



DÉPART

Pour jouer il faut 2 dés. Chaque joueur lance un dé, le plus gros score débute. Ensuite les joueurs jettent les dés à tour de rôle et avancent leur pion selon le total obtenu.

Une des règles essentielles du jeu est l'interdiction de stationner sur "Chemin des Jeux". Le joueur avance donc de nouveau du nombre de cases définies par le jet initial des dés, sauf si au tout premier lancer il obtient un 9 : - avec 3 et 6, il se place en 26 - avec 4 et 5, il se place en 55

Une autre règle importante, la case "Cibles Couleurs®". Le joueur met en avant les valeurs portées par la FFTir : il avance de deux cases supplémentaires.

Le joueur arrive sur la case :

- 3 ... il a gagné un quota olympique et se rend directement en case 20.
- 7 ... il recule de 2 cases pour avoir oublié son dossard avant d'entrer sur le pas de tir.
- 10 ... il doit tester son nouveau matériel, il relance les dés et joue à nouveau.
- 13 ... il passe un tour pour prendre le temps de tester ses munitions.
- 15 ... il fait officiellement partie de l'équipe de France Olympique et avance de 6 cases.
- 22 ... il recule de 10 cases pour avoir fait un tir croisé en compétition.
- 28 ... il se prépare mentalement pour la prochaine grande échéance et se projette en case 38.
- 33 ... il arrive en retard à la chambre d'appel et prend 2 tours de pénalité.
- 39 ... il décroche sa place pour un double départ aux JO lors des sélections olympiques et avance de 5 cases.
- 42 ... il n'a pas pris le temps de faire une bonne préparation physique, se blesse et retourne en case 30.
- 47 ... il participe aux matchs qualificatifs de la coupe du Monde de Rio et se rend en case 56.
- 53 ... il est en barrage pour l'accès en finale lors de la coupe du Monde de Rio : il défie un adversaire au choix, chacun lance les dés à tour de rôle, si son score est supérieur, il avance du nombre cases définies par les dés, si celui-ci est inférieur, il attend le prochain tour pour défier à nouveau un joueur.
- 57 ... il se motive auprès de l'équipe paralympique de Tir sportif et avance de 4 cases.
- 58 ... il est déclaré positif à un contrôle anti-dopage et recommence en case 1.

Pour gagner la partie, il faut réaliser le nombre exact de points pour arriver à la case 63. Au cas où le joueur fait un score supérieur, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

- 1 - Michel BURY
- 2 - Véronique GIRARDET
- 3 - Stéphane GAGNE
- 4 - Philippe HIEBERLE
- 5 - Nicolas BERTHELOT
- 6 - Raphaël VOLTZ
- 7 - Pascal BESSY
- 8 - Achille PAPOCHE
- 9 - Jean-Edmond PIASECKI
- 10 - Marie-Laure GIGON
- 11 - Valérian SAUVEPLANE
- 12 - Céline GOBERVILLE
- 13 - Delphine RACINET-REAU
- 14 - Cedric FEVRE
- 15 - Anthony TERRAS
- 16 - Laurence BRIZE
- 17 - Jean-Pierre AMAT
- 18 - Franck BADIOU
- 19 - Stéphanie BELLENOUE
- 20 - Valérie BELLERIE
- 21 - Raphaël VOLTZ
- 22 - Eric LACAZE
- 23 - Jean QUICQUAMPOIX
- 24 - Laurence BRIZE
- 25 - Walter LAPEYRE
- 26 - Valérian SAUVEPLANE
- 27 - Franck BADIOU
- 28 - Cedric FEVRE
- 29 - Eric LACAZE
- 30 - Michel CARREGA
- 31 - Valérie BELLENOUE
- 32 - Jean QUICQUAMPOIX
- 33 - Pierre-Edmond PIASECKI
- 34 - Marie-Laure GIGON
- 35 - Jean QUICQUAMPOIX
- 36 - Franck BADIOU
- 37 - Pierre-Edmond PIASECKI
- 38 - Cedric FEVRE
- 39 - Franck BADIOU
- 40 - Cyril GRAFF
- 41 - Delphine RACINET-REAU
- 42 - Céline GOBERVILLE
- 43 - Franck BADIOU
- 44 - Franck BADIOU
- 45 - Anthony TERRAS
- 46 - Nicole MICHOUX
- 47 - Franck BADIOU
- 48 - Philippe HIEBERLE
- 49 - Marie-Laure GIGON
- 50 - Walter LAPEYRE
- 51 - Delphine RACINET-REAU
- 52 - Franck BADIOU
- 53 - Franck BADIOU
- 54 - Franck BADIOU
- 55 - Anthony TERRAS
- 56 - Nicole MICHOUX
- 57 - Franck BADIOU
- 58 - Franck BADIOU
- 59 - Franck BADIOU
- 60 - Franck BADIOU
- 61 - Franck BADIOU
- 62 - Pierre DE COUBERTIN
- 63 - Franck BADIOU

Chemin des Jeux



ADS
COMPETITION

ARMURERIE DE STRASBOURG
TOUT LE TIR DE COMPÉTITION
www.recht.fr - 03 88 77 19 96

Eric Grauffel IPSC Pro Store
+33 6 64 85 74 15 - +33 6 69 77 65 90



armurerie
FONTAINE
www.fontaine-tir.com

