REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL DE TIR DE PRECISION

Article 1 – CATEGORIES :

a) Championnat de Tir De Précision Senior Masculin (sigle : TDPSM) :

Ouvert aux licenciés SENIORS de sexe MASCULIN et aux licenciés JUNIORS de sexe MASCULIN qui changent de catégorie l'année du championnat départemental.

b) Championnat de Tir De Précision Senior Féminin (sigle : TDPSF) :

Ouvert aux licenciés SENIORS de sexe FEMININ et aux licenciés JUNIORS de sexe FEMININ qui changent de catégorie l'année du championnat départemental.

c) Championnat de Tir De Précision Junior (sigle : TDPJ) :

Ouvert aux licenciés JUNIORS de sexes MASCULIN et FEMININ et aux licenciés CADETS de sexes MASCULIN et FEMININ qui changent de catégorie l'année du championnat départemental.

Article 2 – INSCRIPTIONS :

Pour chaque catégorie, le(la) champion(ne) de chaque secteur composant le comité départemental est qualifié pour le championnat départemental. En cas d'absence, la place revient au(à la) vice-champion(ne) du secteur concerné.
La 8ème place revient au(à la) champion(ne) départemental(e) sortant ou au secteur organisateur de la compétition s'il n'y a pas de champion(ne) sortant(e). En cas d'absence, la place revient au(à la) vice-champion(ne) du secteur organisateur de la compétition.

Chaque club peut participer à une, deux et/ou trois catégories. Ils devront organiser leurs championnats de clubs l'année (n-1) selon le calendrier établi par le comité départemental.
Les champions de chaque club sont qualifiés pour les championnats de secteur qui auront lieu selon le calendrier établi par le comité directeur.
En cas de mutation, le(la) joueur(se) pourra uniquement être remplacé(e) par le(la) vice-champion(ne) du club.
Le(la) joueur(se) mutée conservera sa qualification sous les couleurs de son nouveau club à la condition de rester dans le même secteur.
Les champions(nes) de secteur sont qualifiés(ées) pour les championnats départementaux.

Article 3 – FRAIS DE PARTICIPATION :

Les frais de participation sont de 15 euros par club.
Les clubs peuvent appliquer un droit d'inscription maximum de 3 euros par joueur(se) lors de leur championnat de club.

Article 4 – TENUE DES JOUEURS(SES) :

- **Haut** : Tenue officielle du club.

L'identification du club d'appartenance peut être soit un des logos du club précisant le nom du club, soit uniquement le nom du club, sous réserve qu'elle corresponde à une image officielle du club représenté, et doit être sérigraphiée, brodée, cousue, floquée ou sublimée, à l'exception de tout autocollant, le nom du club pouvant revêtir plusieurs formes (initiales, nom complet, majuscules et/ou minuscules).

L'ajout de logos publicitaires est autorisé dans la limite de 3. Sont bien sûr interdits les logos faisant référence à l'alcool ou le tabac.

- **Bas** : le jean sous toutes ses formes et couleurs est interdit. Il en est de même pour le pantalon quel qu'il soit. Seuls sont autorisés les shorts ou survêtements sportifs.

Seuls les logos de la FFPJP sont acceptés, les logos d'autres Fédérations affinitaires sont interdits.

De plus, les chaussures doivent être fermées, les épaules doivent être couvertes avec des manches au moins courtes

En cas de non-respect de ces dispositions, le jury sera habilité à exclure le(la) joueur(se) de la compétition.

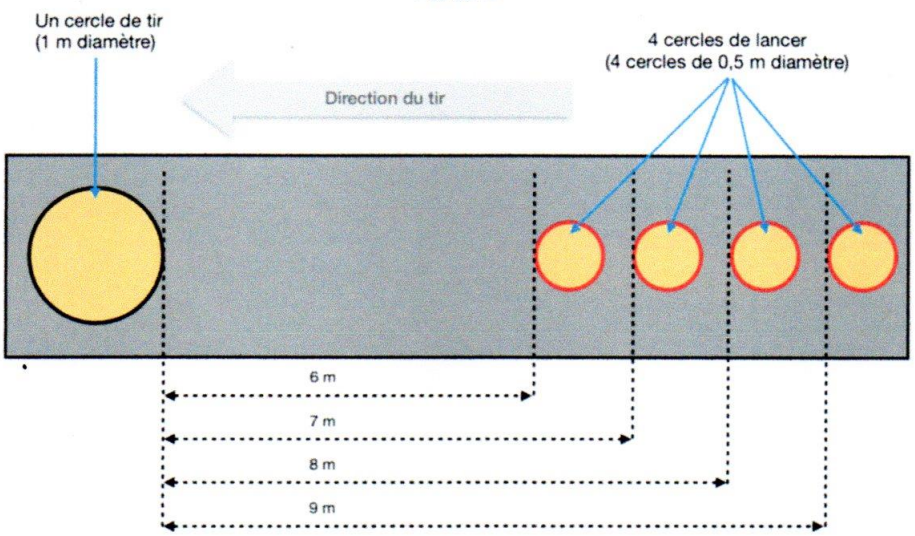
Il est strictement interdit d'utiliser des téléphones portables, de fumer, y compris les cigarettes électroniques, et de consommer des boissons alcoolisées pendant toutes les parties du Championnat. Cette clause est également applicable aux arbitres.

Les champions sortants devront porter la tenue du comité régional qui leur a été attribuée pour participer au championnat national.

Article 5 – 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 dont les bords 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.

(figure A)
Pas de Tir



Article 6 – MATERIELS UTILISES :

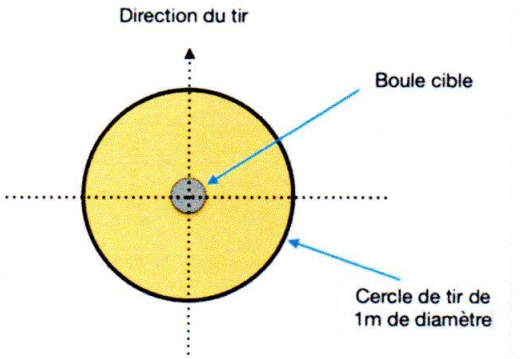
Les boules cibles ont toutes un diamètre de 74 millimètres, un poids de 700 grammes et sont lisses. Elles sont de couleur claire et identiques pour tous les ateliers.
Le but cible et le but obstacle ont un diamètre de 30 millimètres, pèsent plus de 10 grammes, sont en buis et de couleur claire.
Les boules obstacles ont les mêmes caractéristiques que les boules cibles mais sont de couleur foncée et identiques pour les deux ateliers où elles sont utilisées.

Article 7 – ATELIERS :

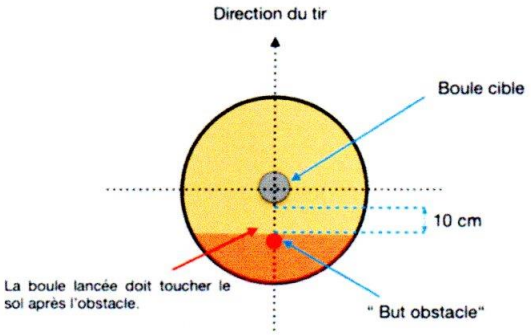
Une épreuve est composée de cinq ateliers décrits ci-dessous et dans cet ordre :

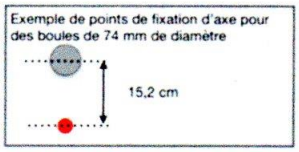
Un boule cible

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



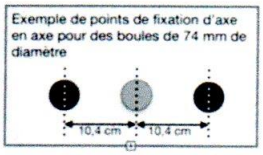
Boule cible derrière le but

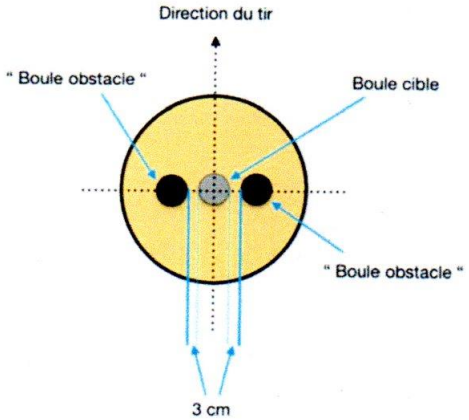




Résultat du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle. "Carreau"	5
Réussie (boule cible et boule de tir sortent du cercle).	3
Touché - boule cible touchée et reste dans le cercle. - boule cible est touchée puis la boule lancée recule et touche le but obstacle.	1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

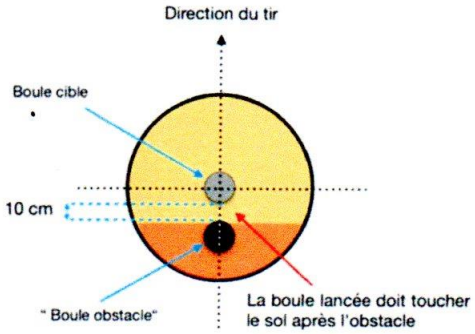
Boule cible entre 2 boules obstacles

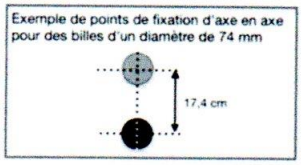




Résultat du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle. "Carreau"	5
Réussie (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché - la boule cible est touchée et reste dans le cercle. - la boule cible est touchée, la boule lancée touche une boule obstacle qui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

Boule de cible derrière la boule

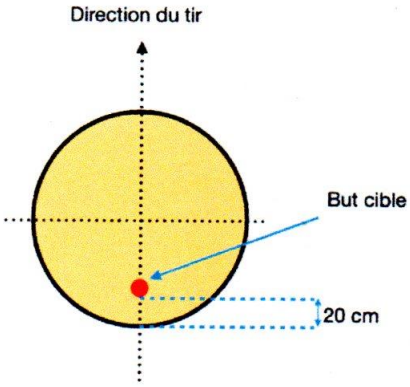




Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle . "Carreau"	5
Réussie (boule cible et boule de tir sortent du cercle).	3
Touché - la boule cible est touchée et reste dans le cercle - la boule cible est touchée puis la boule lancée recule et touche la boule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

But cible

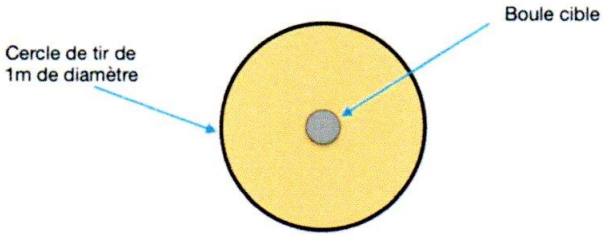
Résultats du tir	Points
Le but sort complètement du cercle	5
Réussie : but déplacé reste dans le cercle (considéré comme tel si il quitte son logement initial)	3
Manqué	0



Article 8 – VALIDITE 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.

(figure B)
Validité du tir



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 toucher le cercle ;
- Pour les ateliers 2 et 4, lorsque 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, aucun point ne sera accordé ;
- Pour l'atelier 3, lorsque l'une des boules obstacles est frappée après la boule cible et reste dans le cercle.
  Aucun point ne sera accordé si la boule cible et l'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 aient été touchés ;
- Pour l'atelier 5, lorsque le but cible 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 aient été touchés ;
- Pour l'atelier 5, lorsque le but cible quitte le cercle où il était situé après avoir été touché régulièrement.

Le score maximum possible pour une épreuve est de 100 points.

Article 9 – DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT DE SECTEUR ET DU CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL :

Pour chaque championnat de secteur de tir de précision, chaque joueur(se) qualifié(e) effectue une série complète de vingt tirs, soit quatre tirs aux quatre distances pour chaque atelier en moins de 15 minutes soit 3 minutes par atelier au maximum. A l'issue de l'épreuve qualificative, les joueurs(ses) ayant eu les deux meilleurs résultats sont qualifiés(es) pour la finale.

Pour le championnat départemental de tir de précision, il est impératif d'installer cinq pas de tirs correspondant aux cinq ateliers.

Le championnat départemental de tir de précision commence par deux épreuves de qualification destinées à sélectionner quatre joueurs pour la phase finale. Chaque joueur(se) doit effectuer une série complète de vingt tirs, soit quatre tirs aux quatre distances pour chaque atelier en moins de 15 minutes soit 3 minutes par atelier au maximum.

Pour la première épreuve qualificative, l'ordre de passage est déterminé par un tirage au sort.

A l'issue de la première épreuve qualificative, les joueurs(ses) ayant eu les deux meilleurs résultats sont qualifiés(es) pour les demi- finales, en prenant respectivement les numéros 1 à 2 dans le tableau final.
Les 6 autres joueurs(ses) participent à la seconde épreuve qualificative.

Pour la seconde épreuve qualificative, l'ordre de passage est inverse de l'ordre des résultats obtenus lors de la première épreuve qualificative, les joueurs(ses) ayant réalisés les scores les plus faibles tirant en premier.
Pour chaque joueur(se), le résultat est l'addition des scores obtenus lors des deux épreuves qualificatives.

A l'issue de la seconde épreuve qualificative, les joueurs(ses) ayant eu les deux meilleurs résultats sont qualifiés(es) pour les demi-finales, en prenant respectivement les numéros 3 à 4 dans le tableau final.
Les 4 autres joueurs(ses) sont éliminés(es) de la compétition.

Pour chaque épreuve qualificative, le joueur(se) 1 commence son épreuve sur le pas de tir de l'atelier 1. Il passe ensuite au pas de tir 2 de l'atelier 2 pendant que le joueur(se) 2 commence son épreuve sur le pas de tir de l'atelier 1. Le joueur(se) passe ensuite au pas de tir 3 de l'atelier 3, le joueur(se) 2 passe sur le pas de tir 2 de l'atelier 2 pendant que le joueur(se) 3 commence son épreuve sur le pas de tir de l'atelier 1, et ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 joueurs(ses) soient passés(es) sur les 5 pas de tir.

En cas d'égalité de points, pour les quatre places qualificatives de chaque épreuve, le(la) meilleur(e) est celui(celle) ayant réalisé(e) le plus de 5 points. Si l'égalité persiste, c'est celui(celle) ayant réalisé(e) le plus de 3 points.
En cas d'égalité parfaite, un barrage est organisé dans lequel chaque joueur(se) ne tire qu'une seule 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 joueur(se) obtient davantage de points que l'autre sur une cible. Cette procédure est appliquée également en cas d'égalité lors d'une confrontation directe en phase finale.

La phase finale se déroule en confrontations directes selon le tableau suivant qui est suivi jusqu'à la finale :

1 contre 4
2 contre 3

Pour les demi-finales et la finale, les joueurs(ses) tirent tour à tour sur le même pas de tir.

Pour chaque pas de tir, il faut :

- Un officiel pour contrôler la position des pieds du tireur. Il doit se trouver en face du cercle que le joueur(se) va utiliser et à au moins 2 mètres de ce dernier. Il ne doit pas prévenir un(e) joueur(se) dont un pied mordrait le cercle ;
- Un arbitre qui annonce les résultats aux marqueurs après avoir pris soin de vérifier la validité du tir ;
- Un marqueur pour inscrire les résultats boule par boule sur la fiche du (de la) joueur(se) ;
- Une personne pour remettre en place les obstacles et les cibles.

Les frais d'arbitrage seront à la charge du Comité Départemental.

HORAIRES :

TDPSF :

- Vérification des Licences à partir de 7 h 30
- Tirage au sort pour désigner l'ordre de passage de l'épreuve qualificative 1 : 8h00
- Début de la compétition : 8 h 30
- Fin de la compétition : 12 h 15

TDPJ :

- Vérification des Licences à partir de 12 h 30
- Tirage au sort pour désigner l'ordre de passage de l'épreuve qualificative 1 : 13h00
- Début de la compétition : 13 h 30
- Fin de la compétition : 16 h 30

TDPSM :

- Vérification des Licences à partir de 16 h 00
- Tirage au sort pour désigner l'ordre de passage de l'épreuve qualificative 1 : 16h30
- Début de la compétition : 17 h 00
- Fin de la compétition : 20 h 15

Concours « Consolantes » et « Parallèles » :

Il est strictement interdit d'organiser un concours « Consolante » ou « Parallèle » sur le site d'un championnat départemental.

Article 10 – RECOMPENSES :

Le(la) champion(ne) départemental(e), le(la) vice-champion(ne) et le(la) demi-finaliste ayant perdu contre le(la) champion(ne) départemental(e) de chaque catégorie représenteront le comité départemental au championnat régional.

Le Comité départemental offre les médailles aux champions des trois catégories.

Aucune indemnité ne sera distribuée lors des Championnats départementaux.

Les participants à ces Championnats ne disputent que le titre, et la représentation du Comité Départemental au Championnat Régional correspondant.