



C.4. RÈGLES CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS FOSSE OLYMPIQUE & SKEET OLYMPIQUE

C.4.1. Participation

Un club pourra engager une ou plusieurs équipes par épreuve.

C.4.1.1. Composition des équipes

La composition de l'équipe est soumise à certaines restrictions et obligations définies spécifiquement pour chaque épreuve.

Tableau des possibilités de composition d'équipe par épreuve :

Épreuves	Nombre de tireurs dans l'équipe	Nombre de tireurs des listes de Haut Niveau * maximum	Nombre de tireurs étrangers (ET) licenciés à la FFTir maximum
Fosse Olympique	3	1	1
Skeet Olympique	3	1	1

** les listes Haut Niveau s'entendent Collectifs A, B, Groupes de travail et juniors compris à l'exception des cadets. Les équipes 2 ou 3 ou suivantes devront inclure une féminine ou un junior.*

Tout en respectant les règles énoncées ci-dessus, l'équipe doit, lors de la compétition, être encadrée par un capitaine. Ce dernier (membre de l'équipe ou non) est chargé entre autres d'assurer la gestion administrative de celle-ci. Il doit également communiquer la composition de (ou des) équipe(s) définitive(s) au plus tard la veille du match.

1 seul tireur étranger est autorisé par équipe.

C.4.1.2. Inscriptions

L'utilisation du modèle de fiche d'inscription est obligatoire. Ce modèle est disponible auprès des Ligues et sur le site internet fédéral.

C.4.2. Organisation

C.4.2.1. Programme

L'ensemble de la compétition est organisé sur deux journées (100 plateaux le premier jour, phase finale le deuxième jour). La compétition se déroule en deux parties distinctes :

- Un match de qualification de **100** plateaux – 2 cartouches.
- **1/8 finales**, ¼ finales, ½ finales et Finales par élimination – 1 cartouche.



C.4.2.2. Match de qualification

Le résultat des **100** plateaux de chaque tireur composant l'équipe sera additionné. Le total obtenu par l'équipe servira au classement du match de qualification.

En cas d'égalité, la règle **9.14.5.1** des barrages ISSF par équipe est appliquée. Le palmarès fait apparaître successivement :

- La place.
- Le numéro.
- Le nom du club.
- Le résultat individuel de chaque tireur et son classement au sein de l'équipe.
- Le total obtenu par l'équipe.

Les 16 premières équipes sont qualifiés pour les phases finales.

C.4.2.3. Déroulement des phases finales

Les équipes sont classées dans un tableau en fonction de leur classement du match de qualification.

Elles sont opposées une à une dans une succession de matchs par élimination (**1/8 Finale**, 1/4 Finale, 1/2 Finale, Petite Finale et Finale) organisés sous forme de duels individuels, effectués entre les tireurs de chaque équipe.

Les membres de chaque équipe sont confrontés en fonction de leur résultat au match de qualification. Par exemple, le meilleur tireur de l'équipe A est opposé au meilleur de l'équipe B, le 2^e de l'équipe A au 2^e de l'équipe B et ainsi de suite.

Fosse Olympique :

A chaque phase, les deux équipes s'affronteront sur le même pas de tir en même temps sous forme de duels (exemple : A1/B1 – A2/B2 – A3/B3) sur une série de 5 plateaux **sur les 5 postes**. Chaque tireur de l'équipe remportant son duel marque 1 point (0 si égalité)

L'équipe remportant le plus de point marque 2 points.

En cas d'égalité, les deux équipes marquent 1 point.

La 1^{er} équipe à 6 points remporte sa manche (**1/8**, 1/4, demi-finale, petite finale, finale).

En cas d'égalité 5/5 il y aura un shoot-off pour départager les deux équipes, suivant

La règle suivante : **poste 1 : 1er contre 1^{er} puis, si l'égalité n'est pas rompue, 2ème contre 2^{ème} puis 3ème contre 3ème. Si l'égalité persiste, la même procédure sera appliquée au poste 2 et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.**

Skeet Olympique :

A chaque phase, les deux équipes s'affronteront sur le même pas de tir en même temps sous forme de duels (exemple : A1/B1 – A2/B2 – A3/B3) sur une série de 4 plateaux **sur 3 postes :**

- Poste 3 : 2 doublés : **normal puis inversé.**
- Poste 4 : 2 doublés : **normal puis inversé.**
- Poste 5 : 2 doublés : **normal puis inversé.**
- Poste 3 : 2 doublés : **normal puis inversé.**
- Poste 4 : 2 doublés : **normal puis inversé.**



- Poste 5 : 2 doublés : normal puis inversé.

Chaque tireur de l'équipe remportant son duel marque 1 point (0 si égalité).
L'équipe remportant le plus de point marque 2 points dans son duel.
En cas d'égalité, les deux équipes marquent 1 point.

La 1^{re} équipe à 6 points remporte sa manche (1/8, 1/4, demi-finale, petite finale, finale).
En cas d'égalité 5/5 il y aura un shoot-off pour départager les deux équipes, suivant la règle suivante : **poste 3 : doublé normal 1^{er} contre 1^{er} puis, si l'égalité n'est pas rompue, 2^e contre 2^e, puis 3^e contre 3^e. Si l'égalité persiste, la même procédure sera appliquée sur le doublé inversé du poste 3 puis, au poste 4 et ainsi de suite jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.**

Des dotations de cartouches seront faites aux 3 premières équipes :

- 1^{ER} : 6000 cartouches
- 2^e : 3000 cartouches
- 3^e : 1500 cartouches

C.4.3. Échelons

Il n'existe pas de d'échelon départemental et régional spécifique à cette discipline. De ce fait, aucun titre de champion départemental des clubs ou de champion régional des clubs n'est décerné.

Le championnat de France est organisé par la FFTir, l'inscription de l'équipe au championnat de France des clubs est effectuée sur les fiches d'engagement avant les dates limites.

C.4.4. Défection ou désistement

Dans tous les cas, les clubs qui font défection ou qui se désistent, sans raison particulière et motif valable, sont exclus des classements officiels.

C.4.5. Documentation administrative et technique

Des documents administratifs et techniques ont été élaborés pour les inscriptions d'équipes aux différentes épreuves à tous les niveaux et pour être utilisés au championnat de France des clubs. Ils sont disponibles auprès des Ligues et sur le site fédéral www.fftir.org.