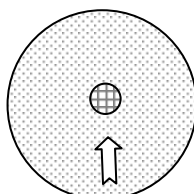


ATELIER de TIR (SÉLECTION)

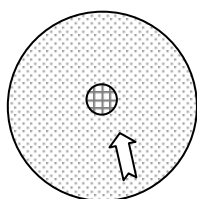
DISPOSITION des CIBLES et SCHEMATISATION des ACTIONS

1 cible à 9 m

3

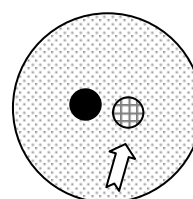


2

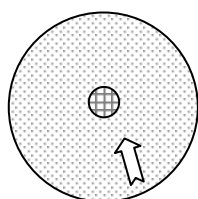


2 cibles à 8 m

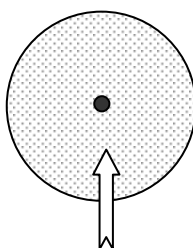
4



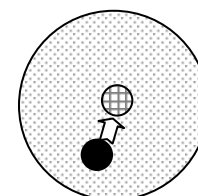
1



6



5



la boule du tireur doit
tomber dans le cercle
noire
(cibles 1/2/3)

le tir à la rafle est autorisé
pour le but

la boule du tireur ne doit
pas toucher la

(cibles 4/5)

3 cibles à 7 m

ORGANISATION du CONCOURS de TIR

- Distances de TIR à **7 m** pour les cibles **1/5/6** - **8 m** pour les cibles **2/4** - **9 m** pour la cible **3**.
- Zones de \varnothing **100 cm** pour évaluer le déplacement des boules, du but ou pour le carreau.
- **L'écart des boules** : dans la cible **4** (boules latérales), il est de la largeur d'un **but** (prendre la dimension maximale : **35 mm**). Dans la cible **5** (boules à la sautée), l'écart correspond à une boule d'environ \varnothing **74 mm** - la boule claire est toujours au centre du cercle.

Evaluation des résultats :

Pour le TIR à la boule **claire isolée** (cibles **1/2/3**) :

- **les TIRS ne sont valables que si l'impact au sol de la boule de TIR se situe dans le cercle ou touche celui-ci.**

- **1 pt** pour la boule déplacée ou simplement touchée qui ne sort pas du cercle (elle est considéré comme non sortie si elle touche le trait).
- **3 pts** pour la boule/cible qui sort du cercle
- **5 pts pour le carreau** (la boule du tireur reste dans le cercle. Si elle touche le trait elle est considérée comme bonne)

Dans le cas des TIRS sur **les cibles contenant 2 boules** (cibles **4/5**)

- **1 pt** pour la boule cible déplacée seule ou simplement touchée qui ne sort pas du cercle (elle est considéré comme non sortie si elle touche le trait).
- **3 pts** pour la boule/cible qui sort du cercle sans que l'autre boule soit touchée.
- **5 pts pour le carreau** (la boule du tireur reste dans le cercle. Si elle touche le trait elle est considérée comme bonne).

IMPORTANT : la boule **noire ne doit être ni touchée, ni déplacée hors du cercle** :

- **1 pt** si la boule **claire** sort du cercle et si la boule **noire**, soit touchée, soit déplacée, reste à l'intérieur (y compris en cas de K).
- **- 1 pt (moins 1 pt)** si la boule **noire** est **déplacée seule**.

Pour le **TIR au But** (cible **6**) : le TIR à la rafle est autorisé.

- **1 pt** si le but est touché sans sortir du cercle.
- **3 pts** s'il sort du cercle à la rafle.
- **5 pts** s'il est touché directement (dans le cas de difficulté d'appréciation de l'impact, tracer un trait devant le but **à 5 cm**).

FONCTIONNEMENT

- Faire effectuer simultanément par 2 joueurs concurrents, 2 séries consécutives de 6 boules de TIR (2 fois 6 - 1 seul essai par cible dans une série) en commençant par tirer en bas et à gauche puis en remontant pour finir par la cible TIR au But. Changer de terrain à chaque série (permutation)