

Nom Prénom :

Date :

Cat\* :

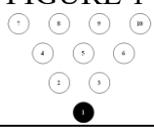
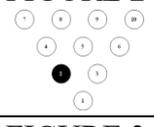
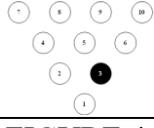
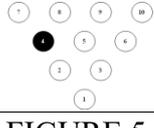
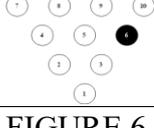
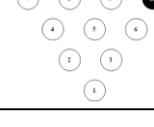
\*P : poussin / B : Benjamin / M : Minime / C : Cadet / J : Junior / S : Senior / S+ : Vétérans

## EXERCICE 1 : QUILLES SEULES

**Objectif : Etre capable de faire tomber une quille seule.**

Sur 7 figures imposées, le joueur réalise deux lancers par quille seule dans l'ordre des quilles. Le candidat doit toucher la quille imposée. Pour réussir l'exercice, le candidat doit réaliser 5 figures minimum sur les 7 à réaliser. **Pour valider l'épreuve, il faut minimum 10 points.**

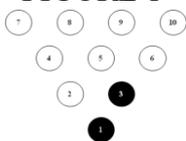
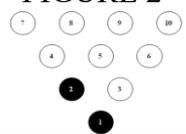
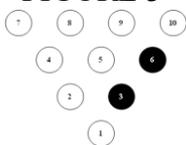
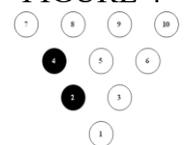
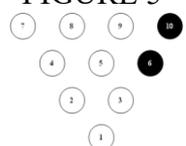
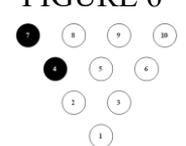
Réalisation du Spare = 1 point - Non réalisation du Spare = 0 point

<p>FIGURE 1</p> 	LANCER 1	LANCER 2	RESULTATS
	→ OUI    → NON	→ OUI    → NON	/2 points 1 point par lancer réussi
<p>FIGURE 2</p> 	LANCER 1	LANCER 2	RESULTATS
	→ OUI    → NON	→ OUI    → NON	/2 points 1 point par lancer réussi
<p>FIGURE 3</p> 	LANCER 1	LANCER 2	RESULTATS
	→ OUI    → NON	→ OUI    → NON	/2 points 1 point par lancer réussi
<p>FIGURE 4</p> 	LANCER 1	LANCER 2	RESULTATS
	→ OUI    → NON	→ OUI    → NON	/2 points 1 point par lancer réussi
<p>FIGURE 5</p> 	LANCER 1	LANCER 2	RESULTATS
	→ OUI    → NON	→ OUI    → NON	/2 points 1 point par lancer réussi
<p>FIGURE 6</p> 	LANCER 1	LANCER 2	RESULTATS
	→ OUI    → NON	→ OUI    → NON	/2 points 1 point par lancer réussi
<p>FIGURE 7</p> 	LANCER 1	LANCER 2	RESULTATS
	→ OUI    → NON	→ OUI    → NON	/2 points 1 point par lancer réussi
<b>TOTAL</b>			<b>/ 14</b>
<b>VALIDATION</b> Pour valider l'épreuve, il faut minimum 10 points		→ OUI	→ NON

## EXERCICE 2 : POCHEs

**Objectif : Etre capable de réaliser des poches.**

Sur 6 figures imposées, le joueur effectue deux lancers sur chaque figure dans l'ordre des poches ci-dessous. Pour réussir la figure, la boule doit toucher les deux quilles. Le candidat doit totaliser un minimum de 6 points pour réussir l'exercice.

<p><b>FIGURE 1</b></p> 	<p>LANCER 1</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>LANCER 2</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>RESULTATS</p> <p>/2 points 1 point par lancer réussi</p>
<p><b>FIGURE 2</b></p> 	<p>LANCER 1</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>LANCER 2</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>RESULTATS</p> <p>/2 points 1 point par lancer réussi</p>
<p><b>FIGURE 3</b></p> 	<p>LANCER 1</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>LANCER 2</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>RESULTATS</p> <p>/2 points 1 point par lancer réussi</p>
<p><b>FIGURE 4</b></p> 	<p>LANCER 1</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>LANCER 2</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>RESULTATS</p> <p>/2 points 1 point par lancer réussi</p>
<p><b>FIGURE 5</b></p> 	<p>LANCER 1</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>LANCER 2</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>RESULTATS</p> <p>/2 points 1 point par lancer réussi</p>
<p><b>FIGURE 6</b></p> 	<p>LANCER 1</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>LANCER 2</p> <p>→ OUI    → NON</p>	<p>RESULTATS</p> <p>/2 points 1 point par lancer réussi</p>
<p><b>TOTAL</b></p>			<p><b>/ 12 points</b></p>
<p><b>VALIDATION</b> Pour valider l'épreuve, il faut minimum 6 points</p>		<p>→ OUI</p>	<p>→ NON</p>

## EXERCICE 3 : SITUATION DE JEU 1<sup>er</sup> LANCER

Positionner les 10 quilles à chaque lancers.

Notez 1 en cas de réussite et 0 en cas d'échec sur 3 résultats :

- Boule en poche (réussi si la boule touche les quilles 1-3 pour les droitiers et les quilles 1-2 pour les gauchers)
- Le strike (réussi seulement si la boule est en poche)
- Le nombre de quilles abattues (réussi si 8 et plus)

**Réussite = 1 / Raté = 0**

LANCERS	POCHE 10 / 20		STRIKE POCHE 4 / 20		Quilles > ou = à 8 10 / 20	
	Oui =1	Non = 0	Oui =1	Non = 0	Oui =1	Non = 0
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
<b>TOTAUX</b>						