



Fédération Française de Pétanque et Jeu Provençal

Agréée par le Ministère de la Jeunesse et des sports

COMITE REGIONAL AUVERGNE RHÔNE-ALPES

AIN 01 – ALLIER 03 - ARDECHE 07 - CANTAL 15 - DROME 26 - ISERE 38 – LOIRE 42 – HAUTE LOIRE 43
PUY DE DOME 63 - RHÔNE 69 – SAVOIE 73 – HAUTE-SAVOIE 74

Siège social : Domaine de la Brunerie – 180 Boulevard de Charavines - 38500 Voiron

Mail : ligue.rhonealpes@petanque.fr

CRC VETERANS, SENIORS et FEMININ – CRC JEUNES EPREUVE de TIR de DEPARTAGE

Epreuve utilisée pour départager les équipes à égalité au classement (suivant les indications portées au Règlement du Championnat) ou lors d'une partie finale où il faut désigner un vainqueur.

EQUIPE A					EQUIPE B				
		boule 1	boule 2	mort subite			boule 1	boule 2	mort subite
Nom & Prénom		Pts	Pts	Pts	Nom & Prénom		Pts	Pts	Pts
1									
2									
3									
4									
5									
6									
TOTAL :					TOTAL :				

Déroulement de l'épreuve du tir simplifié :

- Cercle de tir de 1m de diamètre (cercle de placement de la boule cible).
- Cercle de lancer de 0,50 m de diamètre (cercle de lancer/position du tireur).
- Le tir s'effectue aux distances suivantes :
 - o Pour le CRC Seniors et le CRC Féminin : 8 mètres
 - o Pour le CRC – BM : 4,50 mètres pour les Benjamins et 5,50 mètres pour les minimes
 - o Pour le CRC – CJ : 6,50 mètres pour les Cadets et Juniors
- Chacun des **6 tireurs (4 tireuses chez les féminines et 4 tireurs chez les jeunes)** aura 2 boules à tirer.
- Liste des 6 joueurs (4 joueuses ou 4 jeunes) 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.
- 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 (pieds correctement placés dans le cercle de lancer) :
 - 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.
- L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points à la fin des 2 tours, remporte le match.
- **En cas d'égalité après 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, manqué la boule cible. Ceci à la condition évidente, que chaque équipe ait tiré le même nombre de boules.