Seul un arbitre ou un membre mandaté de l'organisation est habilité à remettre en place cibles et obstacles. Il est interdit aux coaches ou 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 rouge pour annoncer que le tir est nul
- Un arbitre 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 ou deux marqueurs (lors des rencontres en opposition) pour inscrire les résultats boule par boule.

Recommandations :

- 1 Arbitre au cercle de tir (attribution des points)
- 1 Arbitre aux cercles de lancer (validité de la position des pieds)
- 1 Officiel pour l'enregistrement des points sur la feuille de match (1 table par piste de tir à 2 m de la gauche du tireur)
- 1 Personne (doit être un Arbitre ou Officiel) pour positionner les objets dans le cercle de tir de 1 m
- *Recommandations en cas de diffusion TV: la préparation des terrains (sens et couleur) ainsi que la couleur du but doivent être convenus avec les techniciens de l'équipe TV pour obtenir la meilleure diffusion TV possible.*

Article 7 - Inscriptions au Championnat du Monde de Tir

Il ne peut y avoir qu'un seul compétiteur par nation et chacun doit faire partie de l'équipe de quatre joueurs inscrits par sa fédération pour le Championnat du Monde en Triplettes.

Cependant une exception concerne le tenant du titre qui peut venir le défendre, même si son pays n'est pas qualifié pour le Championnat du Monde en Triplettes. Il bénéficie alors des mêmes conditions de prise en charge.

Article 8 - Prix et Titre

Les quatre premiers de l'épreuve reçoivent respectivement : pour le vainqueur une médaille d'or, un trophée de Champion du Monde personnel et un autre pour sa fédération, et un maillot de Champion du Monde; pour le finaliste une médaille d'argent, une coupe personnelle et une autre pour son pays, remises par le Comité d'organisation; et, pour les deux demi-finalistes, une médaille de bronze et une coupe remise par le comité d'organisation.

Chaque quart de finaliste reçoit également une coupe remise par le comité d'organisation.

Les médailles sont remises par la FIPJP sur le podium prévu à cet effet, cérémonie suivie de la levée des drapeaux des médaillés et de la diffusion de l'hymne national du vainqueur.

Article 9 – Incidents

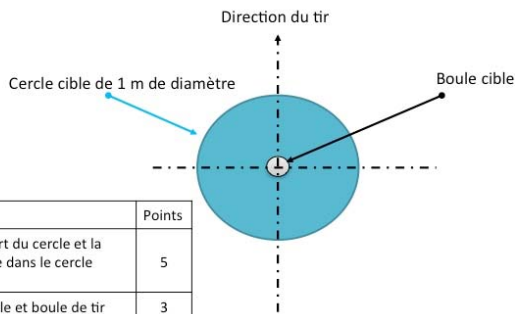
Si un incident se produit en cours d'épreuve (panne de courant, orage, manifestation du public déplacée (jet d'objets ou rayon laser) etc... n'impliquant pas directement un joueur, celle-ci est annulée. Elle devra reprendre dès que possible, avec les mêmes joueurs en recommençant à la figure 1.

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.

Résumé des règles du tir précision	
* Une fois l'atelier prêt, le joueur a 30 secondes par boule	
* Le tir sera considéré comme valable si l'impact de la boule de tir est dans le cercle de tir de 1m	
* Si le cercle est mordu: le tir est considéré comme nul	
* La boule cible doit être touchée en premier	
Ateliers/Figures 1 – 2 - 3 - 4	
5 pts	La boule cible sort du cercle de tir et la boule de tir reste dans le cercle Aucun obstacle ne doit bouger
3 pts	La boule cible et la boule de tir sortent du cercle de tir Aucun obstacle ne doit bouger
1 pt	La boule cible touchée reste dans le cercle de tir (Idem casquette) Si un obstacle bouge au retour, boule noire touchée après que la boule cible a été frappée
0 pts	Impact hors du cercle de tir Non respect du cercle de lancer Obstacle touché en premier
Atelier/FIGURE 5	
5 pts	But sorti du cercle de tir
3 pts	But touché: le but est considéré comme frappé lorsqu'il sort de son « logement » initial
0 pts	But non touché Impact hors du cercle de tir Non respect du cercle de lancer

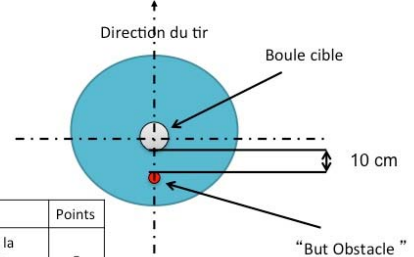
Annexe - Figure des cibles (Fig. 1 – 5)

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)	1
Manqué	0

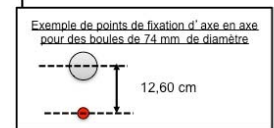
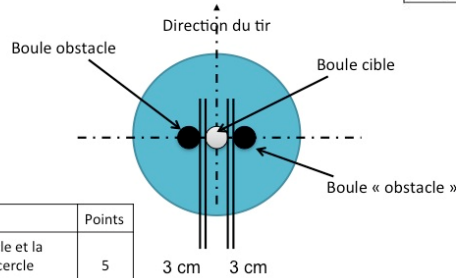


Figure 3
Boule cible entre 2 boules obstacles



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

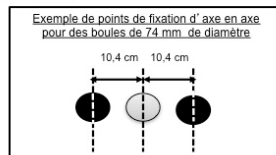
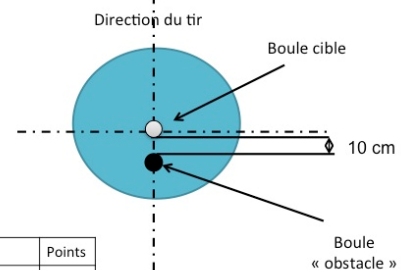


Figure 4
Boule cible derrière la boule obstacle



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)	1
Manqué	0

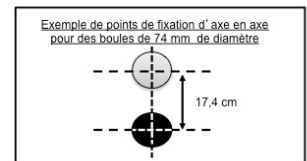
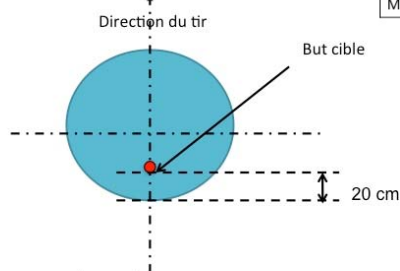


Figure 5
But cible



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