



REGLEMENT EPREUVE DE TIR DE PRECISION SIMPLIFIE

1 - Terrain de jeu - Le terrain de jeu utilisé est celui prévu par le R.P.J. (art.5 et figures 1-5). Il y a un cercle de 1 mètre de diamètre où sont situés les objets, et **2 cercles de 50 cm.** environ pour la position du tireur, à 6 mètres et 7 mètres pour les cadets, juniors et seniors et 5 mètres et 6 mètres pour les minimes et benjamin du bord du cercle de 1 mètre où se trouvent les cibles et les obstacles.

2 - Cibles et obstacles - Ils sont placés comme indiqué sur le schéma figures 1-5, à l'intérieur d'un cercle de 1 mètre de diamètre. Les objets sont séparés, dans le cas où il y en aurait au minimum 2, **de 20 centimètres d'écart**, d'une extrémité des cibles à l'autre extrémité des obstacles, sauf dans la figure 3 où là, l'espace entre la cible et les obstacles est ramené à 3 cm.(tir de précision).

Les boules cibles sont toujours placées au centre des cercles de cible, **soit à 6,5 mètres et 7,5 mètres pour les catégories à partir des cadets et 5,5 mètres et 6,5 mètres du bord du cercle de position du tireur pour les minimes et benjamins. Le but cible est placé de la même manière au centre de la cible.**

3 - Matériel utilisé :

- boules cibles, figures 1, 2, 3 et 4. Elles ont toutes un diamètre identique de 74 mm. , un poids de 700 grammes et elles sont lisses. Elles sont de couleur claire.
- But cible, figure 5. Il a un diamètre identique à celui de la figure 2. Il est de couleur claire.
- boules obstacles, figures 3 et 4. Elles sont identiques au point a) ci-dessus. Elle est de couleur foncée.
- but obstacle, figure 2. Il a un diamètre identique à celui de la figure 5. Il est de couleur foncée.
- Cercles de 1 mètre de diamètre pour matérialiser la cible.
- Cercles de la lancer de 50 cm.

4 - Validité du Tir - Le tir est valable lorsque l'impact du tir se situe à l'intérieur du cercle où se trouvent les cibles et obstacles.

Marque 1 point - Le tir est valable lorsque la boule cible est touchée régulièrement sans quitter le cercle.

- Pour les **figures 2 et 4** si l'objet obstacle est touché au retour de la boule de tir, quelles que soient les positions de la boule cible, du but ou boule obstacles ainsi que la boule de tir.
- Pour la **figure 3** si l'impact du tir est la boule cible et que la boule obstacle noire est touchée.
- Pour la **figure 5** si le bouchon est touché sans être déplacé

Marque 3 points - Le tir est valable lorsque l'objet (**ou l'un des deux objets**) touché régulièrement quitte définitivement le cercle. Ceci pour les **figures 1, 2, 3 et 4**. Pour les **figures 2,3 et 4**, les boules ou but obstacles ne doivent pas bouger.

- Le tir est valable **figure 5** si le but cible est touché régulièrement et ne quitte pas le cercle où il était situé.

Marque 5 points - Le tir est valable si la boule de tir ne quitte pas l'emplacement du cercle où sont situés les cibles et obstacles (carreau) **figures 1, 2, 3 et 4**. Pour les **figures 2, 3 et 4** les boules ou but obstacles ne doivent pas bouger.

- Le tir est valable **figure 5** si le but cible quitte le cercle où il était situé après avoir été régulièrement touché.

Marque maximum d'une série 100 points.

5 - Déroulement de l'épreuve - Chaque tireur doit effectuer une série complète de 20 tirs de la figure 1 à la figure 5 avec **2 TENTATIVES par DISTANCE**. Un arbitre tiendra la feuille de contrôle des points et le reste de l'équipe du tireur remettra les objets en place pour leur coéquipier. Les adversaires tirent l'un après l'autre depuis la figure 1 à la première distance, jusqu'à la figure 5 à seconde distance. Ils ont 30 secondes au maximum par boule tirée. Pour les confrontations à 2 joueurs, on procèdera à une série de 5 tirs, 1 par figure à 6 mètres uniquement, soit un nouveau décompte de points, maximum 25 points, ceci dans le même ordre de passage du match. En cas de nouvelle égalité on refera le même procédé. Si la confrontation s'effectue dans le cadre d'une qualification, ce sera le nombre de fois 5 points réussis par cible et ensuite le nombre de fois 3 points réussis par cible qui seront déterminants.

Un arbitre par terrain est nécessaire pour annoncer aux marqueurs le résultat. De plus, un arbitre ou un officiel contrôlera la position des pieds dans le cercle de position du tireur. (1 arbitre ou officiel pour les 2 terrains).

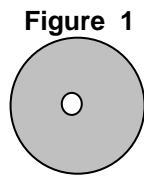
REGLEMENT EPREUVE DE TIR DE PRECISION SIMPLIFIE CATEGORIE CADETS – JUNIORS - SENIORS

LIEU

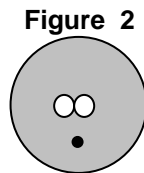
NOM
PRENOM

NOM
PRENOM

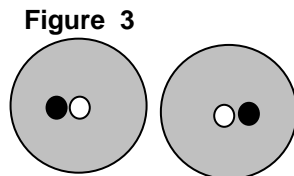
		CARREAU	REUSSI	TOUCHE	NUL
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
7 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



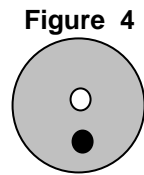
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
7 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



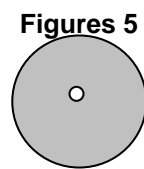
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
7 METRES	POINTS	5	3	1	0
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
7 METRES	POINTS	5	3	1	0



6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
7 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
7 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



POINTS

		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		7 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		7 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
		7 METRES	POINTS	5	3	1	0
		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
		7 METRES	POINTS	5	3	1	0

		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		7 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		7 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

TOTAL DES POINTS

--	--

ARBITRE

ARBITRE

SIGNATURE

SIGNATURE

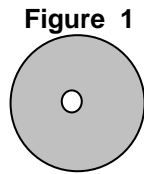
REGLEMENT EPREUVE DE TIR DE PRECISION SIMPLIFIE CATEGORIE BENJAMINS - MINIMES

LIEU

NOM
PRENOM

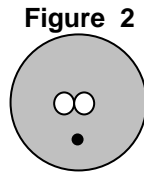
NOM
PRENOM

		CARREAU	REUSSI	TOUCHE	NUL
5 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



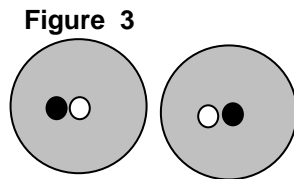
POINTS				CARREAU	REUSSI	TOUCHE	
		5 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

5 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



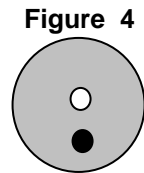
		5 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

5 METRES	POINTS	5	3	1	0
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
5 METRES	POINTS	5	3	1	0
6 METRES	POINTS	5	3	1	0



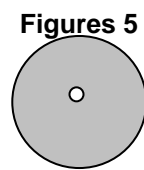
		5 METRES	POINTS	5	3	1	0
		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
		5 METRES	POINTS	5	3	1	0
		6 METRES	POINTS	5	3	1	0

5 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



		5 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

5 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
6 METRES	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



		5 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		6 METRES	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

TOTAL DES POINTS

--	--

ARBITRE

ARBITRE

SIGNATURE

SIGNATURE