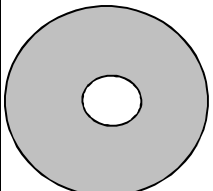
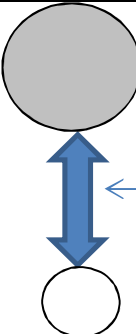
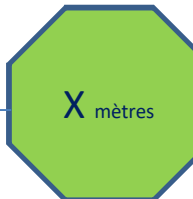




# CDC - FEUILLE DE MATCH - TIR "MORT SUBITE"



LIEU :		carreau: 5pts		
DATE :		boule sortie: 3pts		
DIVISION :		touché: 1pts		
EQUIPE A (Club) :		manqué ou boule de tir hors du cercle cible: 0pts		
EQUIPE B (Club) :				

B/M 5,50 mètres

C/J 6,50 mètres

Club	Nom/Prénom	TIR 1	TIR 2	TOTAL A	TOTAL B
A 1					
B 1					
A 2					
B 2					
A 3					
B 3					
A 4					
B 4					
		<b>TOTAL GENERAL A</b>			
		<b>TOTAL GENERAL B</b>			

## SI EGALITE : SUITE TIR JUSQU' A MORT SUBITE

Club	Nom/Prénom	TIR 1	TIR 2
A 1			
B 1			
A 2			
B 2			
A 3			
B 3			
A 4			
B 4			

### Résumé du déroulement du tir de précision / Attribution des points

Cercle de tir de 1m de diamètre

Cercle de lancer de 0,50m de diamètre

Distance de tir 4,50 mètre (du bord du cercle de lancer au bord du cercle cible)

4,50 mètres pour les Benjamins

5,50 mètres pour les Minimes

6,50 mètres pour les Cadets et Juniors

Le joueur ou la joueuse a 30 secondes par boule

Le tir sera considéré comme valable si l'impact est dans le cercle de tir de 1 m

Si le cercle de lancer est mordu le tir est considéré comme nul

En cas d'égalité à la fin de l'épreuve, on procède à l'épreuve de tir "MORT SUBITE", même conditions que les 2 premier tours sauf que le match est perdu par l'équipe qui aura la première simplement manquée la boule cible.(a la condition que chaque équipe ai tiré le même nombre de boules.

### Attribution des points

<b>5 pts</b>	La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle
<b>3 Pts</b>	La boule cible et la boule de tir sortent du cercle
<b>1 Pt</b>	La boule cible touchée reste dans le cercle
<b>0 pts</b>	Impact hors du cercle de tir, non respect du cercle de lancer