

## **Annexe 23-1 – Tir de précision**

### **Explication sur un tir réalisé depuis le mauvais cercle de lancer**

#### **Décision de la FIPJP**

##### **1 – Cas expliqué :**

Lors d'une série de tirs, un joueur se trompe de cercle, quelle décision prendre vis-à-vis de la validité du tir ?

##### **2 – Harmonisation :**

- **Premier cas d'erreur : le tireur tire 2 fois de suite du même cercle de lancer.**

Au deuxième tir, le tireur verra sa boule annulée et il devra sauter le cercle suivant.

Au final, le tireur, qui aura tiré 2 fois de suite du même cercle, n'effectuera que 3 tirs sur 4 pour l'atelier concerné par son erreur.

*Exemple : le joueur tire 2 fois du cercle à 7 m, sa 2<sup>ème</sup> boule est annulée et il tirera la boule suivante à 9 m. il sera noté 0 pour le tir à 8 m sans effectuer ce tir.*

- **Deuxième cas d'erreur : le tireur se trompe de cercle de lancer et tire du cercle suivant.**

Si le tireur a tiré du cercle suivant au cercle qui devait être utilisé, son tir est pris en compte, mais il ne pourra pas tirer ensuite du cercle sauté.

Il faudra donc lui marquer zéro comme s'il avait manqué son tir au cercle oublié.

Au final, le tireur, qui aura tiré du cercle suivant par erreur, n'effectuera que 3 tirs sur 4 pour l'atelier concerné par cette erreur.

*Exemple : le joueur tire du cercle à 6 m, puis tire sa 2<sup>ème</sup> boule au cercle de 8 m (erreur dans l'ordre des tirs), son tir sera néanmoins validé et comptabilisé. Il continuera son atelier au cercle de 9 m et il sera noté 0 pour le tir à 7 m oublié.*