

# TITIS PARISIENS

Règlement 2025

## Règlement de la compétition | Préambule

Ce document s'appuie sur les règlements d'arbitrage et des compétitions présents dans le [cahier n°10](#). Les règles supplémentaires décrites ci-dessous modifient ou complètent celles qui se trouvent dans les annexes I (p. 125 du cahier n°10) et J (p. 143).

La compétition pour la catégorie "jeunes" suit globalement les mêmes règles que la catégorie "seniors et vétérans". Les différences seront précisées dans les paragraphes ci-dessous.

## Principe

*Modifications du Cahier 10 annexe J - §4.4.3.1*

La compétition est mixte.

Le nombre d'équipes n'est pas limité.

Suivant le nombre d'équipes inscrites, toutes pourront ou pas se rencontrer les unes les autres. Consulter la partie "*Déroulement*" de ce document. Dans tous les cas, toutes les équipes effectueront le même nombre de rencontres.

La compétition "jeunes" ne se déroule que sur une journée.

## Forme des rencontres et armes

*Modifications du Cahier 10 annexe J - §4.4.3.2*

La compétition se déroule en relais de neuf reprises d'une minute. Un même tireur ne peut rester que deux reprises de suite, il doit donc changer impérativement au-delà de cette limite.

Toutes les reprises se déroulent en canne simple uniquement.

Les reprises entre tireurs en fauteuil et/ou tireurs debout sont autorisées.

# Composition des équipes

## *Modifications du Cahier 10 annexe J - §4.4.3.3*

Tout membre d'une équipe peut décider de tirer n'importe quel assaut de la compétition en canne-fauteuil. S'il le fait, il s'engage à :

- l'annoncer au moins quinze minutes avant au responsable de la canne-fauteuil (ou à défaut au D.O.) de la compétition afin de pouvoir avoir le temps de s'équiper
- revêtir les protections spécifiques à la canne-fauteuil
- respecter les règles spécifiques de la canne-fauteuil et adaptations qui pourraient être mises en place à l'occasion des rencontres fauteuil/debout
- tirer toutes ses reprises de l'assaut en canne-fauteuil

# Catégories

## *Modifications du Cahier 10 annexe J - §4.4.3.4*

La compétition comprendra deux catégories :

- seniors et vétérans
- jeunes, de 9 à 18 ans

Si des moins de dix-huit ans souhaitent s'inscrire dans la catégorie seniors et vétérans, ils doivent respecter les règles de surclassement du Cahier n°10.

# Équipement

## *Précisions du cahier 10 annexe J - § 2.4.3*

Les tireurs de la compétition "jeunes" sont autorisés à tirer en tenue simplifiée : masque, coiffe, gants, protège-tibias. La coquille est obligatoire pour les garçons quel que soit l'âge. Le protège-poitrine chez les filles est obligatoire à partir de 15 ans.

Les tireurs de la compétition "seniors et vétérans" doivent tirer en tenue complète, tel que décrit au paragraphe § 2.4.3 du cahier n°10.

Les assauts en canne-fauteuil peuvent nécessiter des protections particulières. Tout tireur en canne-fauteuil devra les revêtir avant le début de l'assaut.

# Déroulement

## *Modifications du Cahier 10 annexe J - §4.4.3.6*

Le déroulement de la compétition dépendra du nombre d'équipes inscrites.

- Si onze équipes ou moins sont inscrites, toutes les équipes se rencontreront durant les deux jours de compétition.
- Si strictement plus de onze équipes sont inscrites, toutes ne se rencontreront pas mais s'affronteront sur la base d'un système défini par les organisateurs (système suisse ou rencontres aléatoires).

*N.B.: Le seuil de onze équipes est fixé par expérience sur la base :*

- *du temps que cela représente de faire se rencontrer toutes les équipes*
- *des seuils imposés par le peuplement des aires (il faut quatre équipes pour peupler une aire de combat)*
- *de la fatigue éprouvée par les tireurs*
- *des deux jours consécutifs que dure la compétition*

Les vétérans non surclassés ne sont pas autorisés à tirer deux reprises de suite, conformément aux recommandations de la commission médicale.

## Reprises en canne-fauteuil

Les reprises en canne-fauteuil sont autorisées. Les tireurs en canne-fauteuil doivent se conformer aux spécificités des assauts en canne-fauteuil.

Les adversaires des tireurs en canne-fauteuil doivent respecter les règles spécifiques de touche.

Les règles spécifiques sont rappelées en annexe de ce règlement.

## Jugement

*Modifications du Cahier 10 annexe I - § 1.1.3*

Le jugement des rencontres est assuré par les participants à la compétition. Pour assurer une rotation équitable des officiels, les équipes qui viennent de tirer doivent se répartir les postes de juges pour l'assaut qui suit immédiatement celui qui vient de se terminer.

Les postes de juges sont au nombre de trois, positionnés en triangle équilatéral autour de chaque aire de combat.

Ils comptabilisent les points correspondant aux touches des deux équipes qu'ils valident conformément aux critères techniques en vigueur au moyen d'appareils mécaniques (compteurs manuels) ou électroniques (tablettes).

Ils donnent leur avis sur demande de l'arbitre comme décrit dans le règlement d'arbitrage.

# Chronométrage

*Modifications du Cahier 10 annexe I - § 1.1.4 ET § 3.2.1*

Le chronométrage s'effectue de manière automatique ou est déclenché par le D.O. au début de chaque rencontre. Le D.O. doit attendre que toutes les aires soient prêtes pour lancer les assauts.

Le chronométrage est global pour l'ensemble des aires et ne s'interrompt qu'en fin de rencontre. En outre, il ne s'interrompt ni pendant les arrêts de l'arbitre, ni entre les reprises.

## Nombre et durée des reprises

*Modifications du Cahier 10 annexe I - § 2.3.2*

Les rencontres durent neuf reprises d'une minute, sans minute de repos et ne prévoient aucune reprise supplémentaire.

Pour les rencontres de la catégorie Jeunes, si le nombre de tireurs n'est pas suffisant pour former des équipes de trois, des équipes de deux tireurs seront formées et le nombre de reprises par rencontre sera ramené à 4 (au lieu de 9). Afin de respecter la recommandation de la Commission Médicale selon laquelle un jeune ne doit pas tirer plus d'une minute trente secondes sans temps de récupération, tout en permettant à tous les adversaires de se rencontrer, une minute de récupération sera intégrée au milieu des quatre reprises normalement prévues. Celle-ci devrait également favoriser les échanges tactiques entre les coéquipiers.

Le tableau ci-dessous illustre ce procédé.

	Reprise 1	Reprise 2		Reprise 3	Reprise 4
Equipe 1	A	B	minute de récupération	A	B
Equipe 2	C	D		D	C

Organisation d'un assaut par équipes de 2 tireurs au cours duquel tous les tireurs se rencontrent

## Identification des équipes

*Précision apportée au Cahier 10 annexe I*

Les couleurs d'identification des équipes sont le rouge et le bleu. Les tireurs sont tenus d'apporter un élément permettant de les identifier (ceinture, coiffe, veste) de chaque couleur, ou réversible.

En cas d'absence d'élément permettant de l'identifier, un tireur pourra exceptionnellement demander l'emprunt d'un tel équipement à l'organisateur.

## Protocole de début/fin de reprise/assaut

*Modifications du Cahier 10 annexe I - § 3.2.2*

ARBITRE : *“Les deux équipes au centre pour le salut”*

Les tireurs se présentent sur l'aire avec le casque sous le bras avant le salut.

Présentation des équipes avec leurs couleurs

### **Salut sans le casque et équipements des tireurs**

ARBITRE : *“Tireurs en place pour le salut”*

ARBITRE : *“Prêts pour le salut”*

ARBITRE : *“Saluez-vous”*

ARBITRE : *“Équipez-vous, premier tireur au centre”*

Si la nécessité du planning l'exige, le salut s'effectue avec le masque équipé.

### **Contrôle des officiels**

ARBITRE : *“Juge 1, prêt ?”, “Juge 2, prêt ?”, “Juge 3, prêt ?”*

### **Début de l'assaut**

ARBITRE : *“Pour 9 reprises de 1 minute”*

ARBITRE : *“En garde”*

ARBITRE : *“Allez”*

### **Fin de reprise**

A l'annonce du chronométrateur ou du signal automatique de fin de reprise, l'arbitre annonce *“Stop, fin de la reprise, changez ou restez”*.

Si au moins un tireur termine ainsi sa deuxième reprise consécutive, l'arbitre annonce en plus : *“changement obligatoire, tireur ...”* et précise la couleur du ou des tireurs concerné(s).

### **Fin de l'assaut**

A l'annonce du chronométrateur ou du signal automatique de fin d'assaut, l'arbitre annonce *“Stop, fin de la reprise, fin de l'assaut”*.

L'arbitre invite ensuite les équipes à se saluer.

ARBITRE : *“Les deux équipes au centre pour le salut”*

ARBITRE : *“Tireurs en place pour le salut”*

ARBITRE : *“Prêts pour le salut”*

ARBITRE : *“Saluez-vous”*

### **L'annonce des résultats**

Elle est faite par le Délégué Officiel, l'arbitre ou le présentateur officiel.

“*Résultats, aire ...*” suivi du numéro de l’aire

Un tireur de chaque équipe, en tenue fermée, sans masque et sans canne se présente au centre de l’aire.

En cas de victoire d’une équipe sur l’autre, l’annonce est la suivante :

“*Après décompte des points et pénalités, est déclarée vainqueur par un score de ... à ... l’équipe...*” en précisant le score de chaque équipe et suivi de la couleur ou du nom de l’équipe victorieuse.

L’arbitre lève la main du tireur représentant l’équipe victorieuse.

En cas de match nul, l’annonce est la suivante :

“*Après décompte des points et pénalités, les deux équipes sont à égalité par un score de ... à ...*” en précisant le score des équipes.

L’arbitre lève la main des deux tireurs.

Les résultats sont toujours donnés face au public (tribune principale).

## Principe de notation

*Modifications du Cahier 10 annexe I - § 4.3.1*

Pendant l’assaut, chaque juge, indépendamment, attribue un point à l’équipe pour chaque touche qu’il estime valable.

Les points de tous les juges sont additionnés pour déterminer le score total de chaque équipe. Les pénalités (un point), les avertissements (trois points) et les cartons (trois points) sont ensuite retranchés pour aboutir au score final de chaque équipe.

L’équipe ayant cumulé le plus de points en fin d’assaut est déclarée victorieuse.

## Classement

Pour effectuer le classement des équipes, les points-assauts sont attribués en fonction de leurs résultats par assaut :

- trois points-assauts en cas de victoire,
- deux en cas de match nul,
- un en cas de défaite

- zéro en cas de forfait

En cas d'égalité au nombre de points-assauts, les critères suivants seront utilisés pour départager deux équipes :

1. la victoire d'une équipe sur l'autre
2. le nombre d'avertissements reçus par les équipes
3. le nombre de cartons reçus par les équipes
4. le goal average (différence entre les touches données et les touches reçues)