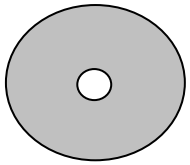
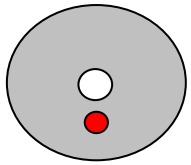
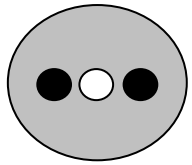
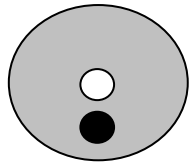
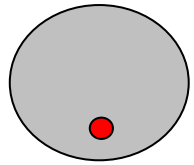
SELECTION JOUEURS CD17 - FEUILLE DE MATCH - TIR DE PRECISION

LIEU : **ANGOULINS / MER**
DATE : **22/11/2026**

				
Boule cible seule	**Boule cible derrière le but**	**Boule cible entre 2 boules**	**Boule cible à la sautée**	**But**
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

Club : ANGOULINS / MER

	Nom/Prénom	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	
A	DEPORTE ARTHUR	3	0	3	0	0	0	0	1	5	0	0	3	0	3	0	0	0	5	0	0	23
B	DEPORTE ARTHUR	1	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	3	0	3	0	0	5	0	0	0	15

Résumé du déroulement du tir de précision / Attribution des points

L'ordre de passage est fait par tirage au sort (pièce). Le joueur qui gagne le toast choisi si elle commence ou non le tir
Chaque joueur tire une boule par distance / atelier de 1 à 5 (soit 4 boules par atelier et donc 20 boules au total de l'épreuve)
Chaque tireur doit effectuer une série complète de 20 tirs de la figure 1 à la figure 5 en alternance
Le joueur a 30 secondes pour tirer 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 - 4	
5 pts	La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle Aucun obstacle ne doit bouger
3 Pts	La boule cible et la boule de tir sortent du cercle Aucun obstacle ne doit bouger
1 Pt	La boule cible touchée reste dans le cercle Si la boule cible est touchée puis la boule lancée recule et touche le but ou la boule devant la cible
0	Obstacle touché en premier ou l'impact de la boule lancée est avant l'obstacle devant le cible
Attribution des points - Atelier / Figure 3	
5 pts	La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle Aucun obstacle ne doit bouger
3 Pts	La boule cible et la boule de tir sortent du cercle Aucun obstacle ne doit bouger
1 Pt	La boule cible touchée reste dans le cercle La boule cible est touchée en premier, la boule lancée touche une boule obstacle qui reste dans le cercle
0	Boule obstacle est sortie ou touchée en premier ou l'impact de la boule lancée est avant l'obstacle devant le cible
Attribution des points - Atelier / Figure 5	
5 pts	But sorti du cercle de tir
3 Pts	But touché : le but est considéré comme frappé si il quitte son logement initial
0 pts	But non touché