

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL MARSEILLE

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE TIR INDIVIDUEL

1 - Terrain de jeu - Le terrain de jeu utilisé est celui prévu par le R.P.J. (art.5 et figures 1-5). Il y a un cercle de 1 mètre de diamètre où sont situés les objets, et 4 cercles de 50 cm. environ pour la position du tireur, à 6 mètres, 7 mètres, 8 mètres et 9 mètres du bord du cercle de 1 mètre où se trouvent les cibles et les obstacles.

Pour les confrontations à 2 tireurs, soit depuis les ¼ de finales, les terrains seront préparés dans le sens de la largeur des jeux de compétition de la manifestation.

2 - Cibles et obstacles - Ils sont placés comme indiqué sur le schéma figures 1-5, à l'intérieur d'un cercle de 1 mètre de diamètre croché sur le terrain avec des clous ou sardines ou marqué. Les objets sont séparés, dans le cas où il y en aurait au minimum 2, de 10 centimètres d'écart, d'une extrémité des cibles à l'autre extrémité des obstacles, sauf dans la figure 3 où là, l'espace entre la cible et les obstacles est ramené à 3 cm. (tir de précision). Les boules cibles sont toujours placées au centre des cercles de cible, soit à 6,5 mètres, 7,5 mètres, 8,5 mètres et 9,5 mètres du bord du cercle de position du tireur. Le but cible est placé à 20 cm. du bord du cercle de délimitation de la cible, en face de la position du tireur. Il est donc situé à 6,2 mètres, 7,2 mètres, 8,2 mètres et 9,2 mètres.

3 - Matériel utilisé :

a) boules cibles, figures 1, 2, 3 et 4. Elles ont toutes un diamètre identique de 74 mm., un poids de 700 grammes et elles sont lisses. Elles sont de couleur claire.

b) but cible, figure 5. Il a un diamètre identique à celui de la figure 2. Il est de couleur claire.

c) boules obstacles, figures 3 et 4. Elles sont identiques au point a) ci-dessus. Elles sont de couleur foncée.

d) but obstacle, figure 2. Il a un diamètre identique à celui de la figure 5. Il est de couleur foncée.

e) 4 cercles de 1 mètre de diamètre avec crochets ou clous.

f) 16 cercles d'environ 50 cm. de diamètre avec crochets ou clous.

g) des clous, des bouchons de bouteilles pour marquer le centre du cercle où se trouvent les cibles et obstacles.

Le diamètre des objets peut varier ainsi que le poids. Par contre ils seront identiques pour la compétition.

4 - Validité du Tir - Le tir est valable lorsque l'impact du tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouvent les cibles et obstacles.

Marque 1 point - Le tir est valable lorsque la boule cible est touchée régulièrement sans quitter le cercle.

- Pour les **figures 2 et 4** si l'objet obstacle est touché au retour de la boule de tir, quelles que soient les positions de la boule cible, du but ou boule obstacles ainsi que la boule de tir.
- Pour la **figure 3** si l'impact du tir est la boule cible et qu'une ou les 2 boules noires sont touchées.

Marque 3 points - Le tir est valable lorsque l'objet touché régulièrement quitte définitivement le cercle. Ceci pour les **figures 1, 2, 3 et 4**. Pour les **figures 2, 3 et 4**, les boules ou but obstacles ne doivent pas bouger.

- Le tir est valable **figure 5** si le but cible est touché régulièrement et ne quitte pas le cercle où il était situé.

Marque 5 points - Le tir est valable si la boule de tir ne quitte pas l'emplacement du cercle où sont situés les cibles et obstacles (carreau) **figures 1, 2, 3 et 4**. Pour les **figures 2, 3 et 4** les boules ou but obstacles ne doivent pas bouger.

- Le tir est valable **figure 5** si le but cible quitte le cercle où il était situé après avoir été régulièrement touché.

Marque maximum d'une série 100 points.

5 - Déroulement de l'épreuve - Chaque tireur doit effectuer une série complète de 20 tirs de la figure 1 à la figure 5, ceci sur un terrain pour les deux phases éliminatoires. La première phase éliminatoire retiendra les 4 meilleurs résultats qualifiés pour 1/4 de finales, et les 16 suivants pour la seconde phase. La deuxième phase éliminatoire retiendra les 4 meilleurs résultats qualifiés pour les 1/4 de finales. Pour les deux phases éliminatoires ce sera la table de contrôle qui donnera les heures de passage pour l'équipe au Championnat du Monde de Tir Individuel qui se dérouleront en fonction des équipes libres pour la compétition du Championnat du Monde de Triplette.

Le temps admis entre les boules de tir est de 30 secondes. Un arbitre tiendra la feuille de contrôle des points et le reste de l'équipe du tireur remettra les objets en place pour leur coéquipier. A partir des 1/4 de finales, la compétition se déroulera en matchs à deux tireurs. Donc deux terrains parallèles avec 2 tireurs en même temps.

Les adversaires 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. On procédera à un tirage où le 1^{er} résultat de la première phase rencontrera le 4^{ème} résultat de la seconde phase, le 2^{ème} résultat de la première phase rencontrera le 3^{ème} de la seconde phase, le 3^{ème} résultat de la première phase rencontrera le 2^{ème} résultat de la seconde phase et le 4^{ème} résultat de la première phase rencontrera le 1^{er} résultat de la seconde phase. Pour les 1/2 finales, le premier résultat sera opposé au 4^{ème} résultat et le 2^{ème} résultat au 3^{ème} résultat des 1/4 de finales. La finale se fera par l'affrontement des 2 compétiteurs en même temps. Le joueur le mieux classé commencera l'ordre de tir dans les matchs à deux. En cas d'égalité lors de la 1^{ère} phase, pour les 4 meilleurs résultats, ce sera le nombre de fois 5 points réussis par cible et ensuite le nombre de fois 3 points réussis par cible qui seront déterminants. 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 1/4 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.

Pour la remise en place des objets, les autres membres de l'équipe nationale, représentés par le tireur, exécuteront cette tâche.

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. Personne nécessaire pour un terrain : 3 personnes, pour un match sur 2 terrains : 4 personnes.

6 - Inscriptions au Championnat du Monde de Tir - Il ne peut y avoir qu'un seul compétiteur par nation. Ce ne sont que des participants au Championnat du Monde Triplettes qui ont le droit d'être inscrits, sauf le tenant du titre qui peut représenter son pays sans faire partie de la composition de l'équipe qui participe au Championnat du Monde. Son accueil et les frais qui en découlent seront pris en charge par l'organisateur du dit Championnat du Monde.

7 - Prix et Titre - Les quatre premiers de l'épreuve recevront les médailles (deux la médaille de bronze) et le gagnant le maillot de Champion du Monde. Ils seront remis par la Fédération Internationale de Pétanque sur le podium prévu pour la remise des prix. La levée des drapeaux et l'hymne National pour le vainqueur seront effectués.

8 - Si un incident fortuit survient 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 devra être annulée. Elle devra reprendre dès que possible, avec les mêmes joueurs en commençant à la figure numéro 1.

9 - Retards - Au premier appel, le joueur dispose de 5 minutes pour se présenter sur le terrain. En cas d'absence il est rappelé une deuxième fois, mais il débute la mène avec une pénalisation de 5 points. S'il ne se présente pas 5 minutes après le deuxième appel il est éliminé.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL
MARSEILLE

REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE TIR INDIVIDUEL

LIEU

DATE

NATION PRENOM

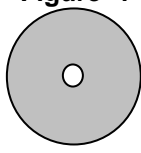
NOM

NATION PRENOM

NOM

		CARREAU	REUSSI	TOUCHE	NUL
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
7 METRES	POINTS	5	3	1	0
8 METRES	POINTS	5	3	1	0
9 METRES	POINTS	5	3	1	0

Figure 1

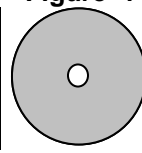


TOTAL DES POINTS

	6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	7 METRES	POINTS	5	3	1	0
	8 METRES	POINTS	5	3	1	0
	9 METRES	POINTS	5	3	1	0

CARREAU
REUSSI
TOUCHE
NUL

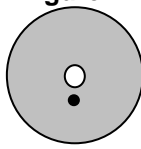
Figure 1



TOTAL
DES
POINTS

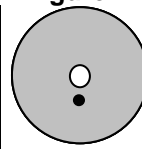
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
7 METRES	POINTS	5	3	1	0
8 METRES	POINTS	5	3	1	0
9 METRES	POINTS	5	3	1	0

Figure 2



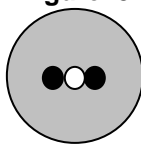
	6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	7 METRES	POINTS	5	3	1	0
	8 METRES	POINTS	5	3	1	0
	9 METRES	POINTS	5	3	1	0

Figure 2



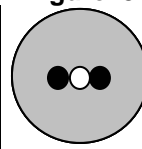
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
7 METRES	POINTS	5	3	1	0
8 METRES	POINTS	5	3	1	0
9 METRES	POINTS	5	3	1	0

Figure 3



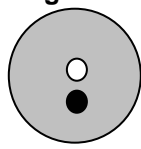
	6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	7 METRES	POINTS	5	3	1	0
	8 METRES	POINTS	5	3	1	0
	9 METRES	POINTS	5	3	1	0

Figure 3



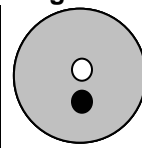
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
7 METRES	POINTS	5	3	1	0
8 METRES	POINTS	5	3	1	0
9 METRES	POINTS	5	3	1	0

Figure 4



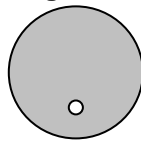
	6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	7 METRES	POINTS	5	3	1	0
	8 METRES	POINTS	5	3	1	0
	9 METRES	POINTS	5	3	1	0

Figure 4



		but sorti	but touché	NUL
6 METRES	POINTS	5	3	0
7 METRES	POINTS	5	3	0
8 METRES	POINTS	5	3	0
9 METRES	POINTS	5	3	0

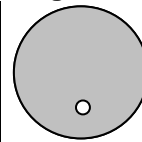
Figure 5



	6 METRES	POINTS	5	3	0
	7 METRES	POINTS	5	3	0
	8 METRES	POINTS	5	3	0
	9 METRES	POINTS	5	3	0

but sorti
but touché
NUL

Figure 5



TOTAL DES POINTS

TOTAL DES POINTS

ARBITRE

ARBITRE

SIGNATURE

SIGNATURE