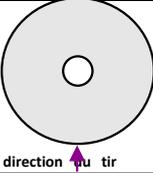
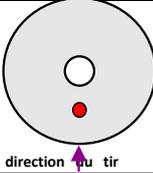
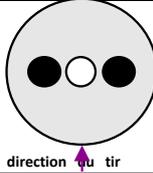
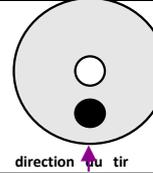
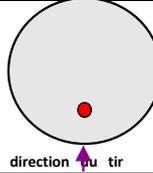


FFPJP – Comité Départemental - CR Bretagne PJP	Division : <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 40px; height: 15px;"></span>	Groupe : <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 40px; height: 15px;"></span>
--	---	---

Date : <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 80%; height: 15px;"></span>	Lieu : <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 95%; height: 15px;"></span>
--	--



	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5
	Boule cible centrée seule	Boule cible centrée but devant 10 cm	Boule cible centrée entre 2 boules à 3 cm	Boule cible centrée boule obstacle à 10 cm	But seul à 20 cm du bord avant
					
5 pts >	Carreau	Carreau	Carreau	Carreau	But sorti
3 pts >	Boule sortie	Boule sortie	Boule sortie	Boule sortie	But touché
1 pt >	Boule touchée	Boule touchée	Boule touchée	Boule touchée	
0 pt >	Boule manquée	Boule manquée	Boule manquée	Boule manquée	But manqué

A	Club				Équipe n°				Joueuse												
	Total	Atelier 1				Atelier 2				Atelier 3				Atelier 4				Atelier 5			
		6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m

B	Club				Équipe n°				Joueuse												
	Total	Atelier 1				Atelier 2				Atelier 3				Atelier 4				Atelier 5			
		6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m	6 m	7 m	8 m	9 m

**Résumé du Déroulement du tir de précision**

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 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 mètre.  
 Si le cercle est mordu, le tir est considéré comme nul.  
 La boule cible doit être douchée en premier.

**Attribution des points : Ateliers / Figures 1 – 2 – 3 – 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 un obstacle bouge au retour, boule noire touchée après que boule cible a été frappée
0 pt	Impact hors du cercle de tir, non respect du cercle de lancer	Obstacle touché en premier

**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 pt	Impact hors du cercle de tir, non respect du cercle de lancer

