

# GENERALITES SUR LES DISTANCES DES EPREUVES

Catégorie -9 ans: distance minimale de 6,5m  
avec une zone pour le lancer de 2m



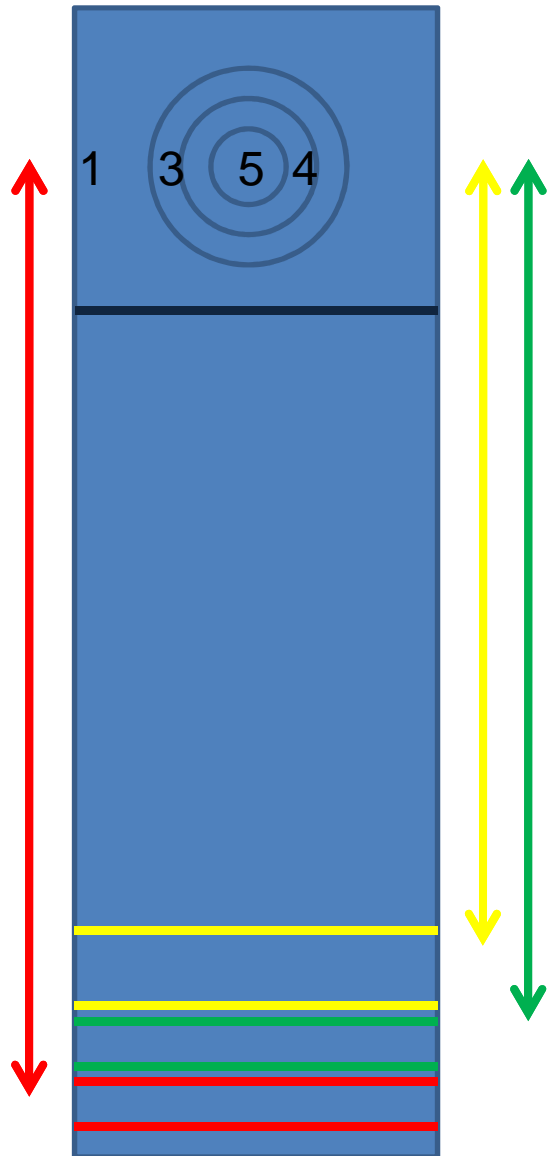
Catégorie -11 ans et pass découverte : distance minimale de 8,5m  
avec une zone de lancer d'1m



Catégorie -13 ans: distance minimale de  
9,5m avec une zone de lancer d'1m



# POINT 1



Pointer 8 boules dans le cercle afin de marquer le plus de point.

Plus je suis près du but plus je marque de points.

2 boules d'essai.

La zone à 1 point est un rectangle de 3m de long

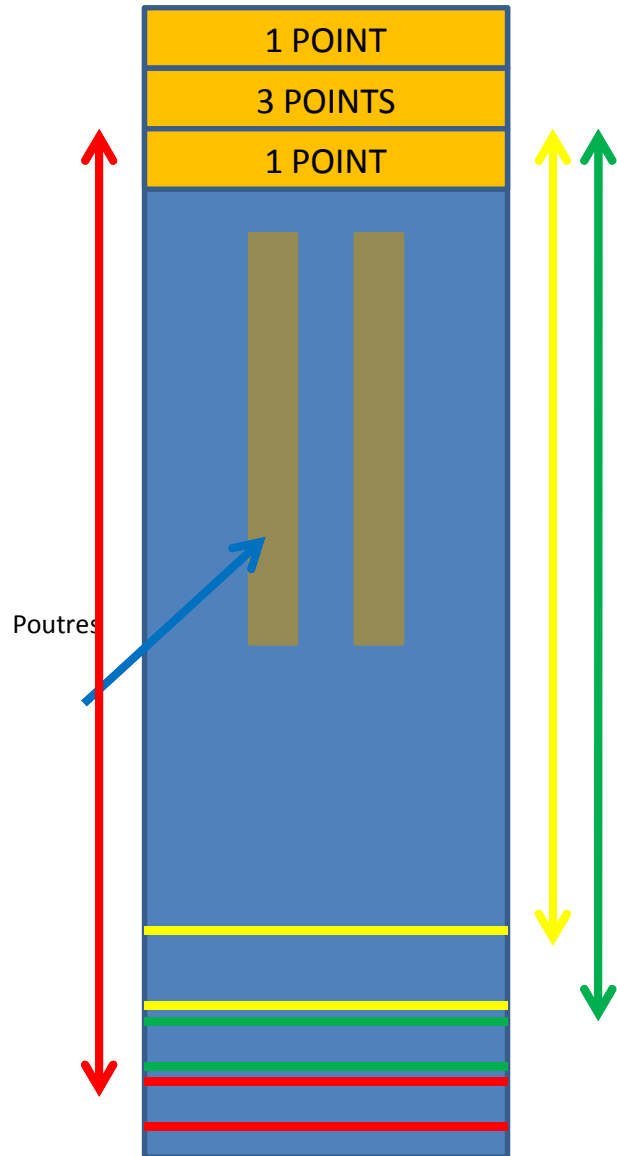
La zone à 3 points est un cercle de diamètre 1,4m

La zone à 4 points est un cercle de diamètre 1m

La zone à 5 points est un cercle de diamètre 0,5m

[Retour plan](#)

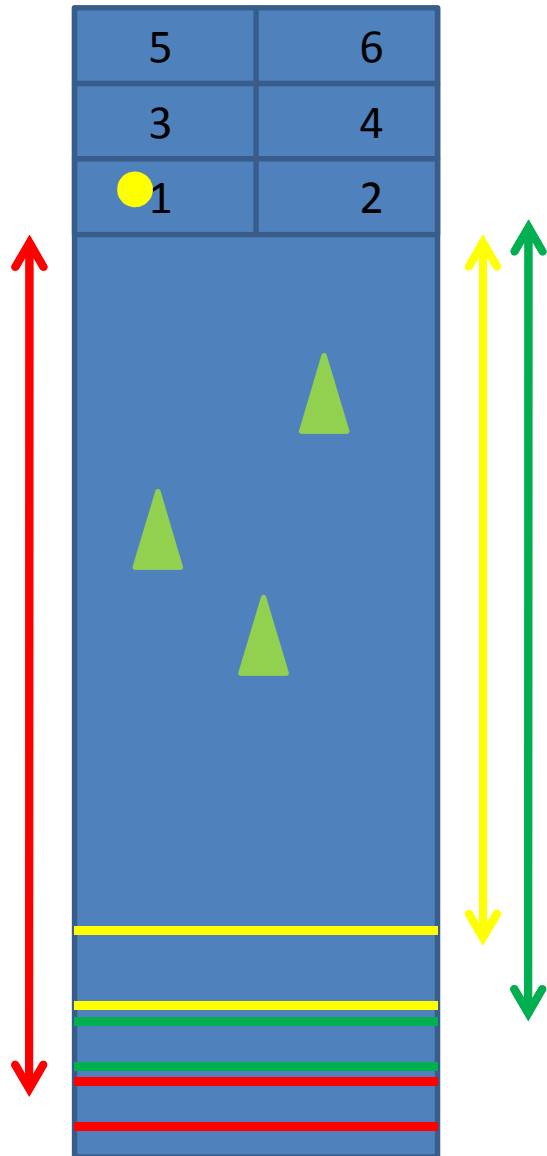
# POINT 2



Pointer 8 boules en direction des rectangles. La boule lancée doit passer entre les poutres sans les toucher.  
2 boule d'essai.

[Retour plan](#)

# POINT 3



Le joueur dispose de 8 boules pour valider le plus de cases dans l'ordre du damier sans toucher les obstacles présents sur le parcours.

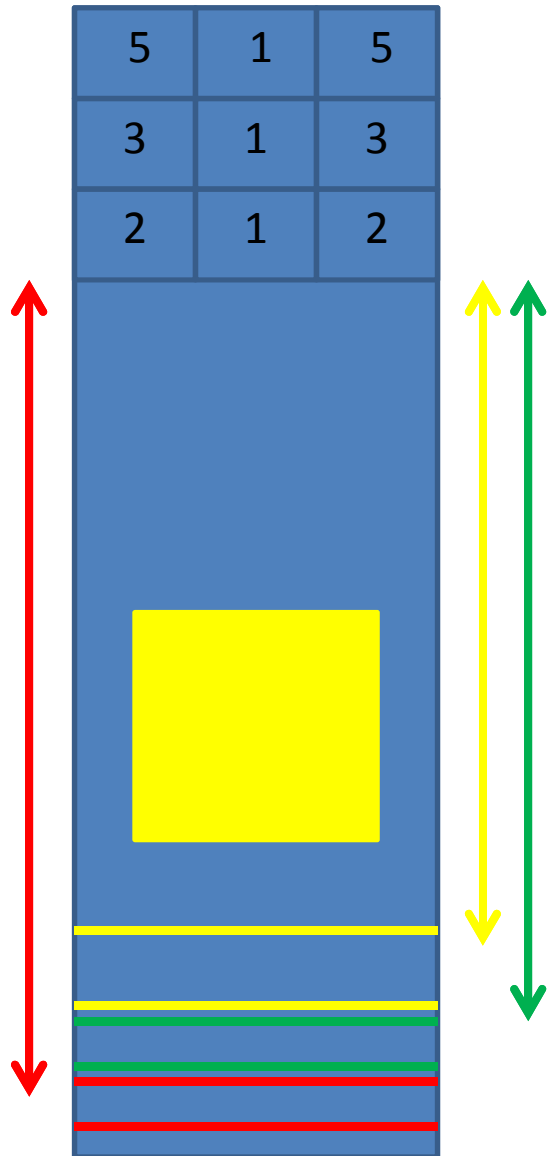
Pour valider une case la boule doit s'immobiliser dans la case ou il y a son but.

A la fin des 8 boules, le joueur marque le nombre de points correspondant à l'emplacement du plot même si la case n'est pas validée

2 boules d'essai

[Retour plan](#)

# POINT 4



Le joueur dispose de 8 boules pour faire un maximum de points.

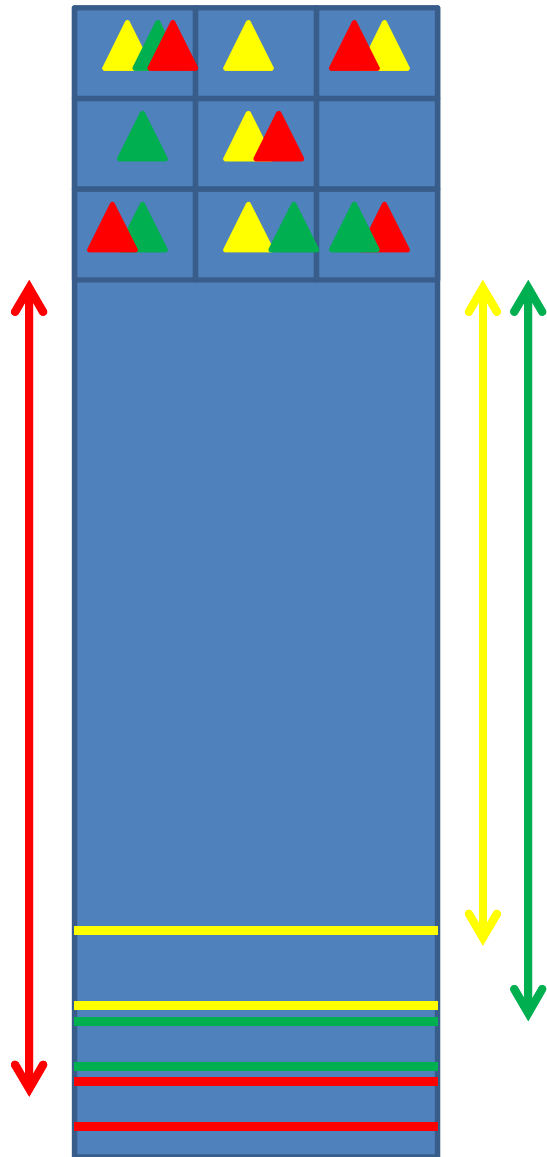
L'objectif étant d'atteindre les cases placées sur le côté. La seule restriction vient d'une donnée obligatoire pour tout le monde.

La boule doit être donnée dans l'emplacement prévu pour marquer des points.

2 boules d'essai

[Retour plan](#)

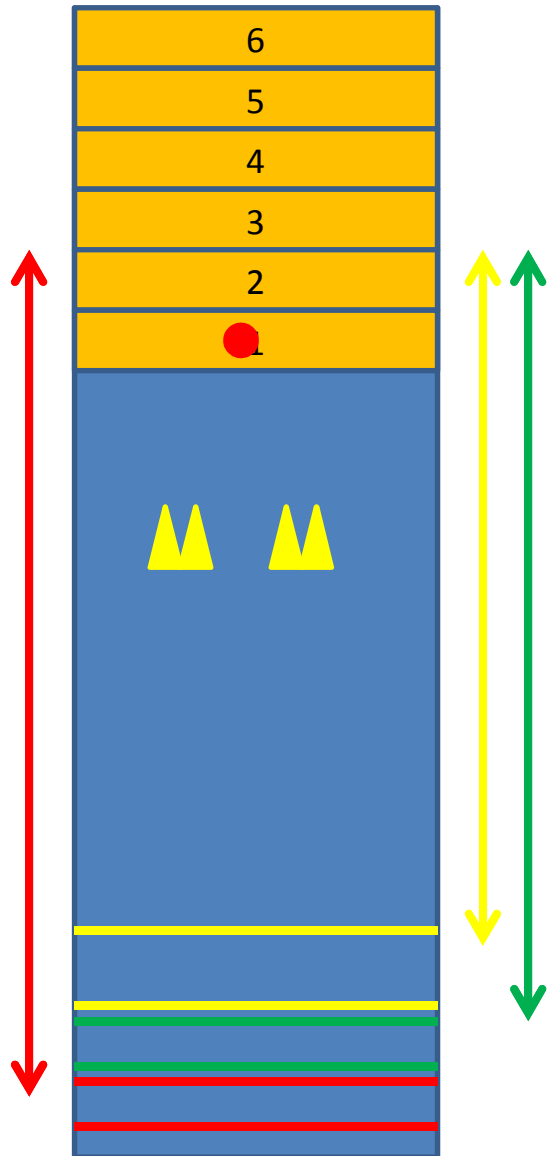
# POINT 5



Le joueur dispose de 8 boules pour réussir à détruire une lettre dans les 9 cases du damier. Pour cela, il choisit la lettre sur laquelle il veut travailler (X,T,L) à chaque fois que la boule s'arrête dans une case de la lettre choisie alors il enlève ce plot de la case et marque alors 2 points. Si il détruit la lettre avant les 8 lancers, il choisit alors une autre lettre pour finir ses 8 lancers. 2 boules d'essai

[Retour plan](#)

# POINT 6



Les rectangles font 0.70m de profondeur.

Le joueur dispose de 8 boules pour avancer le plus loin possible dans les rivières sans toucher les obstacles.

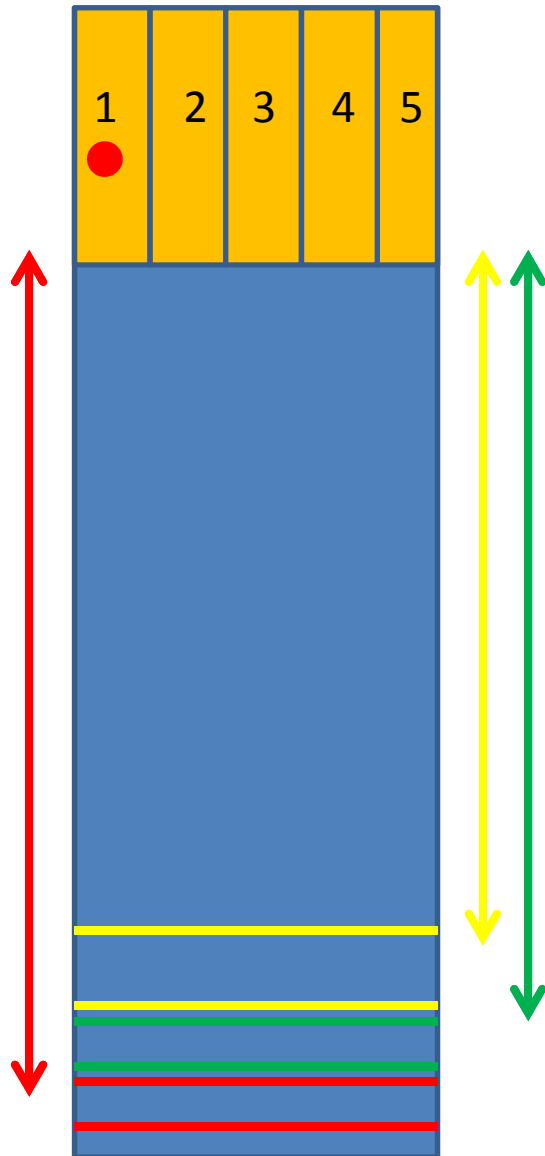
La validation du rectangle correspond à une boule qui s'immobilise dans la cible où mon but est placé. Ils doivent être validés dans l'ordre. Si le rectangle est validé, le joueur grimpe au suivant.

Le nombre de points marqués par le joueur correspond à l'emplacement du plot.

2 boules d'essai.

[Retour plan](#)

# POINT 7



Les rectangles divisent la largeur du terrain en 4 ou en 5.

Le joueur dispose de 8 boules pour avancer le plus loin possible dans les colonnes.

La validation du rectangle correspond à une boule qui s'immobilise dans la cible où mon but est placé. Ils doivent être validés dans l'ordre. Si le rectangle est validé, le joueur grimpe au suivant.

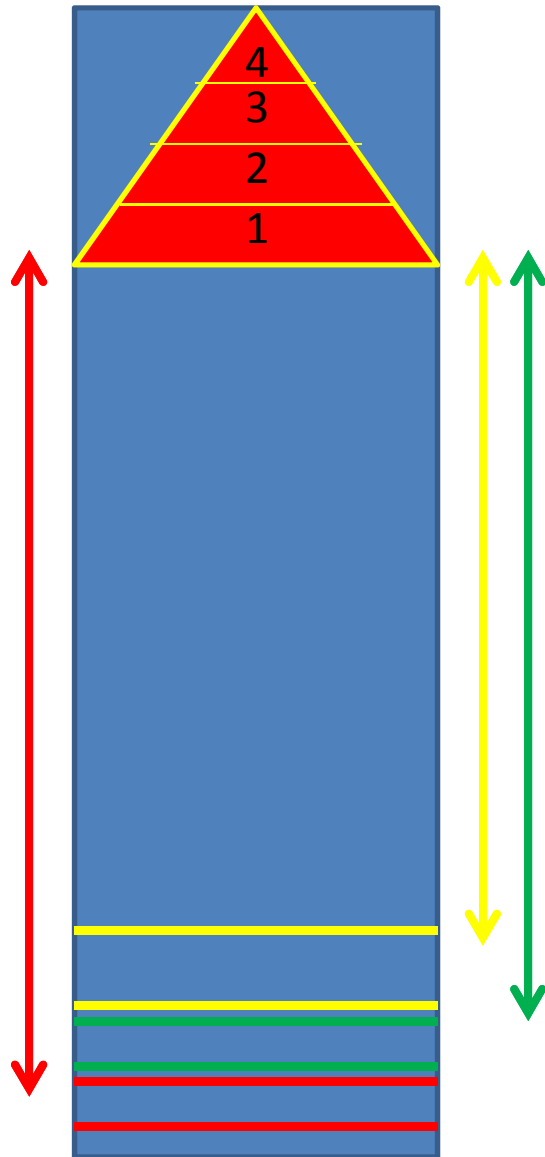
Le joueur ayant validé les 5 colonnes en moins de 8 boules, repart à la zone 1 avec un total de 4 ou 5 points suivant le nombre de colonnes.

Le nombre de points marqués par le joueur correspond à l'emplacement du plot.

2 boules d'essai.

[Retour plan](#)

# POINT 8



Les joueurs disposent de 8 lancers pour faire le plus de points.

La pyramide est composée de 4 trapèzes de 0.70m de hauteur et avec un nombre de points différents de part leur superficie.

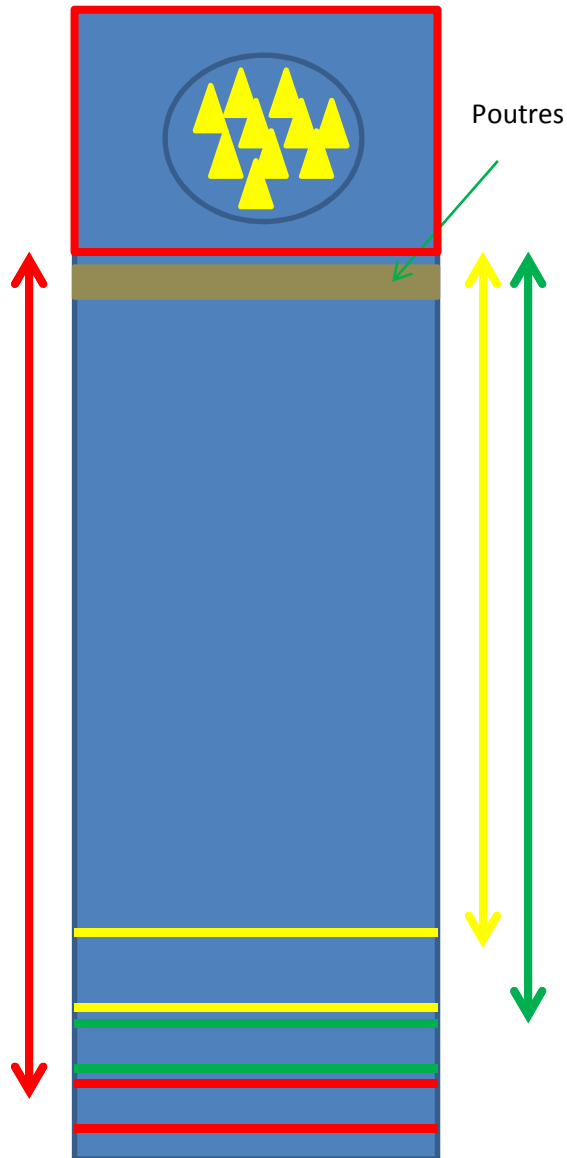
Le nombre de points correspond à la partie dans laquelle la boule se sera arrêtée.

En dehors de la pyramide=0 point

2 boules d'essai

[Retour plan](#)

# TIR 1



**Dispositif:** une poutre et un cercle de diamètre 1,40m.  
Le joueur dispose les 10 plots comme il le souhaite dans le cercle.

Le joueur tirent 10 boules.

Le joueur effectue un tir avec la boule qui doit passer au dessus de la poutre et toucher les plots jaunes afin de les sortir du grand rectangle rouge.

Si un plot est couché alors on le replace debout sans le bouger de place.

Avec une boule on peut sortir plusieurs plots de la zone rouge. Dès que le plot est en contact avec une ligne du rectangle rouge il peut alors être sorti.

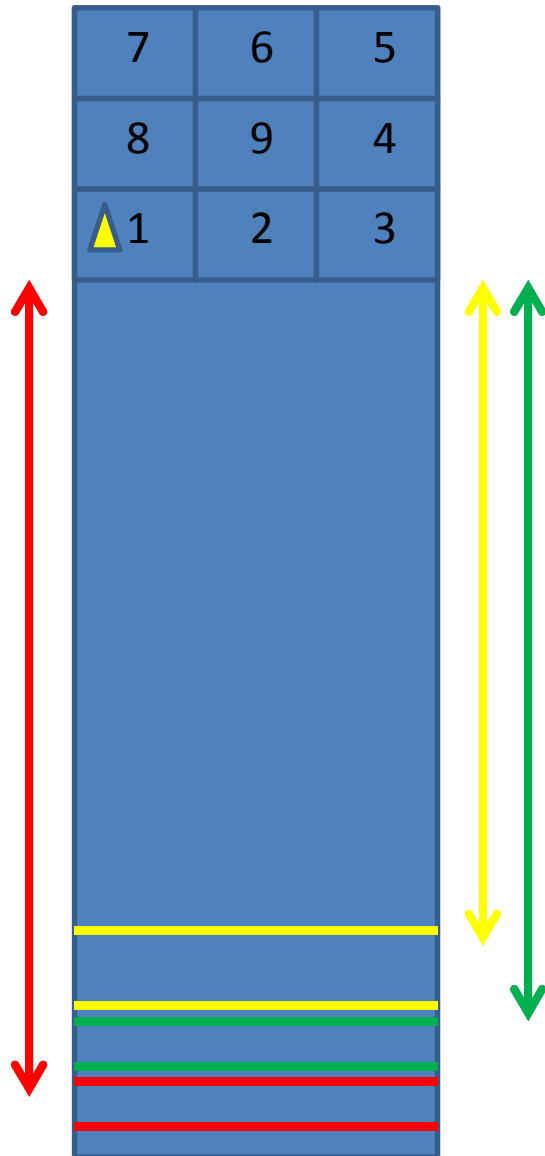
Nbre points=Nbre de plots sortis de la zone rouge.

Si tous les plots sont sortis avant les 10 lancers alors il les replace tous dans le cercle et recommence.

2 boules d'essai

[\*Retour plan\*](#)

# TIR 2



**Dispositif:** On trace un jeu de l'oie à 9 cases

numérotées. 1 plot placé dans la case 1.

Le joueur tirent 10 boules.

Chaque joueur doit valider un maximum de cases en 10 lancers.

Le joueur effectue un tir avec la boule en direction de la case où le plot est présent:

-La boule retombe dans la case alors je vais à la case +1

-La boule retombe dans la case et touche le plot alors je vais à la case +2.

-Je tombe à côté de la case, le plot ne bouge pas

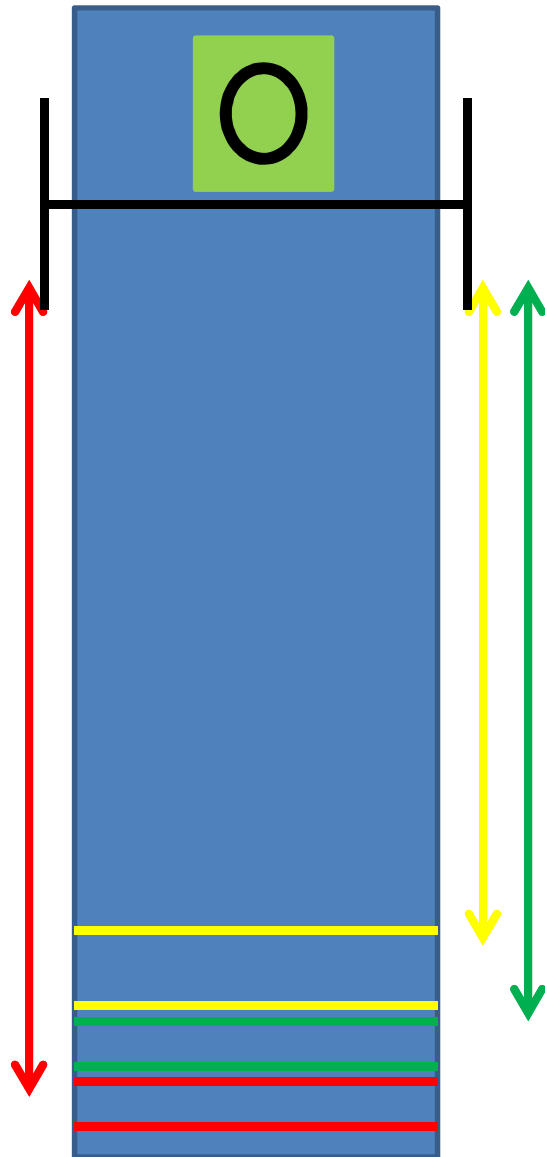
L'emplacement du plot correspond au nombre de points marqués.

Si je fais un tour complet en moins de 10 lancers je reprends en case 1 avec un acquis de 9 points.

2 boules d'essai

[Retour plan](#)

# TIR 3



**Dispositif:** un tapis de rapide, un pneu et une barre verticale de 0.50m de haut.

Le joueur tirent 10 boules.

Le joueur effectue un tir avec la boule en direction du pneu:

-La boule retombe sur le tapis vert= 1 point

-La boule retombe sur le pneu ou dans celui-ci sans y rester= 3 points

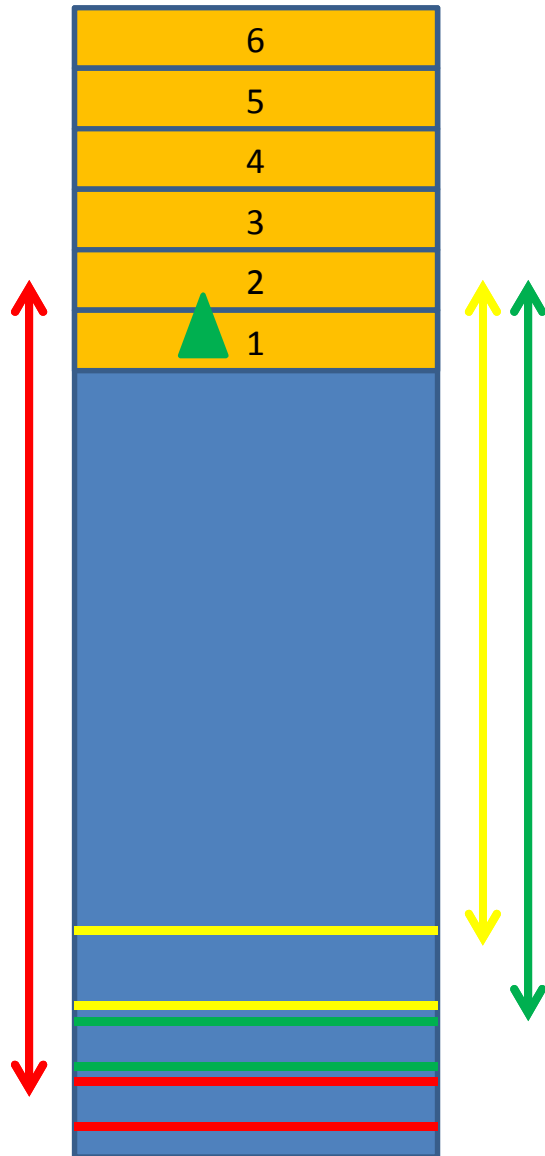
-La boule s'immobilise dans le pneu = 5 points

La boule doit obligatoirement passer au dessus de la barre.

2 boules d'essai

[Retour plan](#)

# TIR 4



**Dispositif:** On trace des bandes de 0.70m

Le joueur tirent 10 boules.

Chaque joueur doit valider un maximum de rectangles en 10 lancers.

Le joueur effectue un tir avec la boule en direction du rectangle où son plot est présent:

-La boule retombe dans le rectangle alors je vais au rectangle +1

-La boule retombe dans le rectangle et touche le plot alors je vais au rectangle +2.

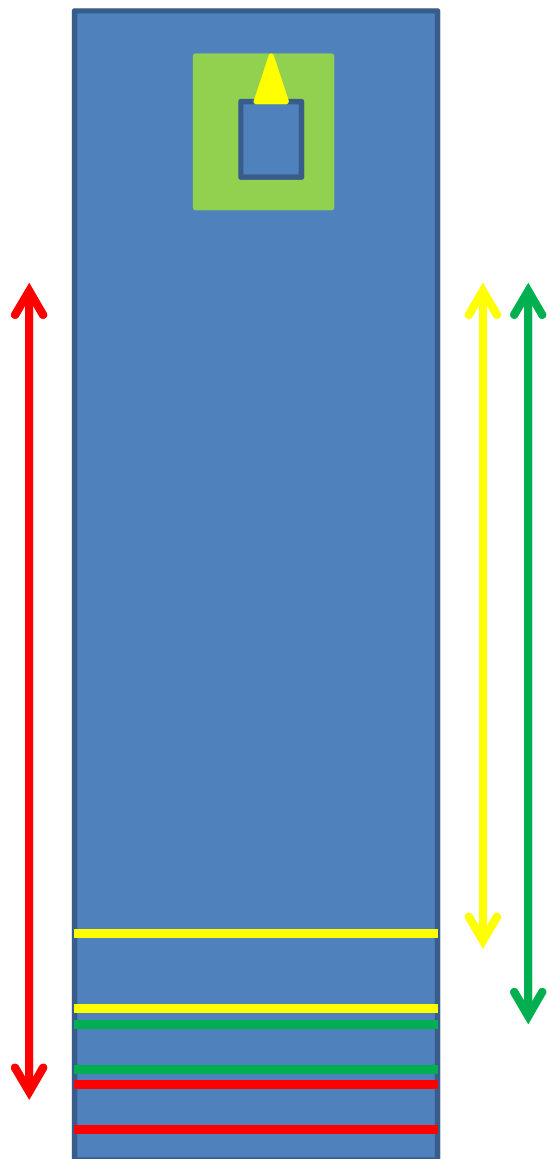
-Je tombe à côté du rectangle, le plot ne bouge pas  
L'emplacement du plot correspond au nombre de points marqués.

Si je fais une montée complète en moins de 10 lancers je reprends au rectangle 1 avec un acquis de 6 points.

2 boules d'essai

[\*Retour plan\*](#)

# TIR 5



**Dispositif:** un tapis de rapide, un plot.

Chaque joueur effectue 10 lancers.

-La boule retombe sur le tapis vert = 1 point

-La boule retombe dans l'alvéole sans toucher le plot=2pts

-La boule tombe dans l'alvéole et touche le plot ou la boule tombe directement sur le plot=5pts

2 boules d'essai

[Retour plan](#)