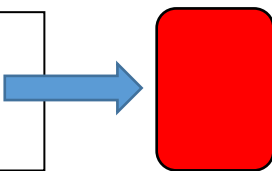


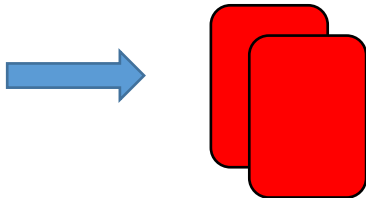
Quelques points de règlement du tir de précision :

Rond mordu, joueur levant le pied ou quittant le rond avant que la boule ne tombe au sol.



Tir non valide. 0 point

2^{ème} faute



Séance de tir arrêtée.
Le joueur conserve les points qu'il avait marqués mais ne peut plus tirer.



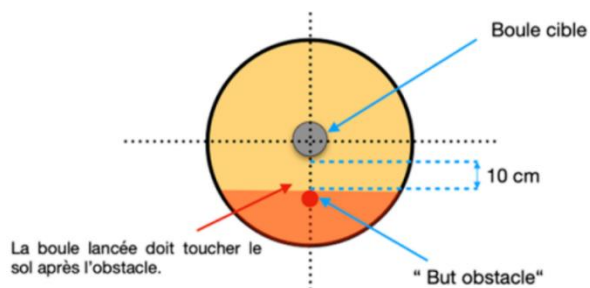
L'arbitre lève le, les bras.
C'est bon je peux tirer.
A ce moment le temps décompte...



15 minutes par séance de tir.

Le temps est arrêté pour remettre les cibles en place.

A la fin des 15' la séance s'arrête. Même s'il me reste des boules à jouer.



Atelier 2 :

Boule de tir tombe avant le but : 0 point

Boule de tir touche le but en 1^{er} : 0 point

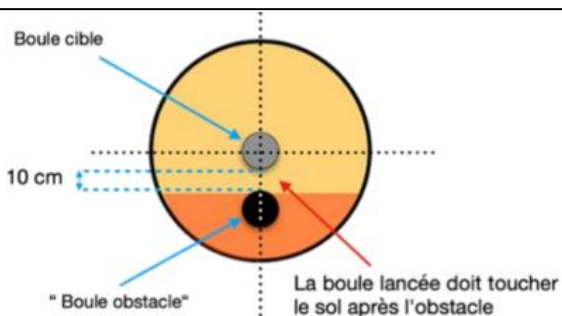
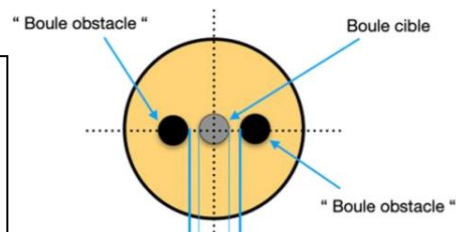
Boule de tir recule dans le but : 1 point

Atelier 3 :

Boule de tir touche la noire en 1^{er} : 0 point

Boule de tir touche la blanche en 1^{er} et sort une boule noire : 0 point

Boule de tir touche la blanche en 1^{er} et touche une boule noire qui ne sort pas : 1 point



Atelier 4 :

Boule de tir tombe avant l'obstacle : 0 point

Boule de tir touche la noire en 1^{er} : 0 point

Boule de tir recule dans la noire : 1 point