



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 est nécessaire de placer un cercle de 1 mètre de diamètre où sont situés les objets cibles, et 3 cercles de lancement de 50 cm. Le bord avant du cercle cible se situe à 4, 5 et 6 mètres des cercles de lancement.

2 - Cibles et obstacles - Ils sont placés comme indiqué sur les schémas, à l'intérieur d'un cercle de 1 mètre de diamètre. Les boules cibles (boules blanches) sont toujours placées **au centre** du cercle. Le but cible est placé de la même manière au centre de la cible (fig. 5). Pour les figures 2 et 4, les objets cibles et obstacles sont séparés **de 20 centimètres**. Pour la figure 2, les deux boules blanches sont collées et se situent au centre du cercle. Pour la figure 3, l'écart entre la boule cible et les boules obstacles sont de **6 centimètres** de chaque côté.

Les minimes tirent à 5 mètres et 6 mètres, les benjamins tirent à 4 mètres et 5 mètres.

3 - Matériel utilisé :

- Boules cibles, figures 1, 2, 3 et 4. Elles ont toutes un diamètre de 74mm et un poids de 700g. Elles sont lisses et de couleur claire.
- But cible et obstacle, figure 2 et 5. Il a un diamètre réglementaire et est de couleur.
- Boules obstacles, figures 3 et 4. Elles sont identiques au point a) ci-dessus. Elles sont de couleur foncée.
- Cercle de 1 mètre de diamètre pour matérialiser la cible.
- Cercles de lancer de 50 cm.

4 - Validité du Tir :

Pour les figures 2 et 4 l'impact de la boule de tir doit être situé derrière l'obstacle placé devant la boule.

Marque **0 point** lorsque :

- L'impact du tir ne se situe pas à l'intérieur du cercle cible.
- Si les obstacles (boules ou but) sont touchés avant les boules cibles
- Si le règlement n'est pas respecté (cercle mordu... etc.)

Marque **1 point** lorsque :

- La boule cible est touchée en premier sans quitter le cercle
- Au moins une des deux boules cibles est touchée en premier sans quitter le cercle (fig. 2)
- L'objet obstacle est touché au retour de la boule de tir (fig. 2 et 4)
- La boule cible est touchée en premier et que la boule obstacle noire est ensuite touchée (fig. 3)

Marque **3 points** lorsque :

- La boule cible (ou l'une des deux boules pour la fig. 2) est touchée et complètement sortie du cercle. Pour les figures 2,3 et 4, les boules ou but obstacles ne doivent pas bouger.
- Le but cible (fig. 5) est touché et ne quitte pas le cercle.

Marque **5 points** lorsque :

- La boule cible sort complètement du cercle et la boule du tireur reste dans le cercle (carreau). Pour les **figures 2, 3 et 4** les boules ou but obstacles ne doivent pas être touchés.
- Au moins une des deux boules blanches sort du cercle et la boule du tireur reste dans le cercle.
- Le but cible sort complètement du cercle

Le score maximum est de 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 à la suite par DISTANCE**. Un arbitre tiendra la feuille de contrôle des points. Les adversaires tirent l'un après l'autre depuis la figure 1 à la première distance, jusqu'à la figure 5 à la seconde distance. Ils ont 30 secondes au maximum par boule tirée. Dans le championnat par équipe, le match nul est autorisé.

NB : Seulement dans le cadre d'un championnat de tir (confrontation à 2 joueurs avec vainqueur obligatoire), en cas d'égalité, on procédera à une série de 5 tirs, 1 par figure à 5 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.