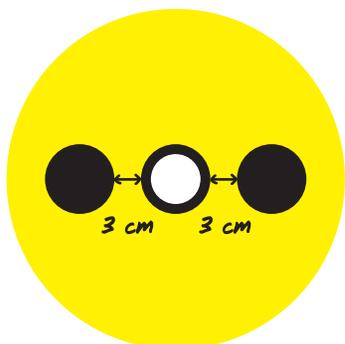


ATELIER 3

Boule cible entre
2 boules obstacles



OBJECTIF :

Tirez la boule cible en évitant les boules noires obstacles

MARQUEZ LES POINTS :

5 pts : carreau si la boule cible sort du cercle et que la boule de tir reste dans le cercle

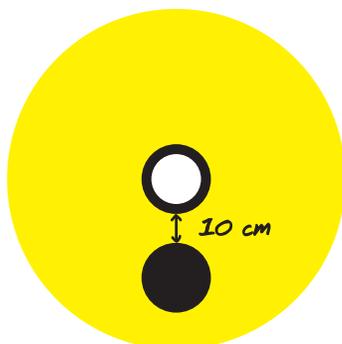
3 pts : sortie si la boule cible et la boule de tir sortent du cercle

1 pt : touché si la boule cible est touchée et reste dans le cercle ou si la boule obstacle est touchée après la boule cible

0 pt : manqué si le tir est manqué ou si la boule obstacle est touchée en premier

ATELIER 4

Boule cible à la sautée



OBJECTIF :

Tirez la boule cible en évitant la boule noire obstacle

MARQUEZ LES POINTS :

5 pts : carreau si la boule cible sort du cercle et que la boule de tir reste dans le cercle

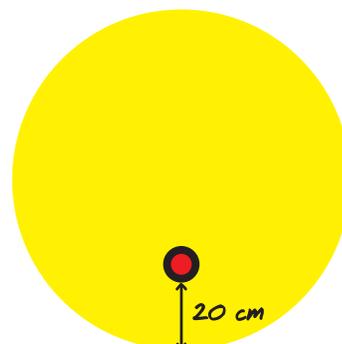
3 pts : sortie si la boule cible et la boule de tir sortent du cercle

1 pt : touché si la boule cible est touchée et reste dans le cercle ou si la boule obstacle est touchée après la boule cible

0 pt : manqué si le tir est manqué ou si la boule obstacle est touchée en premier

ATELIER 5

But cible



OBJECTIF :

Tirez le but

MARQUEZ LES POINTS :

5 pts : sortie si le but sort du cercle

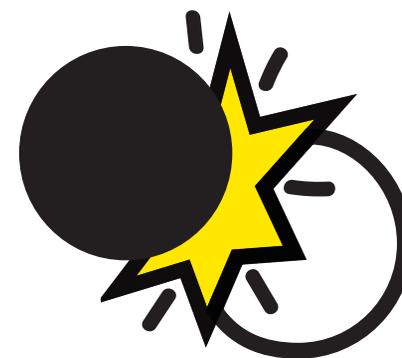
3 pts : touché si le but est touché et reste dans le cercle

0 pt : manqué si le tir est manqué



JEU DE TIR DE PRÉCISION

Les règles du jeu



OBUT.COM



LE TIR DE PRÉCISION

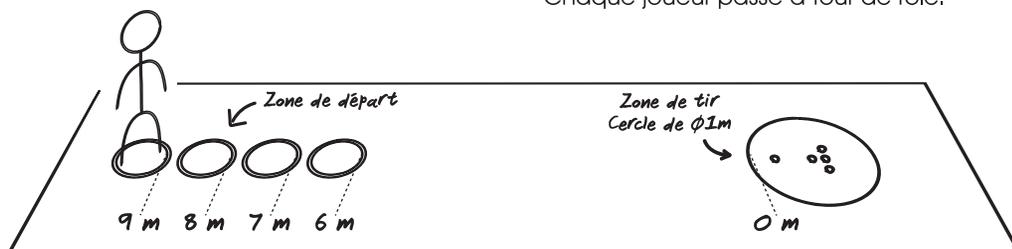
DEVENEZ L'AS DU TIR

Devenez un vrai champion de tir grâce à ce jeu et les ateliers de tir de précision utilisés lors des compétitions de la FIPJP*

Les boules de ce jeu sont des boules homologuées utilisées en compétition pour les ateliers de tir de précision



Retrouvez les règles officielles du tir de précision sur **OBUT.COM** en :



* FIPJP : Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal

LE MATÉRIEL DONT VOUS AVEZ BESOIN



Contenu du jeu :
- 2 boules noires (obstacles)
- 1 boule blanche (cible)
- 1 but



Votre tripléte habituelle

DÉROULEMENT DU JEU

Seul : pour s'entraîner
À plusieurs : pour se défier

Objectif : Tirez la boule blanche cible ou le but, selon l'atelier. Chaque fois que la cible est touchée, vous marquez de 0 à 5 points. Cumulez le plus de points possibles pour remporter le défi.

Les 5 ateliers se déroulent sur 4 distances : 6, 7, 8 et 9 mètres entre la zone de départ et la zone de tir.

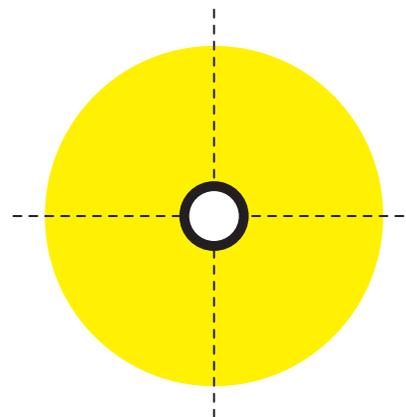
Vous disposez d'une seule boule de tir par distance, soit 4 boules par atelier.

Commencez par l'atelier 1 de 6 m jusqu'à 9 m, puis passez à l'atelier suivant.

Chaque joueur passe à tour de rôle.

ATELIER 1

Une boule cible seule



OBJECTIF :

Tirez la boule cible

MARQUEZ LES POINTS :

5 pts : carreau si la boule cible sort du cercle et que la boule de tir reste dans le cercle

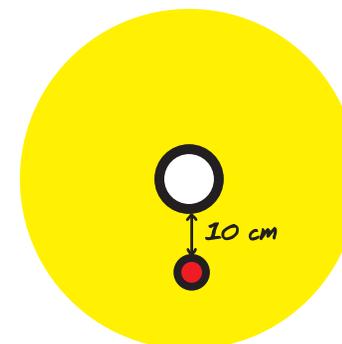
3 pts : sortie si la boule cible et la boule de tir sortent du cercle

1 pt : touché si la boule cible est touchée et reste dans le cercle

0 pt : manqué si le tir est manqué

ATELIER 2

Boule cible derrière le but



OBJECTIF :

Tirez la boule cible sans toucher le but

MARQUEZ LES POINTS :

5 pts : carreau si la boule cible sort du cercle et que la boule de tir reste dans le cercle

3 pts : sortie si la boule cible et la boule de tir sortent du cercle

1 pt : touché si la boule cible est touchée et reste dans le cercle ou si le but est touché après la boule cible

0 pt : manqué si le tir est manqué ou si le but est touché en premier