



Règlement du Tournoi des clubs du Hainaut - Pistolet et carabine à air

La Province du Hainaut a décidé de mettre en place un tournoi provincial des clubs pour les disciplines à air -> pistolet et carabine

Le championnat provincial des clubs (CPC) au pistolet et à la carabine 10m est une compétition de tir sportif par équipe.

Contrairement aux épreuves individuelles classiques, cette compétition privilégie l'esprit collectif à travers des matches de qualification en relais et des phases finales en duels.

1. Composition de l'équipe

La composition de l'équipe est soumise à certaines règles définies par la Direction Technique et Sportive de la province du Hainaut.

L'équipe doit obligatoirement comporter **au minimum deux tireurs**, chacun appartenant à **une catégorie différente** parmi :

- **Senior**,
- **Dame**,
- **Jeune** (Junior ou cadet H ou D).

Exemples conformes :

- 1 Senior + 1 Dame + 3 autres tireurs au choix
- 1 Dame + 1 Jeune + 3 autres tireurs au choix
- 1 Senior + 1 Jeune + 3 autres tireurs au choix

Les 5 tireurs doivent faire partie du club qui les engageant que se soit en 1^{er} / 2^{ème} / Club.

Lors de la compétition, l'équipe doit être encadrée par un **capitaine d'équipe** faisant partie ou non de l'équipe ou des remplaçants. Il sera chargé entre autres d'assurer la gestion administrative de son équipe, d'en communiquer sa composition définitive ainsi que l'ordre de passage définitif des tireurs et enfin, d'assurer le « coaching » de l'équipe lors des tirs.

Elle peut également comprendre 2 remplaçants maximum (**mais attention, il ne pourra être effectué pendant le match qu'un seul remplacement**) pouvant être utilisés en cas d'absence, abandon ou autres d'un des membres de l'équipe.

Ce remplacement peut avoir lieu, avant le début du match de qualification ou lors du match de qualification. Au-delà des qualifications, plus aucun remplacement ne pourra avoir lieu.

Les tireurs Para-tir peuvent également être intégrés à l'équipe à condition qu'ils tirent dans le respect du règlement de la compétition (debout et sans aide).

En aucun cas, une équipe incomplète, c'est à dire non composée de 5 tireurs ou, ne respectant pas les critères définis ci-dessus, ne pourra participer à ce tournoi.



Règlement du Tournoi des clubs du Hainaut - Pistolet et carabine à air

2. Inscriptions

L'utilisation de la fiche d'inscription que vous trouverez en annexe est obligatoire et doit parvenir au Directeur Technique, Directeur Sportif de la province du Hainaut par E-mail : direction.technique@fsth.be ou direction.sportive@fsth.be

Cette fiche doit être complétée par le président ou secrétaire du club qui engage une ou deux équipe(s) au tournoi des clubs du Hainaut.

Pour être prise en compte, l'inscription doit parvenir, dans les délais repris dans l'invitation.

3. Organisation

3.1 Programme

L'ensemble de la compétition est organisé sur un week-end (Le samedi pour les carabiniers / Le dimanche pour les pistoliers -> l'année suivante se sera l'inverse).

La compétition se déroule en deux parties distinctes organisées successivement et comprend un match de qualification et des phases finales par élimination.

3.2 Match de qualification

Le match de qualification doit être tiré dans son ensemble par toutes les équipes inscrites.

L'ensemble de l'équipe composée de 5 tireurs dispose de 4 heures, essais illimités compris, pour effectuer un match en 150 coups à raison de **30 coups par tireur**.

Chaque tireur gère son temps de match essais compris, la seule contrainte est que les 5 tireurs finissent dans les 4h.

Le match de qualification pistolet sera compté au point plein, le match de qualification carabine 10m sera lui, compté au dixième.

Les 5 tireurs de l'équipe effectuent leur tir en se relayant sur le même poste de tir qui lui sera tiré au sort par l'organisation.

Chacun des tireurs doit tirer ses essais (s'il le souhaite) avant les 30 coups de match (lorsque le match est lancé il n'y a plus de possibilité de revenir en tir d'essais et finir son tir avant d'être lui-même relayé par le tireur suivant.

Chaque club a la possibilité de faire entrer un seul remplaçant. L'entrée du remplaçant ne doit pas avoir pour effet de changer les règles de composition définies au point "**1. Composition de l'équipe**" (Sénio, Dame, Jeune (J et ou C)). Un seul remplacement est autorisé.

Si le tireur remplacé est dans ses essais, le remplaçant continue les essais, dans le cas contraire il commence son match sans essai et continue le match du tireur remplacé. Le nom du tireur remplacé disparaît des résultats de l'équipe.



Règlement du Tournoi des clubs du Hainaut - Pistolet et carabine à air

ATTENTION, tout remplaçant doit tirer au minimum 15 coups de match.

À l'issue de ce match, les équipes sont classées d'après le total obtenu en additionnant les résultats de chacun des membres de l'équipe.

A l'issue des qualifications, en cas d'égalité, la règle suivante sera appliquée :
addition de la dernière série de chaque tireur.

Le palmarès fait apparaître successivement la place, le numéro et le nom du club, le résultat individuel de chaque tireur et son classement au sein de l'équipe, puis enfin, le total obtenu par l'équipe, complété le cas échéant, par le résultat d'un éventuel barrage.

Les 8 premières équipes de chaque division sont qualifiées pour les phases finales.

3.3 Qualification aux phases finales

À l'issue du match de qualification les meilleures équipes participent aux phases finales (**le nombre d'équipes participant aux phases finales peut varier suivant le nombre d'équipe engagées**).

Dans le cas où le nombre d'équipes participant à la phase Finale ne permet pas d'organiser des duels entre toutes dès le 1er tour, les équipes « sans adversaires » sont qualifiées d'office pour le tour suivant.

Rappel : aucun remplacement n'est autorisé en début ou en cours de phase finale (voir point "1. Composition de l'équipe" §4)

3.4 Déroulement des phases finales

Les équipes sont classées dans un tableau en fonction de leur classement du match de qualification. **Les points sont comptés au 1/10 pour le pistolet et la carabine.**

Elles sont opposées une à une dans une succession de matchs par élimination ($\frac{1}{4}$ de Finale, $\frac{1}{2}$ Finale, Petite Finale et Finale) organisés sous forme de duels individuels, effectués entre les tireurs de chaque équipe.

Le premier tour des phases finales ($\frac{1}{4}$ de finale) débute par un temps d'installation sur le pas de tir de 5 minutes vient ensuite un temps pour les essais de 5 minutes.

Lors des tours suivants il n'y a plus d'essais et la préparation est limitée à 2 minutes.

- ✓ Les tireurs sont appariés selon leur performance lors des qualifications : le n°1 de l'équipe (A) contre le n°1 de l'équipe (H), et ainsi de suite.
 - L'arbitre invite les tireurs à rejoindre le pas de tir et donne le commandement de chargement. Ce **temps de chargement est de 15 secondes**
 - Après les 15 secondes le commandement de tirer est donné.



Règlement du Tournoi des clubs du Hainaut - Pistolet et carabine à air

- Les tireurs tirent un plomb en simultané en **maximum de 60 secondes**
- Arrivé au terme des 60 secondes, l'arbitre annonce **"STOP"** pour clôturer le duel.
- Les tireurs duellistes peuvent s'auto arbitrer pour définir le vainqueur de chaque duel individuel. En cas de doute ou de contestation, la décision finale revient aux arbitres.
- Chaque membre d'équipe remportant son duel marque 1 point.
- À chaque duel, l'équipe gagnante est celle dont le nombre de tireur a remporté le plus de victoires
 - Il faut gagner 3 points sur les 5 tireurs par série de duel pour gagner la manche.
 - En cas d'égalité constatée entre deux membres opposés d'équipes duellistes, un barrage sous forme de duel est effectué jusqu'à la victoire de l'un des deux. Les barrages sont tirés également sur un plomb en 1 minute.
 - L'équipe qui remporte le premier 4 manches gagne le match et, est qualifiée pour le tour suivant (½ Finale, Petite Finale) et ce jusqu'à la Finale.
- La composition des finales se fera de la façon suivante :
 - ✓ **¼ de finale :**
 - La 1^{ère} équipe (A) rencontre la 8^{ème} équipe (H)
 - La 2^{ème} équipe (B) rencontre la 7^{ème} équipe (G)
 - La 3^{ème} équipe (C) rencontre la 6^{ème} équipe (F)
 - La 4^{ème} équipe (D) rencontre la 5^{ème} équipe (E)
 - ✓ **½ finale :**
 - Le vainqueur de la rencontre entre l'équipe A & H rencontre le vainqueur de la rencontre entre l'équipe D & E
 - Le vainqueur de la rencontre entre l'équipe B & G rencontre le vainqueur de la rencontre entre l'équipe C & F
 - ✓ **Petite finale**
 - Les deux équipes perdantes se rencontrent pour la 3^{ème} et 4^{ème} place
 - ✓ **Finale :**
 - Les deux équipes gagnantes se rencontrent pour la 1^{ère} et 2^{ème} place

Lhoir Patrice
Directeur Sportif

Daubechies Grégory
Directeur Technique