



**TROPHEE INDIVIDUEL DE PRECISION**  
**FEUILLE DE MATCH**  
**TIR de PRECISION**



LIEU :					
DATE :					
JOUEUSE :					
CLUB :	<b>Boule cible seule</b>	<b>Boule cible derrière le but</b>	<b>Boule cible entre 2 boules</b>	<b>Boule cible à la sautée</b>	<b>But</b>
	Carreau: 5 p Boule sortie: 3 p Touché: 1 p Manqué: 0 p	Carreau: 5 p Boule sortie: 3 p Touché: 1 p Manqué: 0 p	Carreau: 5 p Boule sortie: 3 p Touché: 1 p Manqué: 0 p	Carreau: 5 p Boule sortie: 3 p Touché: 1 p Manqué: 0 p	But sorti: 5 p Touché: 3 p Manqué: 0 p

	Phases de la compétition	Atelier 1				Atelier 2				Atelier 3				Atelier 4				Atelier 5				TOTAL
		6m	7m	8m	9m	6m	7m	8m	9m	6m	7m	8m	9m	6m	7m	8m	9m	6m	7m	8m	9m	
	1ère phase éliminatoire																					
	Quart de Finale																					
	Demi Finale																					
	Finale																					

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

L'ordre de passage est fait par tirage au sort (pièce). La joueuse qui gagne le toast choisit si elle commence ou non le tir

Chaque joueuse tire une boule par distance / atelier de 1 à 5 (soit 4 boules par atelier et donc 20 boules au total de l'épreuve)

Les joueuses tirent l'une après l'autre depuis la figure 1 à 6 mètres, jusqu'à la figure 5 à 9 mètres

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 est mordu le tir est considéré comme nul

La boule cible doit être touchée en premier

### Attribution des points - Ateliers / Figures 1 - 2 - 3 - 4

<b>5 pts</b>	La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle <i>Aucun obstacle ne doit bouger</i>
<b>3 Pts</b>	La boule cible et la boule de tir sortent du cercle <i>Aucun obstacle ne doit bouger</i>
<b>1 Pt</b>	La boule cible touchée reste dans le cercle <i>Si un obstacle bouge au retour, boule noire touchée après que la boule cible a été frappée</i>
<b>0 pts</b>	Impact hors du cercle de tir Non respect du cercle de lancer <i>Obstacle touché en premier</i>

### Attribution des points - Atelier / Figure 5

<b>5 pts</b>	But sorti du cercle de tir
<b>3 Pts</b>	But touché : le but est considéré comme frappé si il quitte son logement initial
<b>0 pts</b>	But non touché Impact hors du cercle de tir Non respect du cercle de lancer