

Résumé du déroulement du tir de précision / Attribution des points

L'ordre de passage est fait par tirage au sort (pièce). Le joueur(se) qui gagne le toss, choisit si il(elle) commence ou non le tir.
 Chaque joueur(se) tire une boule par distance / atelier de 1 à 5 (soit 4 boules par atelier et donc 20 boules au total de l'épreuve).
 Les joueurs(ses) tirent l'un(e) après l'autre depuis la figure 1 à 6 mètres, jusqu'à la figure 5 à 9 mètres
 Le joueur(se) a 30 secondes par boule.
 Le tir sera considéré comme valable si l'impact est dans le cercle de tir de 1 m. Si le cercle est mordu, le tir est considéré comme nul.
 Si le cercle de lancer est mordu, le tir est considéré comme nul.
 La boule cible doit être touchée en premier.
 Pour les figures 2 et 4, la distance séparant 2 éléments est de 20 cm. Pour la figure 3, de 3 cm. Pour la figure 5, le but est à 20 cm du cercle.

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 <i>Aucun obstacle ne doit bouger</i>
3 Pts	La boule cible et la boule de tir sortent du cercle <i>Aucun obstacle ne doit bouger</i>
1 Pt	La boule cible touchée reste dans le cercle <i>Si un obstacle bouge au retour, boule noire touchée après que la boule cible a été frappée</i>
0 pt	Impact hors du cercle de tir Non respect du cercle de lancer <i>Obstacle touché en premier</i>

Attribution des points - Atelier / Figure 5

5 pts	But sorti du cercle de tir
3 Pts	But touché : le but est considéré comme frappé s'il quitte son logement initial
0 pt	But non touché Impact hors du cercle de tir Non respect du cercle de lancer