



Le tir de départage est à appliquer en cas de match nul lors de phases finales ou de barrages par le CR Bretagne PJP.

FFPJP – CR Bretagne PJP	Phase finale :	CRC	CRC-F	CRC-V	Barrer les mentions inutiles
-------------------------	----------------	-----	-------	-------	------------------------------

Date :	Lieu :
--------	--------

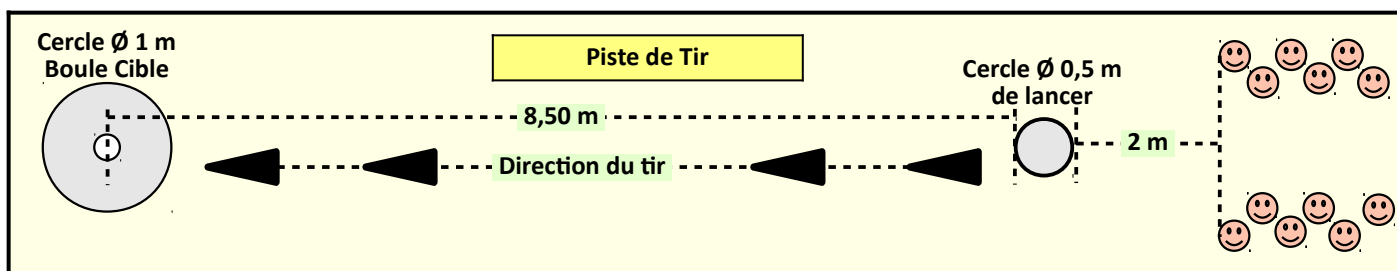
A Équipe n° :	A	
Club :		
NOM + Prénom	TIR 1	TIR 2
TOTAUX		

Nom & Signature Capitaine Équipe **A**

Nom & Signature de l'Arbitre

B Équipe n° :	B	
Club :		
TIR 1	TIR 2	NOM + Prénom
		TOTAUX

Nom & Signature Capitaine Équipe **B**



Déroulement de l'épreuve de tir de départage

Cercle de tir de 1 m de Ø (cercle de placement de la boule cible) – Cercle de lancer de Ø 0,5 m (cercle de lancer / position du tireur)
Une liste de 6 joueurs (4 joueuses pour le CRC-F) inscrits sur 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(e) des 6 tireurs (ou 4 tireuses) 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(ses) dans l'ordre de la liste.

Les joueur(se)s sont placé(e)s sur le côté, 2 mètres à l'arrière du(e) la tireur(se). Les boules de tir ne sont ramassées qu'à l'issue du 1^{er} tour et du passage des 12 joueurs (ou 8 joueuses).

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).

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.

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.