



LE TIR DE PRECISION

Afin de faciliter la compréhension de cet exercice, la Commission Nationale d'Arbitrage a élaboré un protocole de dialogue que les arbitres devront utiliser.

Boules : les boules sont de 74 mm de diamètre et de 700 g, la boule cible est blanche et la (les) boule(s) obstacle est (sont) obligatoirement noire(s).

Contrôle du positionnement du joueur dans le cercle : l'arbitre doit se trouver à la hauteur du cercle où doit tirer le joueur.

Coach : en cas de présence d'un coach, celui-ci doit se tenir dans la zone se situant à la limite du cercle le plus éloigné de la cible.

Temps imparti : les joueurs ont un maximum de 15 mn pour l'ensemble des tirs (article 6 du tir de précision).

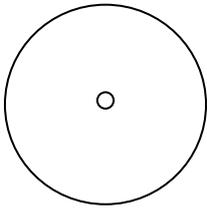
Panneaux : pour les ateliers 1 à 4, utiliser les panneaux 0, 1, 3, 5 ; pour le 5^{ème} atelier, enlever le panneau 1.

Bien montrer le panneau correspondant à l'animateur, à la table de marque et au public (le lever assez haut).

Annonces : bien annoncer les points (de façon claire et à voix haute), y compris le 0 : **0, 1, 3, 5.**

Cas particuliers :

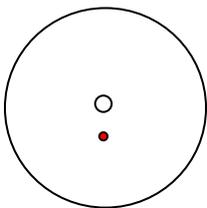
1^{er} atelier



En cas de boule touchée non sortie, annoncer :

Boule touchée, 1 point.

2^{ème} atelier



Quand le but a été touché en premier ou quand l'impact de la boule tirée est devant le but, annoncer :

But touché en premier, 0.

Impact devant le but, 0.

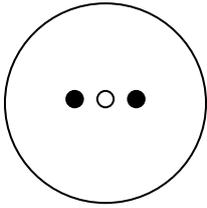
Quand la boule a été touchée en premier et que la boule de tir fait recul sur le but, annoncer :

Boule tirée en premier, but touché en retour : 1 point.

En cas de boule touchée seule et non sortie du cercle, annoncer :

Boule touchée, 1 point.

3^{ème} atelier



Quand une boule noire a été touchée en premier, annoncer :

Boule noire touchée en premier, 0.

Quand la boule cible et une boule obstacle sortent du cercle, annoncer :

Boule cible, boule obstacle sorties du cercle, 0.

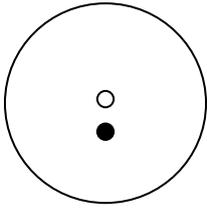
Quand la boule de tir touche la boule blanche et touche ensuite une boule noire, annoncer :

Boule blanche, touchée en premier, boule noire en second : 1 point.

En cas de boule blanche touchée seule et non sortie du cercle, annoncer :

Boule blanche touchée, 1 point.

4^{ème} atelier



Quand la boule obstacle a été touchée en premier ou quand l'impact de la boule tirée est devant la boule obstacle, annoncer :

boule obstacle touchée en premier, 0.
Impact devant la boule obstacle, 0.

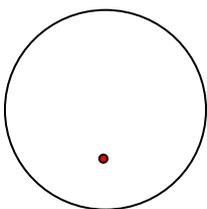
Quand la boule de tir touche la boule blanche et touche ensuite la boule noire, annoncer :

Boule blanche, touchée en premier, boule noire en second : 1 point.

En cas de boule blanche touchée seule et non sortie du cercle, annoncer :

Boule touchée, 1 point.

5^{ème} atelier



But touché sorti de son logement, annoncer :

But touché, 3 points.

But sorti entièrement du cercle, annoncer :

5 points.