

CDC : TIR DE DEPARTAGE EN CAS D'EGALITE dans les rencontres à élimination directe

Une liste de 6 joueurs ayant terminé la phase en triplettes de la dernière feuille de match jouée est préétablie par les 2 capitaines avant le tir.

Le tir de la boule cible s'effectue uniquement à la distance de 8,50 m (du bord du cercle de lancer au centre du cercle de placement de la boule cible) sur 2 tours, c'est-à-dire que chacun des 6 tireurs aura 2 boules à tirer.

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 2 mètres à l'arrière du tireur. Les boules de tir ne sont ramassées qu'à l'issue du 1^{er} 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 placement de la boule cible et après validation du tir par le second arbitre placé au cercle de lancer (jugement des pieds)

Validité du tir : Pour qu'un tir soit valable il faut que l'impact de la boule de tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouve la boule cible. Il est nul même s'il ne fait que toucher partiellement la limite de ce cercle.

Au moment du tir, le joueur doit avoir les deux pieds au sol à l'intérieur du cercle de lancement. Il ne peut ni lever un pied ni sortir du cercle de lancement avant l'impact de la boule de tir.

Décompte des points :

1 point pour la boule touchée restant dans le cercle de placement de la boule cible

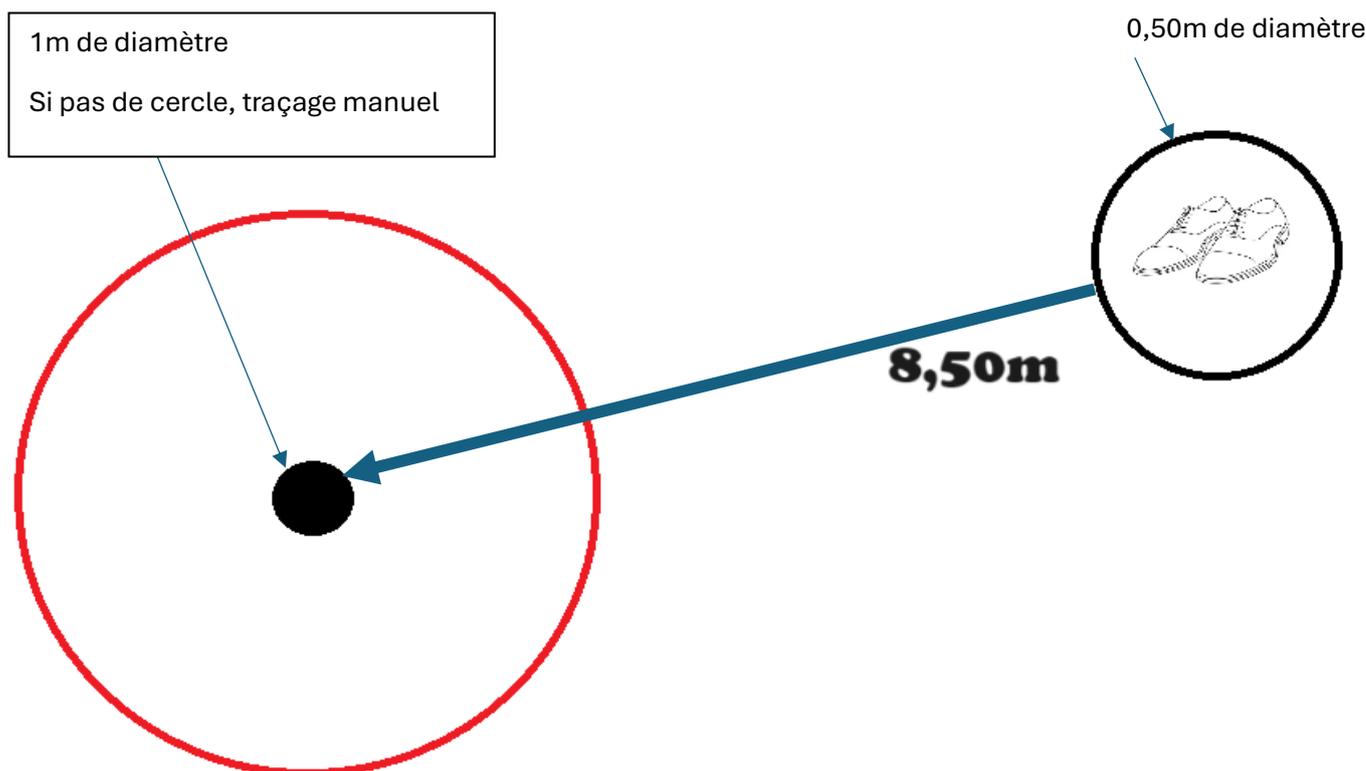
3 points pour la boule touchée et sortie du cercle de placement de la boule cible

5 points pour le carreau restant dans le cercle de placement de la boule cible, la boule touchée devant sortir du cercle de placement de la boule cible.

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 mais sans décompte de points, 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.



Les tireurs sont les 6 joueurs qui ont terminé les triplettes, la désignation de l'équipe qui commence se fait par tirage au sort

1^{ère} série :

Tireurs en alternance	Nom du tireur	Club	Points 0, 1, 3, ou 5 pts
CLUB A – Tireur 1			
CLUB B – Tireur 1			
CLUB A – Tireur 2			
CLUB B – Tireur 2			
CLUB A – Tireur 3			
CLUB B – Tireur3			
CLUB A – Tireur 4			
CLUB B – Tireur4			
CLUB A – Tireur 5			
CLUB B – Tireur 5			
CLUB A – Tireur 6			
CLUB B – Tireur 6			

S/Total points

CLUB A, série 1 :

CLUB B, série 1 ;

2^{ème} série de tir

tireurs en alternance	Nom du tireur	Club	Points 0, 1, 3, ou 5 pts
CLUB A – Tireur 1			
CLUB B – Tireur 1			
CLUB A – Tireur 2			
CLUB B – Tireur 2			
CLUB A – Tireur 3			
CLUB B – Tireur3			
CLUB A – Tireur 4			
CLUB B – Tireur4			
CLUB A – Tireur 5			
CLUB B – Tireur 5			
CLUB A – Tireur 6			
CLUB B – Tireur 6			

S/Total points:

CLUB A, série 2 :

CLUB B, série 2 :

TOTAL GENERAL : total des points des 2 séries de tir

CLUB A :

CLUB B :

En cas d'égalité, mort subite le premier tireur qui manque = le club est déclaré perdant