



# LE TIR DE PRÉCISION

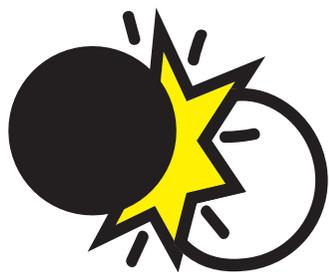
## DEVENEZ L'AS DU TIR

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

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

## JEU DE TIR : BOULES CIBLES

### Les règles du jeu



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



## LE MATÉRIEL DONT VOUS AVEZ BESOIN



Le jeu de boules cible :  
- 2 boules noires (obstacles)  
- 1 boule blanche (cible)  
- 1 but



Votre triplette habituelle

## DÉROULEMENT DU JEU

**Seul :** pour s'entraîner

**À plusieurs :** pour se défier

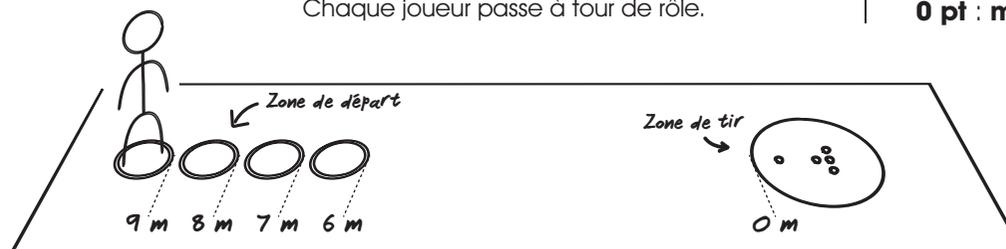
**Objectif :** Tirez la boule blanche cible ou le but, selon l'atelier. Chaque fois que la cible est touchée, vous marquez de 0 à 5 points. Cumulez le plus de points possibles pour remporter le défi.

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.

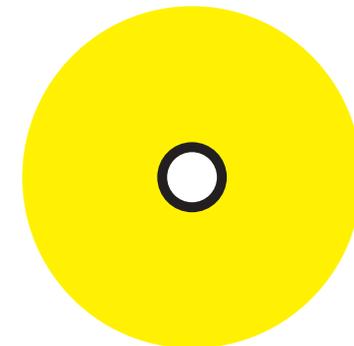
Commencez par l'atelier 1 de 6 m jusqu'à 9 m, puis passez à l'atelier suivant.

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

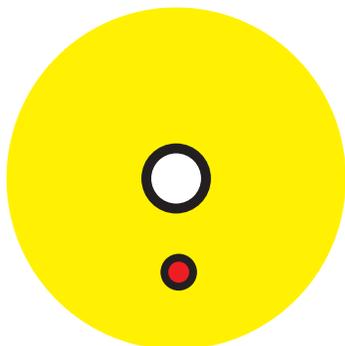
**1 pt : touché** si la boule cible est touchée et reste dans le cercle

**0 pt : manqué** si le tir est manqué

\* FIPJP : Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal

## 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

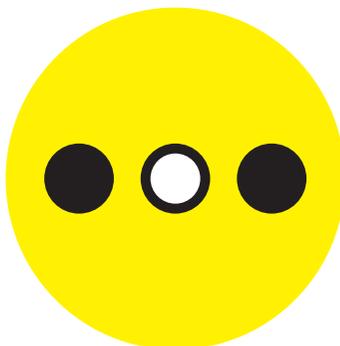
**3 pts : sortie** si la boule cible et la boule de tir sortent du cercle

**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

## 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

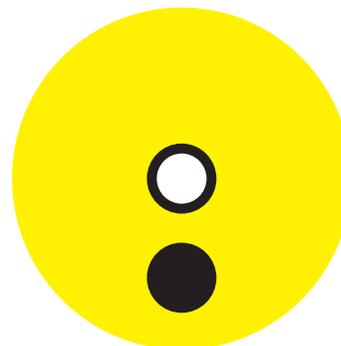
**3 pts : sortie** si la boule cible et la boule de tir sortent du cercle

**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

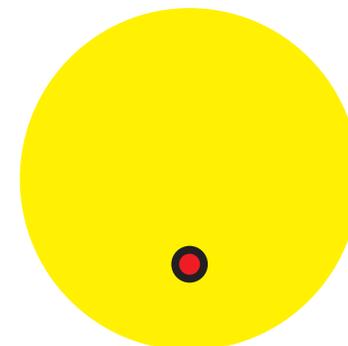
**3 pts : sortie** si la boule cible et la boule de tir sortent du cercle

**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

