



Le tir de précision

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).

Arbitres des pieds : ils doivent 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 à la limite d'une zone se situant à la limite du cercle le plus éloigné de la cible.

Temps imparti : les joueurs ont un maximum de 20 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.

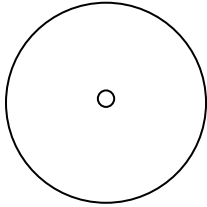
Bien montrer le panneau correspondant à l'animateur, à la table de marque et au public (le lever, donc, assez haut).

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

0, 1, 3, 5.

Cas particuliers :

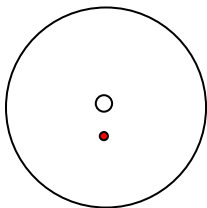
1^{er} atelier



En cas de boule touchée très légèrement, annoncer :

Boule touchée, 1 point.

2^{ème} atelier



Quand le but a été touché en premier, annoncer :

But touché en premier, 0.

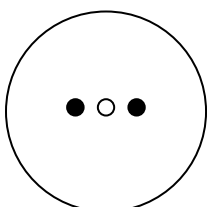
Quand la boule a été touchée en premier et que la boule de tir fait recul sur le but, annoncer :

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

En cas de boule touchée seule, mais très légèrement (casquette par exemple), 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 blanche a été touchée en premier et qu'une boule noire a été touchée après, annoncer :

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

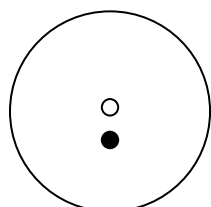
Quand la boule de tir a fait carreau sur la boule blanche, mais qu'elle vient s'appuyer ensuite sur une boule noire, annoncer :

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

En cas de boule blanche touchée seule, mais très légèrement (casquette par exemple), annoncer :

Boule touchée, 1 point.

4^{ème} atelier



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

Boule noire, touchée en premier, 0.

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

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

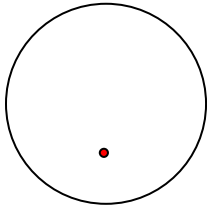
Quand la boule de tir touche la boule blanche en premier, mais qu'elle fait un léger recul et vient s'appuyer ensuite sur la boule noire, annoncer :

Boule blanche touchée en premier, mais appui sur la boule noire : 1 point.

En cas de boule blanche touchée seule, mais très légèrement (casquette par exemple), annoncer :

Boule touchée, 1 point.

5^{ème} atelier



En cas de but touché très légèrement et sorti de son logement, annoncer :

But touché, 3 points.

En cas de but sorti entièrement du cercle, annoncer :

5 points

Approuvé par le Comité Directeur le 25 mai 2018.