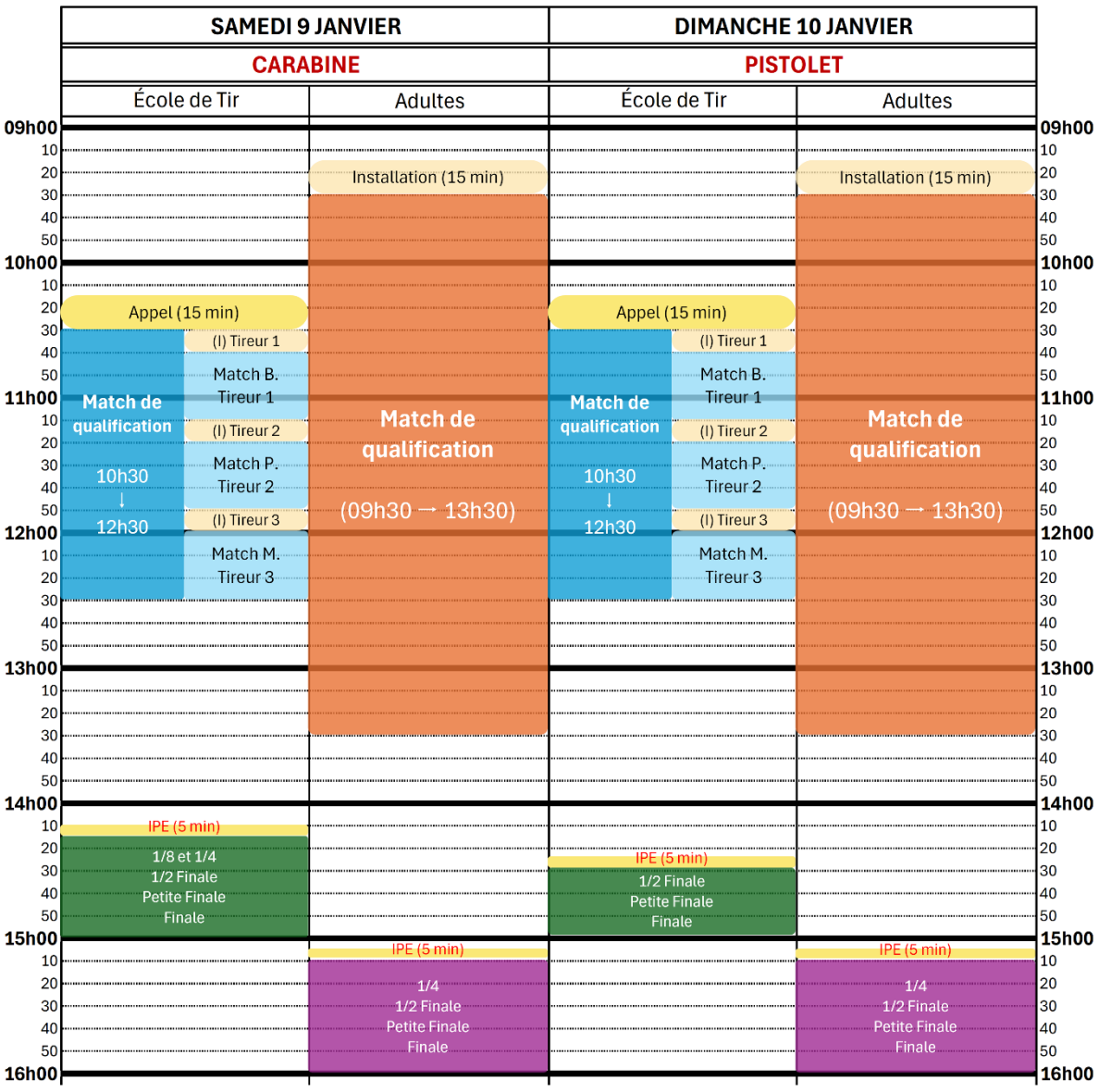
Plan de tir :

CHAMPIONNAT RÉGIONAL 2026/2027
Tour Régional CDFC 10 mètres
Centre Régional de Tir (Fleury-les-Aubrais)
PLAN DE TIR PRÉVISIONNEL



Pour les matchs de qualifications EDT :
Ordre de passage : Benjamins (B), Poussins (P), Minimes (M)

IPE : Installation - Préparation - Essai

LES REUNIONS DES CAPITAINES AURONT LIEUX AUX HORAIRES ET DATES SUIVANTES

- Carabine Adultes : le **9 janvier à 08h45**
- Carabine EDT : le **9 janvier à 09h45**
- Pistolet Adultes : le **10 janvier à 08h45**
- Pistolet EDT : le **10 janvier à 09h45**

REGLES TOUR REGIONAL CDFC CARABINE & PISTOLET (*ADULTES*)

1. Participation (§ C.1.1)

Un club ne peut engager qu'une seule équipe par épreuve prévue au programme.

Éventuellement, dans la mesure des places disponibles, des équipes non officielles pourront participer au tour régional mais ne seront pas classées et n'apparaitront pas sur le palmarès.

2. Composition des équipes (§ C.1.1.1)

La composition de l'équipe est soumise à certaines restrictions et obligations (voir tableau ci-dessous). Elle peut également comprendre 2 remplaçants maximum pouvant être utilisés en cas de défection d'un des membres et selon les critères prévus dans le déroulement.

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

Une équipe non complète (non composée d'au moins 5 tireurs) ne pourra pas participer au tour régional.

Tableau des possibilités de composition d'équipe par épreuve

Épreuves	Nombre de tireurs dans l'équipe	Dame ou Jeune (Minime, Cadet, Junior) minimum	Nombre de tireurs max. des listes de Haut Niveau	Nombre de tireurs max. étrangers (ET)
Carabine 10m	5	1	2	1
Pistolet 10m	5	1	2	1

L'équipe doit être encadrée par un capitaine, membre de l'équipe ou non, il est chargé entre autres d'assurer la gestion administrative de celle-ci, d'en communiquer sa composition définitive ainsi que l'ordre de passage des tireurs au **plus tard le vendredi 8 janvier 2027** (**18h**).

3. Inscriptions

L'utilisation des fiches d'inscription présentent sur le site de la Ligue est **obligatoire**.

Pour être prise en compte, l'inscription de l'équipe devra parvenir au RCL dans les délais imposés, soit **avant le dimanche 27 décembre 2026**.

La composition de l'équipe peut être exceptionnellement modifiée avant le début du match de qualification ou lors du match de qualification en utilisant **uniquement** les remplaçants indiqués sur la fiche d'engagement.

Elle ne peut plus l'être entre le match de qualification et la phase finale, ni lors de la phase finale.

4. Engagements

Le montant des engagements est fixé à 30 euros l'équipe (soit 6 € par tireurs titulaires).

5. Organisation (§ C.1.2)

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

Le match de qualification carabine 10 mètres sera compté au dixième.

Les membres de l'équipe effectuent leur tir en se relayant sur un même poste de tir. Chacun d'eux doit tirer ses essais avant les 30 coups de match et finir son tir avant d'être lui-même relayé par le tireur suivant. Les tirs se feront sur cibles électroniques SIUS.

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 (jeunes, féminines, haut niveau). **Un seul remplacement est autorisé**.

Si le tireur remplacé est aux essais, le remplaçant continue les essais, dans le cas contraire il commence sans essai et continue le match du tireur remplacé. Le nom du tireur remplacé disparaît des résultats de l'équipe. **Tout remplaçant doit tirer au minimum 15 coups de match.**

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

En cas d'égalité, la règle de barrage suivante est appliquée : addition de la dernière série de chaque tireur.

Les **8 premières équipes** sont qualifiées pour les phases finales.

RAPPEL : Aucun remplacement n'est autorisé en début ou en cours de phase finale.

Déroulement des phases finales (§ C.1.2.4)

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 (1/4 de Finale, 1/2 Finale, Petite Finale et Finale) organisés sous forme de duels individuels, effectués entre les tireurs de chaque équipe.

- L'équipe classée 1re à l'issue des qualifications rencontre l'équipe classée 8e.
- L'équipe classée 2e à l'issue des qualifications rencontre l'équipe classée 7e.
- L'équipe classée 3e à l'issue des qualifications rencontre l'équipe classée 6e.
- L'équipe classée 4e à l'issue des qualifications rencontre l'équipe classée 5e.

Les membres de chaque équipe sont appariés en fonction de leur classement au sein de l'équipe. Ce classement correspond au résultat obtenu lors du match de qualification. Par exemple, le meilleur tireur de l'équipe A est opposé au meilleur de l'équipe B, le 2e de l'équipe A au 2e de l'équipe B et ainsi de suite.

Les 5 membres des 2 équipes duellistes tirent en même temps. Chaque duel se tire sur **un plomb en 1 minute maximum**. Les résultats de chaque duel est géré automatiquement par les cibles électroniques. 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**.

Chaque membre d'équipe remportant son duel marque **1 point**. À chaque duel, l'équipe gagnante est celle dont le nombre de membres a remporté le plus de victoires. Quel que soit le nombre de duels remportés individuellement, l'équipe gagnante marque **1 point**. L'équipe ayant remporté le plus de points est qualifiée pour le tour suivant et ce jusqu'à la Finale.

Le nombre de duels individuels pour chaque tour des phases finales est défini comme suit :

➢ ¼ de Finale	8 équipes en 4 manches gagnantes	de la 5ème à la 8ème place
➢ ½ Finale	4 équipes en 4 manches gagnantes	Finalistes
➢ Petite finale	2 équipes en 4 manches gagnantes	de la 3ème à la 4ème place
➢ Finale	2 équipes en 4 manches gagnantes	de la 1ère à la 2ème place

Le premier tour des phases finales débute par un temps d'installation sur le pas de tir incluant la préparation et les essais et n'excédant pas 5 minutes. Lors des tours suivants, il n'y a plus d'essais et la préparation est limitée à 1 minute.

Lors de ces phases finales, le temps de chargement est de **5 secondes**.

Lors des phases finales, il n'y a plus d'incident (admis ou non), le tireur concerné perd son duel.

REGLES TOUR REGIONAL CDFC CARABINE & PISTOLET (*EDT*)

1. Participation (§ C.2.1)

Un club ne peut engager qu'une seule équipe par épreuve prévue au programme.

Éventuellement, dans la mesure des places disponibles, des équipes non officielles pourront participer au tour régional mais ne seront pas classées et n'apparaitront pas sur le palmarès.

2. Composition des équipes (§ C.2.1.1)

La composition de l'équipe est soumise à certaines restrictions et obligations (voir tableau ci-dessous).

Une équipe non complète (non composée d'au moins 3 tireurs de chacune des catégories) ne pourra pas participer au tour régional.

Tableau des possibilités de composition d'équipe par épreuve

Épreuves	Nombre de tireurs dans l'équipe	Nombre de tireurs max. étrangers licenciés à la FFTir (ET)
EDT Carabine 10m	3	1
EDT Pistolet 10m	3	1

L'équipe doit être encadrée par un capitaine, **non membre** de l'équipe, il est chargé entre autres d'assurer la gestion administrative de celle-ci, d'en communiquer sa composition définitive ainsi que l'ordre de passage des tireurs **au plus tard le vendredi 8 janvier 2027** (**18h**).

3. Inscriptions

L'utilisation des fiches d'inscription présentent sur le site de la Ligue est **obligatoire**.

Pour être prise en compte, l'inscription de l'équipe devra parvenir au RCL dans les délais imposés, soit **avant le dimanche 27 décembre 2026**.

La composition de l'équipe peut être exceptionnellement modifiée avant le début du match de qualification ou lors du match de qualification en utilisant **uniquement** les remplaçants indiqués sur la fiche d'engagement.

Elle ne peut plus l'être entre le match de qualification et la phase finale, ni lors de la phase finale.

4. Engagements

Le montant des engagements est fixé à 18 euros l'équipe (soit 6 € par tireurs titulaires).

5. Organisation (§ C.2.2)

L'ensemble de l'équipe composée de 3 tireurs dispose de 2 heures réparties en **40 minutes par tireur**, essais illimités compris, pour effectuer un match de qualification en 60 coups à raison de 20 coups par tireur.

Le match de qualification carabine 10 mètres sera compté au dixième.

Les membres de l'équipe effectuent leur tir en se relayant sur un même poste de tir. Chacun d'eux doit tirer ses essais avant les 20 coups de match et finir son tir avant d'être lui-même relayé par le tireur suivant. L'ordre de tir est imposé et les tireurs de l'équipe doivent commencer par le tireur « Benjamin » puis « Poussin » et enfin « Minime ». Les tirs se feront sur cibles électroniques SIUS.

Chaque club a la possibilité de faire entrer un seul remplaçant. Le remplacement doit avoir lieu avant le tir et remplacer un tireur de la même catégorie. **Un seul remplacement est autorisé**.

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

En cas d'égalité, la règle de barrage suivante est appliquée : addition de la dernière série de chaque tireur.

Les 16 premières équipes sont qualifiées pour les phases finales. Dans le cas où le nombre d'équipes participant à la phase finale ne permet pas d'organiser de duels entre toutes dès le 1er tour, les équipes « sans adversaires » sont qualifiées d'office pour le tour suivant.

Déroulement des phases finales (§ C.2.2.3)

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

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

- L'équipe classée 1re à l'issue des qualifications rencontre l'équipe classée 16e.
- L'équipe classée 2e à l'issue des qualifications rencontre l'équipe classée 15e.
- L'équipe classée 3e à l'issue des qualifications rencontre l'équipe classée 14e.
- …

Les membres de chaque équipe sont appariés en fonction de leur catégorie au sein de l'équipe. Les membres des 2 équipes duellistes tirent en même temps. Les résultats de chaque duel est géré automatiquement par les cibles électroniques. 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.

Chaque membre d'équipe remportant son duel marque 1 point. À chaque duel, l'équipe gagnante est celle dont le nombre de membres a remporté le plus de victoires. Quel que soit le nombre de duels remportés individuellement, l'équipe gagnante marque 1 point. L'équipe ayant remporté le plus de points est qualifiée pour le tour suivant et ce jusqu'à la Finale.

Le nombre de duels individuels pour chaque tour des phases finales est défini comme suit :

➢ 1/8 de Finale	16 équipes en 3 manches gagnantes	de la 9ème place à la 16ème place
➢ ¼ de Finale	8 équipes en 3 manches gagnantes	de la 5ème à la 8ème place
➢ ½ Finale	4 équipes en 4 manches gagnantes	Finalistes
➢ Petite finale	2 équipes en 4 manches gagnantes	de la 3ème à la 4ème place
➢ Finale	2 équipes en 4 manches gagnantes	de la 1ère à la 2ème place

Le premier tour des phases finales débute par un temps d'installation sur le pas de tir incluant la préparation et les essais et n'excédant pas 5 minutes. Lors des tours suivants, il n'y a plus d'essais et la préparation est limitée à 1 minute. **Chaque duel se tire sur 1 plomb en 1 minute**.

Lors de ces phases finales, le temps de chargement est de 5 secondes.

Lors des phases finales, il n'y a plus d'incident (admis ou non), le tireur concerné perd son duel.