

# REGLEMENT DE TIR DE DEPARTAGE

Extrait du Règlement national (article 12-2)

- **En cas de match nul lors de phases finales ou de barrages** organisés par les Régions ou Comités Départementaux ;
  - En cas d'égalité de points lors des Finales CNC où les groupes ne seront plus considérés comme une phase championnat mais comme un « groupe de qualification » ;
- Dans ces 2 cas sera appliqué, le départage au tir de précision simplifié (voir ci-après) et en cas de nouvelle égalité la « mort subite ».

## **Déroulement de l'épreuve de tir**

**Cercle de tir de 1 m de diamètre** (cercle de placement de la boule cible)

**Cercle de lancer de 0,5 m de diamètre** (cercle de lancer / position du tireur)

Le tir s'effectue uniquement à la distance de 8 m (au centre du cercle de lancer) sur 2 tours c'est-à-dire que chacune des 6 tireurs aura 2 boules à tirer

Une liste de 6 joueurs inscrits sur la feuille de match est préétablie par les 2 capitaines avant le tir.

A chacun des 2 tours le tir s'effectue sur une seule boule placée au centre du cercle de tir en opposant 1 à 1, en alterné, les joueurs dans l'ordre de la liste.

Les joueurs des 2 équipes sont placés sur le côté à 2 mètres à l'arrière du tireur. Les boules de tir ne sont ramassées qu'à l'issue du 1er tour et du passage des 12 joueurs.

La désignation de l'équipe qui débute le tir se fait par tirage au sort

Les points sont comptabilisés par la table de marque par annonce de l'arbitre principal (\*) placé au cercle de la surface de tir après validation du tir (jugement des pieds dans le cercle) par le second arbitre (\*) placé au pas de tir :

1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de tir

3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de tir

5 points pour le carreau restant dans le cercle de tir

(\*) Sont autorisées à arbitrer les épreuves de tir toutes personnes (officiels/éducateurs) agréés préalablement par le Jury de la compétition

L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des 2 tours remporte le match

En cas d'égalité après les 2 tours on procédera à l'épreuve de tir appelée « mort subite » aux mêmes conditions que dans les 2 tours, sauf que le match est perdu par l'équipe qui aura, la première, simplement manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.