

## B - LES EPREUVES

### ARTICLE 6 : TIR ET POINT DE PRECISION

#### I) **DISPOSITIONS COMMUNES :**

##### I.1 Principe des épreuves

Chaque joueur tire (**ou pointe depuis des zones prédéfinies pour le point de précision**) 11 boules, en alternance avec son adversaire, sur des cibles dont les valeurs et positions sont définies :

- par le RTI, Article 54 p. 47 pour le Tir de Précision
- par les documents annexés à la RS pour le Point de Précision

##### I.2 **Ordre des épreuves**

**Simultanément avec les combinés, 1 point de précision puis 2 tirs de précision**

##### I. 3 Déroulement des épreuves

- a) Nombre de boules : Chaque joueur utilise 4 boules. Il est interdit de changer une ou plusieurs boules pendant l'épreuve
- b) L'échauffement est de 10 min
- c) Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. Le match nul est admis.
- d) Si un joueur réussit la totalité de ses 11 boules (37 pts au Tir, 50 pts au Point), il poursuit l'épreuve en jouant sur la Cible 1, puis en cas de réussite sur les suivantes. L'épreuve prend fin au 1<sup>er</sup> échec.

##### I.4 - Personnel sur le terrain

- a) L'arbitre N° 1 se place à la hauteur du tapis (ou de la cible), pour diriger l'épreuve, juger de la validité du tir (ou du point), indiquer les tirs (ou les points) non valables en levant un drapeau.
- b) Un juge de ligne (si l'arbitre le demande), pour aider à remettre en place les objets cibles ou obstacles et entretenir la cible (point de précision)
- c) L'arbitre N° 2 (lorsqu'il n'est pas appelé à arbitrer dans l'un des combinés), vérifie le respect de la ligne pied de jeu.
- d) 2 commissaires (1 de chaque club), placés en bordure des jeux, assurent la notation de l'épreuve sur les 2 feuilles de résultats (club A - club B).
- e) 2 marqueurs en fond de jeu pour l'affichage du score.
- f) 2 joueurs pour remonter les boules de leurs partenaires respectifs.

##### I.5 Position des boules et des joueurs

- a) **En toutes circonstances**, les boules non jouées sont placées sur les porte-boule, du côté du jeu opposé à celui où est placé le tapis ou la cible.
- b) En attendant son tour, l'adversaire ne doit pas gêner le joueur ; il se tient à l'écart, au fond du jeu, du côté opposé à celui où est placé le tapis ou la cible.
- c) Avant ou après avoir joué sa boule, le joueur ne doit pas franchir la 1<sup>ère</sup> ligne (côté tapis ou cible), au risque de voir cette boule annulée

##### I.6 Retards

Au premier appel, le joueur dispose de 2 min pour se présenter sur le terrain. En cas d'absence, il est rappelé une deuxième fois lorsque la 1<sup>ère</sup> boule a été jouée par son adversaire. Il est alors autorisé à jouer en commençant à la cible suivante. S'il est toujours absent, il est éliminé et l'autre joueur doit terminer l'épreuve.

##### I.7 Conditions particulières

Si un incident fortuit survient en cours d'épreuve (panne de courant, orage, etc. ...), se reporter aux dispositions du RTI applicables au tir de précision (Art. 54 - point 6).

##### I.8 Simultanéité avec les combinés

Compte tenu du déroulement simultané «précisions et combinés», les commentaires éventuels du délégué au micro, ne doivent pas gêner l'évolution des joueurs de combinés.

L'information de la progression des scores est donnée par afficheur (fond de jeux, électronique, etc....) manœuvré par 2 marqueurs. Ceci à titre indicatif, seules les fiches techniques remplies par les 2 commissaires font référence.

Toujours pour la même raison, le «feu vert» donné par l'arbitre pour indiquer au joueur qu'il peut pointer ou tirer, ne se fait pas par un coup de sifflet, mais par un signe à la convenance de l'arbitre.

## II) DISPOSITIONS SPECIFIQUES AU POINT DE PRECISION :

### II.1 – Préparation

La cible est tracée et la ou les boules obstacle positionnées comme indiqué sur les documents annexés. La délimitation des zones de pointage (voir document annexé) est effectuée en traçant des segments perpendiculaires à la ligne pied de jeu, repassés à la craie, d'une longueur de 15 et 35cm environ de part et d'autre de celle-ci.

### II.2 - Déroulement de l'épreuve

a) L'ordre de passage (club A ou club B) est déterminé par tirage au sort.

b) En plus de veiller au respect de la ligne pied de jeu, l'Arbitre N° 2 doit vérifier que le **pied avant** du pointeur est bien situé dans la zone affectée.

c) Le joueur, avant de jouer une boule, peut pénétrer dans le rectangle central, **sans boule en main**, pour préparer une donnée (boucher un trou, égaliser le sable) dans la limite de la réglementation.

d) Le ramasseur de boules, équipier du joueur, est autorisé à effacer les traces de boules dans la cible et le rectangle de validité du lancement du but. **Il ne peut pas pénétrer** dans le rectangle central.

Les trois boules utilisées pour la cible 1 et les quatre utilisées pour la cible 2 sont remontées à la main par le ramasseur de boules après les pointages sur ces cibles.

**e) Au moment du point, seul l'Arbitre peut pénétrer ou demeurer dans le rectangle de 7.50m, côté cible.**

### I.3 - Validité du point

Un point est validé si :

- la boule s'immobilise dans la cible, suivant la même règle de validité qu'au combiné.
- la ou les boules obstacle n'ont pas été touchées par la boule pointée.
- aucune faute n'a été signalée par l'Arbitre N° 2

I.4 Remarque importante : Les performances des joueurs ne sont pas prises en compte pour l'établissement du « Top » et/ou d'un éventuel record

## III) DISPOSITIONS SPECIFIQUES AU TIR DE PRECISION :

### III.1 - Matériel utilisé

Un seul tapis est nécessaire pour les 2 tirs.

### III.2 - Déroulement de l'épreuve

- a) L'ordre de passage (club A ou club B) est déterminé par tirage au sort pour la 1<sup>ère</sup> épreuve et inversé pour la 2<sup>ème</sup>
- b) Les 4 boules sont remontées à la main par le ramasseur de boules, après les tirs sur les cibles 4 puis 8.

### III.3 - Validité du tir - oscillation d'un objet

Si un objet placé sur le terrain est touché par un autre objet, il est considéré comme déplacé (obstacles des cibles 7 et 8). L'arbitre n'a, en conséquence, aucun contrôle de changement de position (sortie des marques) à effectuer.

Il est aussi considéré comme déplacé s'il oscille par projection de sable. De la même manière, aucun contrôle n'est possible. C'est l'arbitre qui juge.

Par contre, un objet placé dans une alvéole du tapis est considéré comme déplacé s'il quitte définitivement cette alvéole c'est à dire que pour qu'un tir soit validé :

- la cible doit quitter définitivement son alvéole.
- l'obstacle ne doit pas quitter définitivement son alvéole.

### III.4 - Remarque importante

Il est indispensable de mettre des chevrons le long des jeux pour éviter toute gêne avec le combiné. L'arbitre est juge de l'emplacement adéquat.