

REGLEMENT EPREUVE DE TIR DE PRECISION SIMPLIFIE BENJAMINS - MINIMES

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 5,5 mètres et 6,5 mètres pour les minimes et 4,5 mètres et 5,5 mètres pour les benjamins du centre du cercle de 1 mètre où se trouvent les cibles et les obstacles. (Si un benjamin et un minime participent au tir en même temps, il faut donc installer 3 cercles de lancer)

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 de la cible. **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.

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 ou si le bouchon est touché sans être déplacé.

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. Dans le championnat par équipe, le match nul est autorisé. Dans le cadre d'un championnat de tir (confrontations à 2 joueurs avec vainqueur obligatoire), en cas d'égalité, on procèdera à une série de 5 tirs, 1 par figure à 6 mètres uniquement, soit un nouveau décompte de points, maximum 25 points, et ceci dans le même ordre de passage. En cas de nouvelle égalité on refera le même procédé. Si l'égalité est effective lors d'une phase de qualification à la meilleure performance, 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 pour départager les ex-aequo.

REGLEMENT EPREUVE DE TIR DE PRECISION SIMPLIFIE CATEGORIE BENJAMINS - MINIMES

LIEU

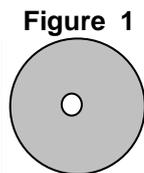
NOM
PRENOM

NOM
PRENOM

CARREAU
REUSSI
TOUCHE
NUL

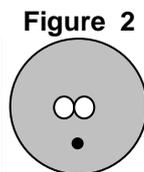
CARREAU
REUSSI
TOUCHE

4,5m/5,5m	POINTS	5	3		0
	POINTS	5	3		0
5,5m/6,5m	POINTS	5	3		0
	POINTS	5	3		0



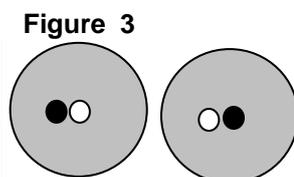
		4,5m/5,5m	POINTS	5	3		0
			POINTS	5	3		0
		5,5m/6,5m	POINTS	5	3		0
			POINTS	5	3		0

4,5m/5,5m	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
5,5m/6,5m	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



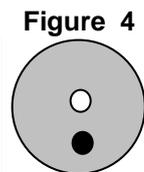
		4,5m/5,5m	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		5,5m/6,5m	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

4,5m/5,5m	POINTS	5	3	1	0
5,5m/6,5m	POINTS	5	3	1	0
4,5m/5,5m	POINTS	5	3	1	0
5,5m/6,5m	POINTS	5	3	1	0



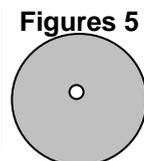
		4,5m/5,5m	POINTS	5	3	1	0
		5,5m/6,5m	POINTS	5	3	1	0
		4,5m/5,5m	POINTS	5	3	1	0
		5,5m/6,5m	POINTS	5	3	1	0

4,5m/5,5m	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
5,5m/6,5m	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



		4,5m/5,5m	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		5,5m/6,5m	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

4,5m/5,5m	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0
5,5m/6,5m	POINTS	5	3	1	0
	POINTS	5	3	1	0



		4,5m/5,5m	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0
		5,5m/6,5m	POINTS	5	3	1	0
			POINTS	5	3	1	0

TOTAL DES POINTS

--	--

ARBITRE

ARBITRE

SIGNATURE

SIGNATURE