

# FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL

## REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE TIR INDIVIDUEL

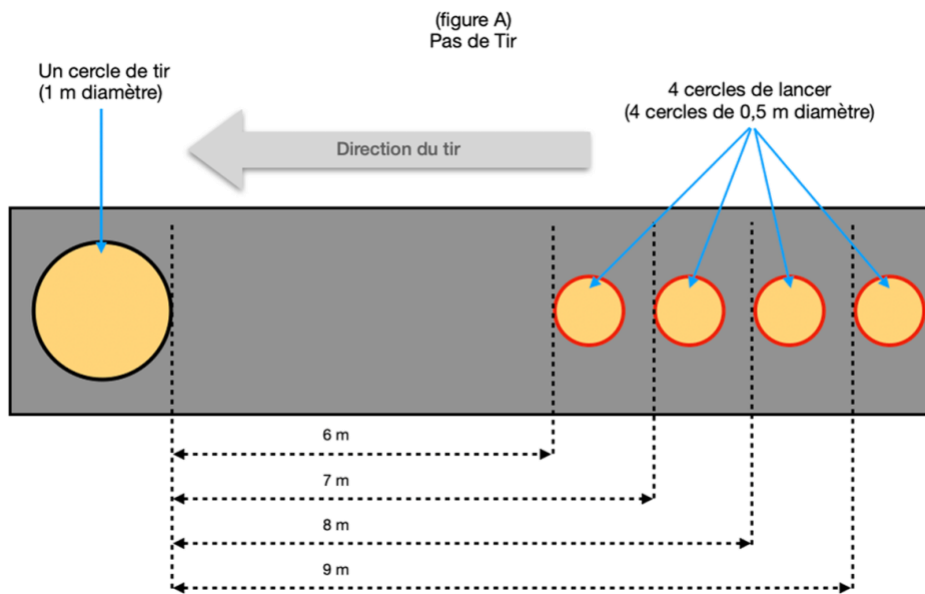
### RÉSUMÉ DES RÈGLES DU TIR DE PRÉCISION ET COMMENT ATTRIBUER LES POINTS

- **Pas de tir :** Figure A
- **Validité du tir :** Figure B
- **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 :

- 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 (acier) et identique pour tous les ateliers
- 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.
- 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 où elles sont utilisées.

Pour le Championnat du Monde de Tir de précision il est impératif d'installer au minimum quatre pas de tir dont les cercles destinés à recevoir les cibles et les obstacles sont équipés des marques nécessaires pour qu'ils soient placés à des endroits précis.

#### 3. Placement des cibles et des obstacles :

Ils sont placés à l'intérieur du cercle d'un mètre de diamètre par un bénévole expérimenté et à l'aide d'un gabarit agréé par la FIPJP, selon les normes déterminées dans les figures 1, 2, 3, 4, 5.

Les objets sont séparés :

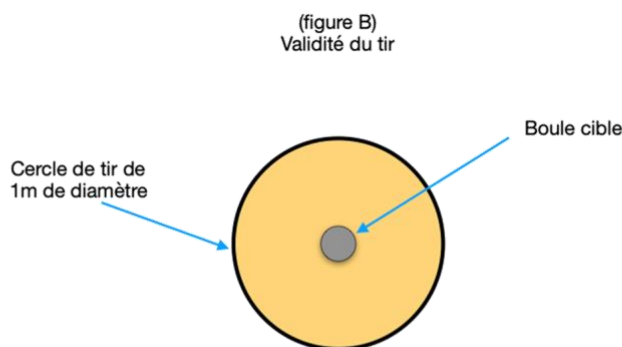
- Lorsqu'il y en a deux (figures 2 et 4) de 10 centimètres d'une extrémité des cibles à l'extrémité la plus proche de l'obstacle
- Lorsqu'il y en a trois (figure 3) cet écartement n'est que de 3 centimètres.

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.



Le tir est valable lorsque l'impact de la boule du joueur se trouve à l'intérieur du cercle de tir

##### 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. Le point ne sera accordé que si l'impact de la boule de tir est situé derrière l'obstacle placé devant la boule cible. Si ce n'est pas le cas le score sera de zéro (0) point.
- Pour la figure 3 quand l'une des boules obstacles est frappée après la boule cible et reste dans le cercle. Aucun point (0) ne sera accordé si la boule cible et une des boules obstacles sortent du cercle.

##### Marque de 3 points :

- Lorsque l'objet touché régulièrement sort définitivement du cercle ainsi que la boule de tir 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.

**Le score maximum possible pour une série est de 100 points (Voir en annexe les figures 1 et 5).**

#### 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 en moins de 15 minutes.

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 quatre meilleurs résultats sont qualifiés pour les quarts de finale en prenant, respectivement, les numéros 1 à 4 et les seize suivants, au moins, sont retenus pour participer à la seconde épreuve. En effet, si plusieurs tireurs ont le même total que le seizième, ils sont tous retenus.

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 des scores réalisés lors des deux tours.

A l'issue du second tour de qualification les quatre 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 cas d'égalité de points pour les 4 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. 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 qui est suivi jusqu'à la finale :

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

## 6. Règles générales :

Les joueurs ou joueuses, seuls pendant les qualifications ou l'un après l'autre dans les oppositions directes, tirent dans l'ordre depuis la figure 1 à 6 mètres, jusqu'à la figure 5 à 9 mètres.

Chaque joueur ou joueuse a un maximum de 15 minutes pour effectuer l'ensemble de ses tirs. Le temps est suivi à la table de marque, annoncé aux joueurs à la fin de chaque atelier et, si possible, affiché d'une manière visible.

Le décompte du temps commence au moment où l'arbitre des points lève le bras quand le placeur a retiré le gabarit d'installation de l'atelier ; le chronomètre est arrêté lorsque la boule quitte la main du joueur.

Le joueur ou la joueuse doit rester dans le cercle les pieds posés au sol jusqu'à ce que la boule de tir touche le sol ou la cible. Le fait d'avoir au moins un pied complètement décollé du sol vaudra attribution d'un carton rouge, valant annulation du tir, même si le joueur ou la joueuse, sur son élan, ne sort du cercle qu'après l'impact de la boule de tir.

Un carton rouge sera également attribué à tout joueur ou joueuse dont un pied mordrait le cercle de lancer.

Un joueur ou joueuse recevant un second carton rouge verra sa série de tir interrompue, mais il ou elle conservera le bénéfice des points déjà obtenus.

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

Un coach peut cependant assister le joueur ou la joueuse mais il doit rester de son côté. Il n'est pas autorisé à se déplacer au-delà des 4 positions 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 être extrêmement sévère (carton rouge) à l'encontre d'un joueur ou d'une joueuse qui décolle complètement un pied du sol avant que sa boule ne touche le sol ou la cible. Il doit se situer en face du cercle que le tireur va utiliser et toujours à au moins 2 mètres de ce dernier. Il ne doit pas prévenir un joueur ou une joueuse dont un pied mordrait le cercle.
- 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 marqueur par joueur à la table de marque pour inscrire les résultats boule par boule sur les fiches spécifiques et un chronométreur pour mesurer le temps écoulé, ce rôle pouvant être tenu par un marqueur.

## 7 Utilisation de la vidéo :

Quand son installation est possible la vidéo peut être utilisée dans les matchs à confrontation directe en cas de contestation d'une décision d'un arbitre. Pour cela chaque coach disposera d'un carton vert qu'il pourra utiliser pour demander le recours à la vidéo.

Si sa requête lui donne raison il récupérera son carton vert et pourra l'utiliser une nouvelle fois. Dans le cas contraire celui-ci lui sera retiré et il ne pourra plus porter réclamation jusqu'à la fin du match.

## 8. 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 inscrite 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 et seulement à cette condition ; sinon il doit faire partie de l'équipe. Il bénéficie alors des mêmes conditions de prise en charge.

## 9. 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, 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.

## 10. Incidents

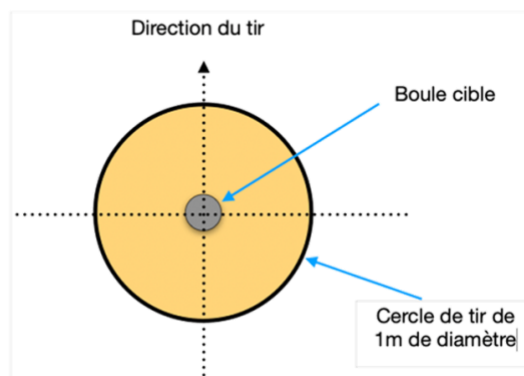
Si un incident se produit en cours d'épreuve (panne de courant, orage, manifestation du public déplacée - jet d'objets ou rayon laser - etc...) n'impliquant pas directement un joueur, celle-ci est arrêtée. Elle devra reprendre dès que possible, avec les mêmes joueurs en recommençant à la figure 1.

Après le 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.

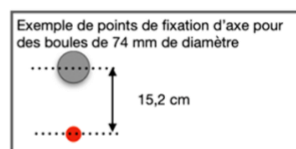
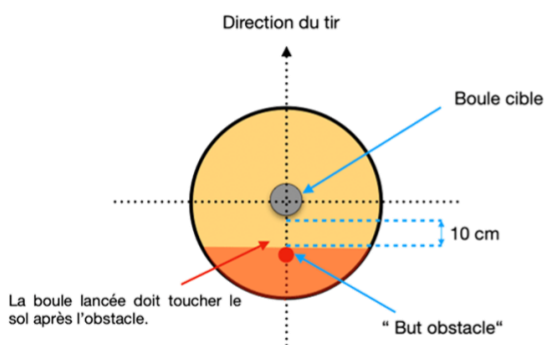
### Annexe 1 - figures 1 à 5

(figure 1)  
Un 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

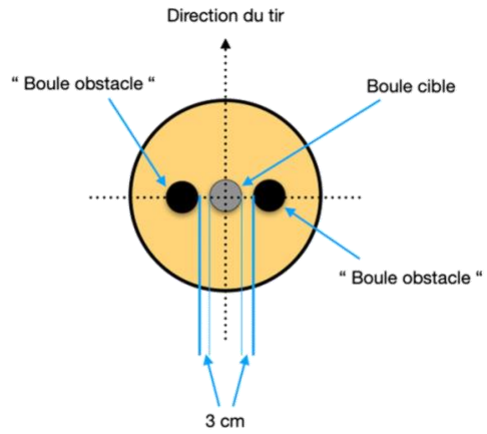
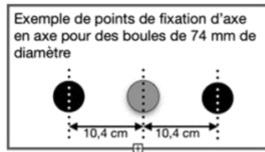


(figure 2)  
Boule cible derrière le but



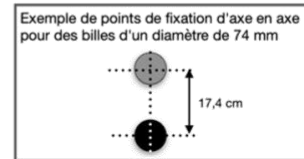
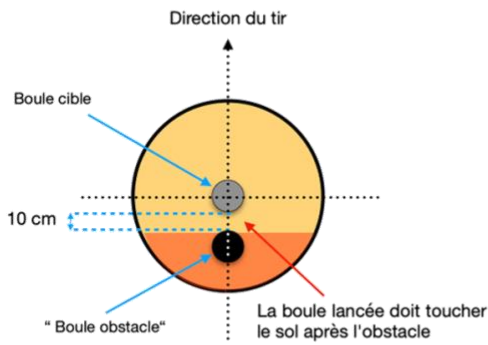
Résultat du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle. "Carreau"	5
Réussie (boule cible et boule de tir sortent du cercle).	3
Touché - boule cible touchée et reste dans le cercle. - boule cible est touchée puis la boule lancée recule et touche le but obstacle.	1
Manqué ou l'impact de la boule lancée est avant l'obstacle devant la cible.	0

(figure 3)  
Boule cible entre 2 boules obstacles



Résultat du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle. "Carreau"	5
Réussie (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché - la boule cible est touchée et reste dans le cercle. - la boule cible est touchée, la boule lancée touche une boule obstacle qui reste dans le cercle.	1
Manqué ou quand la boule cible et une boule obstacle sortent du cercle	0

(figure 4)  
Boule de cible derrière la boule



Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle. "Carreau"	5
Réussie (boule cible et boule de tir sortent du cercle).	3
Touché - la boule cible est touchée et reste dans le cercle - la boule cible est touchée puis la boule lancée recule et touche la boule obstacle	1
Manqué ou l'impact de la boule lancée est avant l'obstacle devant la cible.	0

(figure 5)  
But cible

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

