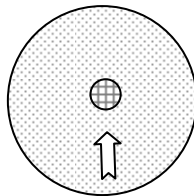


Atelier de Tir N°1

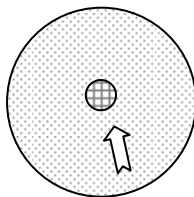
DISPOSITION des CIBLES et SCHEMATISATION des ACTIONS

1 cible à 9 m

3

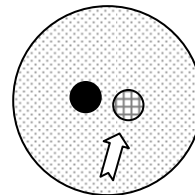


2

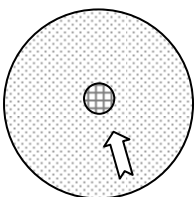


2 cibles à 8 m

4

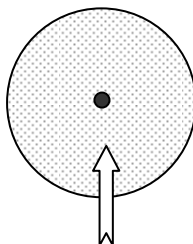


1



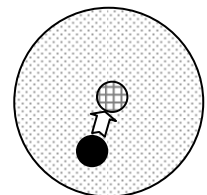
la boule du tireur doit
tomber dans le cercle
(cibles 1/2/3)

6



le tir à la rafle est autorisé
pour le but

5



la boule du tireur ne doit
pas toucher la noire
(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 Ø 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 Ø 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)