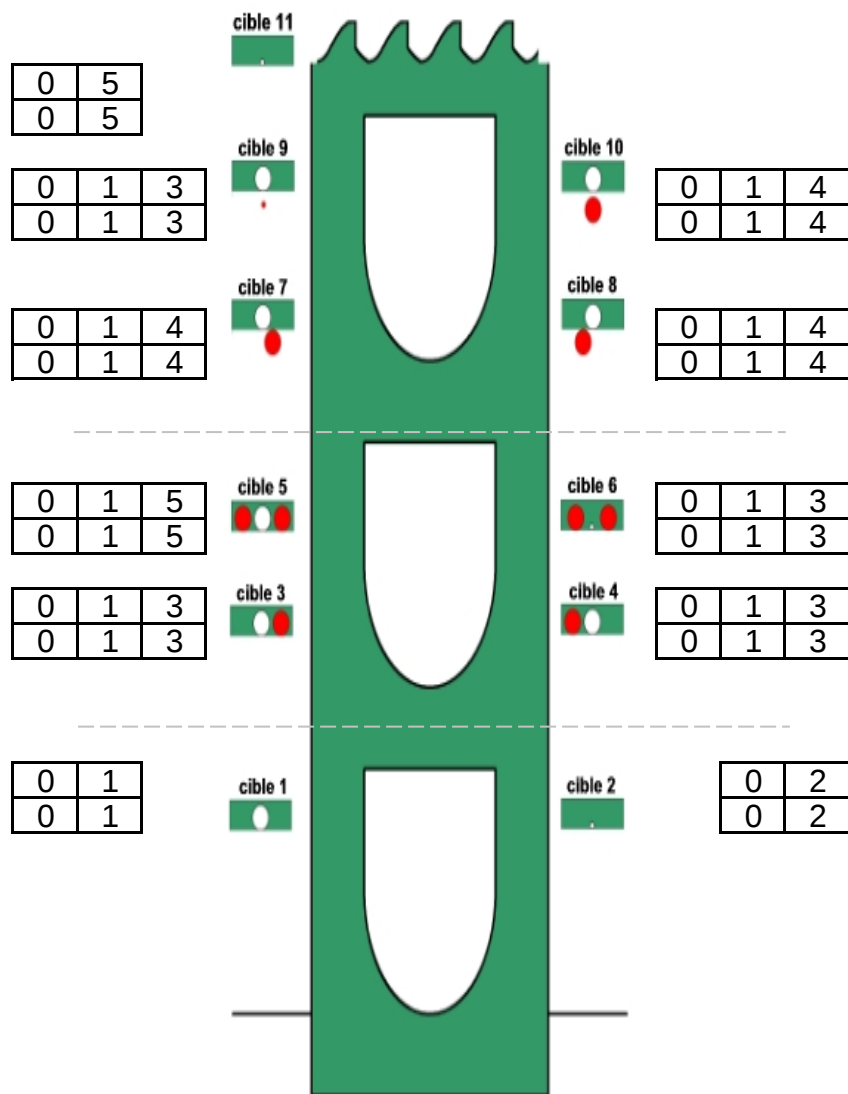


TIR DE PRECISION "- de 13"

EQUIPE

NOM prénom



TOTAL :

Remarques

Diamètres des boules
obstacles :
85 mm

Diamètres des boules
cibles :
100 mm

2 lancers
par cible
(en alternance
de joueur)

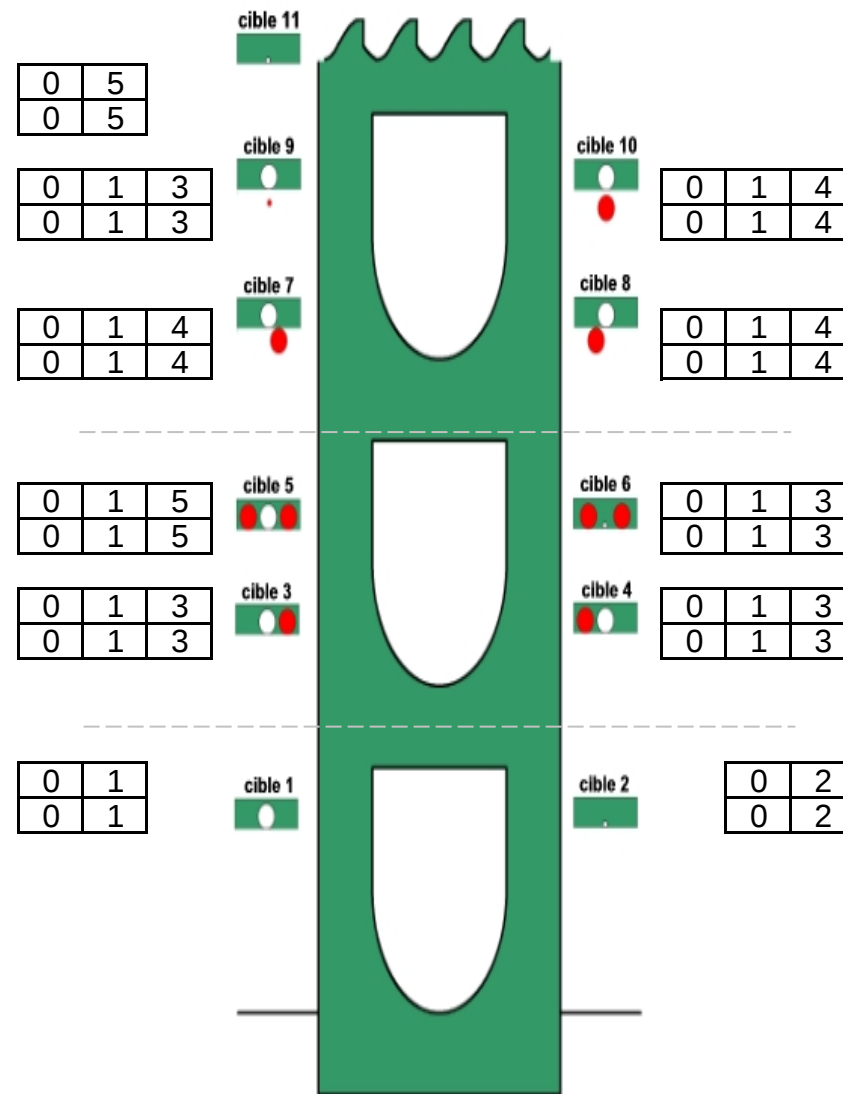
1 point
si l'obstacle
est touché

N° de match

date :

EQUIPE

NOM prénom

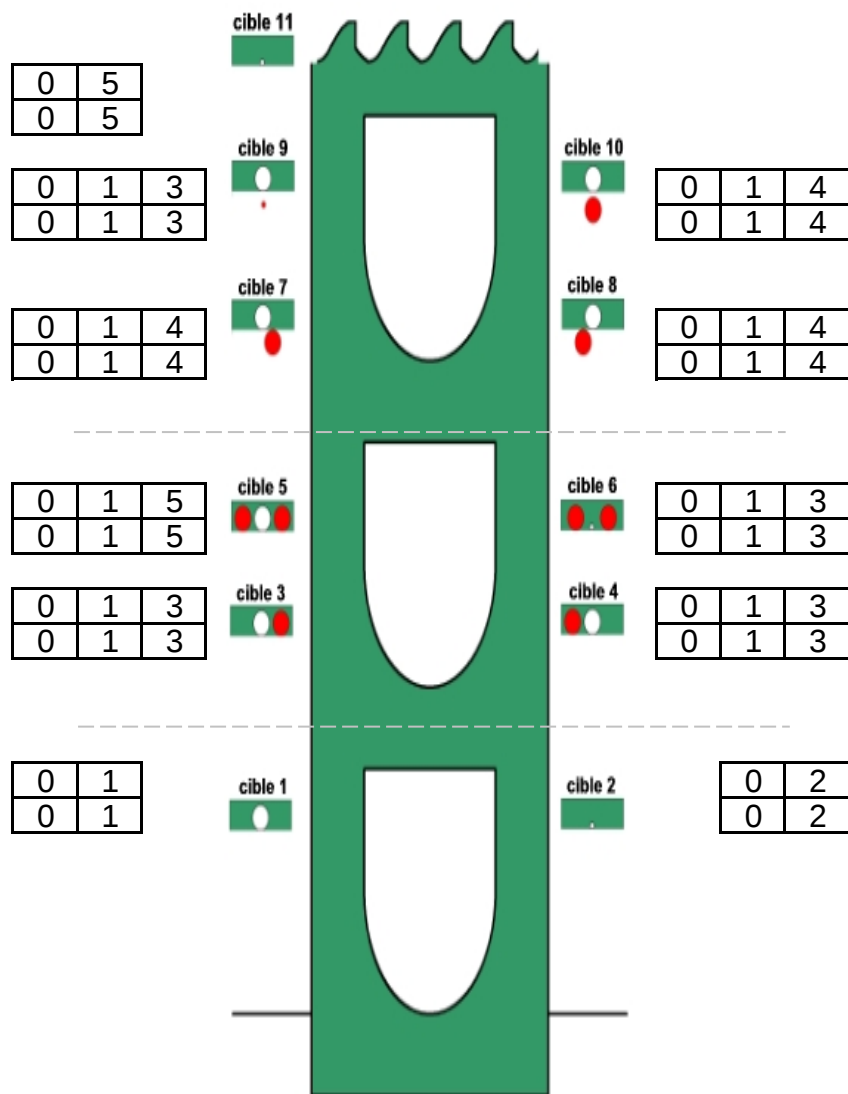


TOTAL :

TIR DE PRECISION "- de 13"

EQUIPE

NOM prénom



TOTAL :

Remarques

Diamètres des boules
obstacles :
85 mm

Diamètres des boules
cibles :
100 mm

2 lancers
par cible
(en alternance
de joueur)

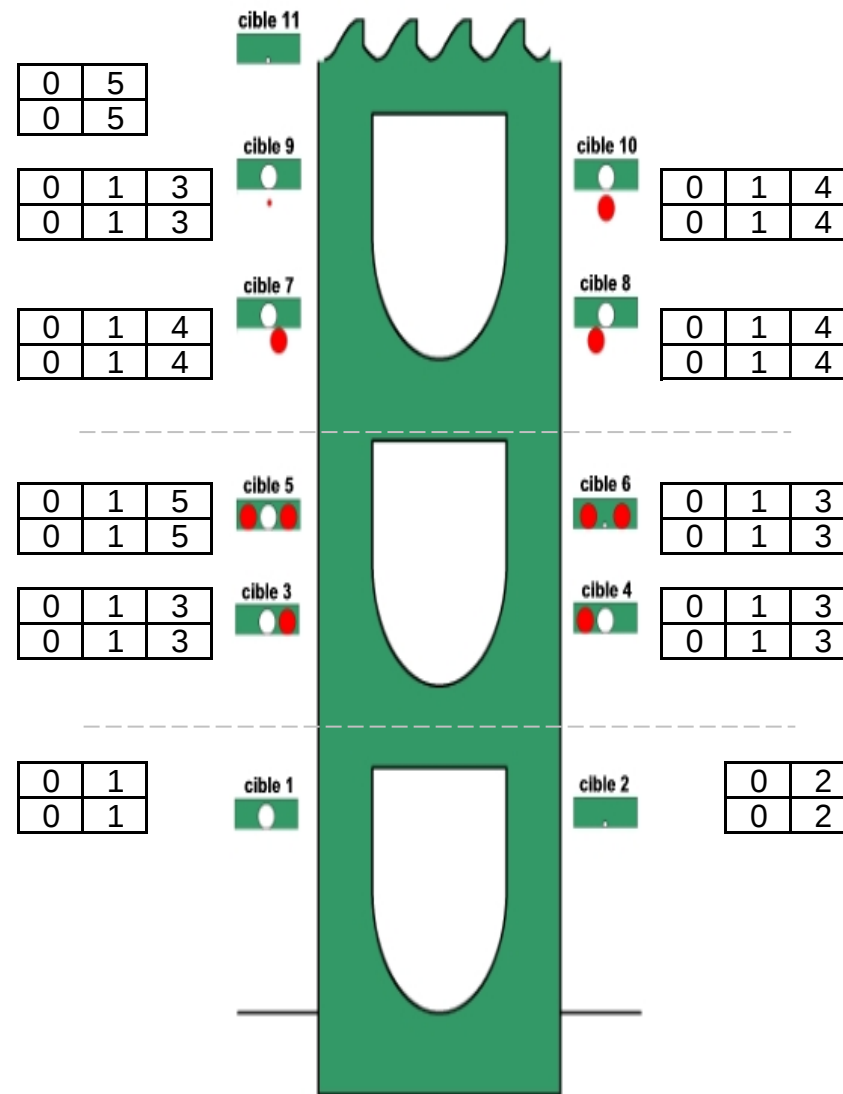
1 point
si l'obstacle
est touché

N° de match

date :

EQUIPE

NOM prénom



TOTAL :

EQUIPE	
JOUEUR	

CIBLE 3
 B1

0	6
---	---

 B2

0	6
---	---

 B3

0	6
---	---

 B4

0	6
---	---

CIBLE 2
 B1

0	5
---	---

 B2

0	5
---	---

 B3

0	5
---	---

 B4

0	5
---	---

CIBLE 1
 B1

0	2
---	---

 B2

0	2
---	---

 B3

0	2
---	---

TOTAL

POINT DE PRECISION

POINT DE PRECISION : EXTRAITS DU REGLEMENT

* Le déroulement de l'épreuve est identique à l'épreuve du tir de précision.

* Chaque joueur pointe 11 boules en alternance avec son adversaire selon les zones de jeu imposées et les cibles mises en place.

* Pour que les points soient comptabilisés, la boule du joueur doit s'arrêter dans la cible (règlement de validité du combiné) sans toucher les boules obstacles.

* En -15 : boules cibles $\varnothing$ 84
En -18 : boules cibles $\varnothing$ 95

EQUIPE	
JOUEUR	

CIBLE 3
 B1

0	6
---	---

 B2

0	6
---	---

 B3

0	6
---	---

 B4

0	6
---	---

CIBLE 2
 B1

0	5
---	---

 B2

0	5
---	---

 B3

0	5
---	---

 B4

0	5
---	---

CIBLE 1
 B1

0	2
---	---

 B2

0	2
---	---

 B3

0	2
---	---

TOTAL

FICHE TERRAIN TIR SPORTIFS

EQUIPE A :

NOM A1:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

NOM A2:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

NOM A3:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

NOM A4:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

FICHE TERRAIN TIR SPORTIFS

EQUIPE B :

NOM B1:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

NOM B2:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

NOM B3:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

NOM B4:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

FICHE TERRAIN TIR SPORTIFS

EQUIPE C :

NOM C1:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

NOM C2:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

NOM C3:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

NOM C4:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	sur
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

Le Tradipoint

Principe :

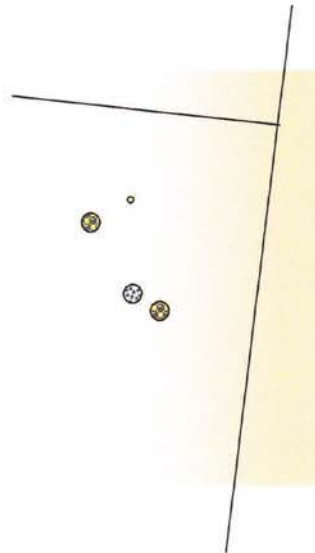
La partie au temps (variable selon la catégorie).

Le jet du but lance la mène.

Le joueur A pointe sa première boule. Par la suite le joueur qui ne tient pas le point, doit jouer jusqu'à ce qu'il parvienne à le reprendre. Lorsqu'un joueur n'a plus de boules, son adversaire joue et essaie de placer d'autres points.

Le joueur A pointe sa boule pour venir le plus près du but.

Le joueur B pointe pour reprendre le point de A.



Règlement succinct:

3 boules par joueur.

La partie se déroule en :

45 minutes



Le lancer du but est effectué par le joueur qui marque le plus grand nombre de points durant la mène précédemment jouée.

A l'issue de la mène, la boule la plus proche du but rapporte 2 points et la deuxième boule, située le plus près du but, rapporte 1 point.

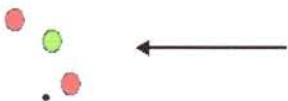
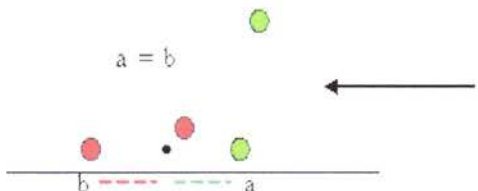
Le joueur gagnant est celui qui possède le plus de points à l'issue du temps imparti.

Application du Règlement Technique International en ce qui concerne le déplacement de boules.



Le Tradipoint : annexes

Exemples de situations de points réalisés :

SITUATION DE JEU	
	0 à 3
	2 à 1
a = b 	2 à 3
a = b 	3 à 1
	0 à 2

