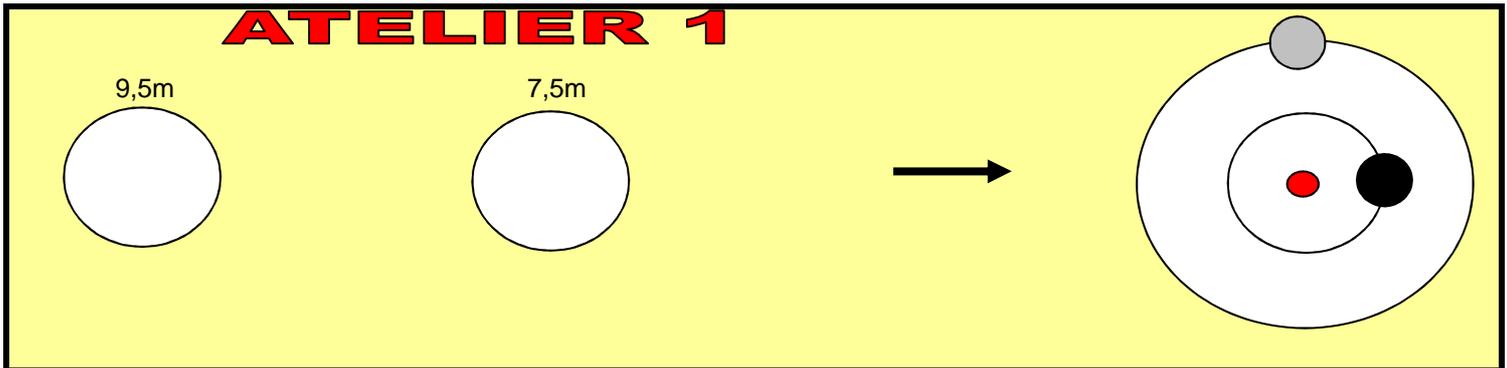




## STAGE DE ZONE - ATELIERS TIR

### ATELIER 1 FRAPPER UN OBJET POUR FAIRE JOUER

L'objectif de cet exercice est de frapper un objet (boule principalement) pour faire jouer l'adversaire.

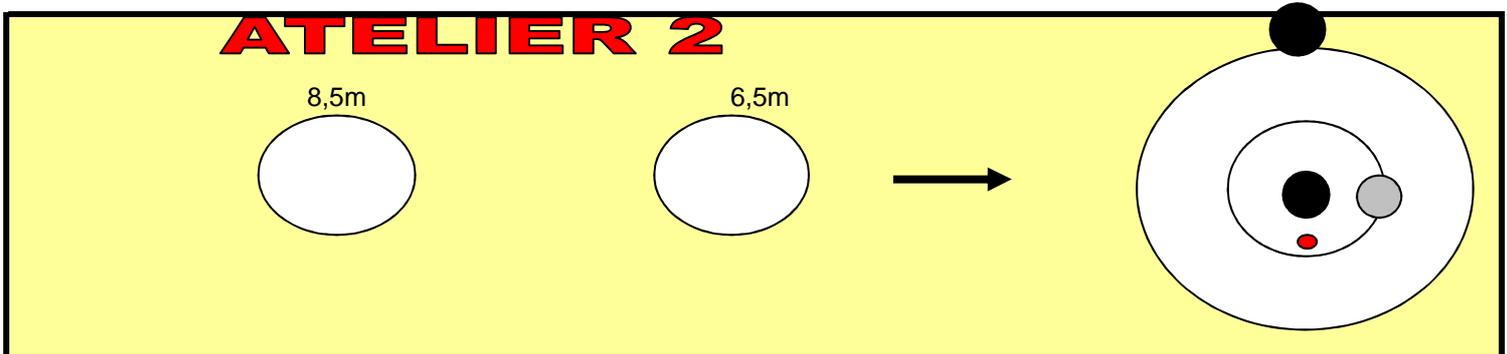


#### Notation :

- Echec (jeu manqué) = 0 POINT
- Objet (bouchon ou boule) touché sans faire jouer (jeu approximatif) = 1 POINT
- Objet touché en faisant jouer (jeu réussi avec 1 point) = 3 POINTS
- Carreau ou palet dans le grand cercle (2 points sur le terrain = jeu amélioré) = 5 POINTS

### ATELIER 2 FRAPPER L'OBJECTIF EN EVITANT SA BOULE

L'objectif de cet exercice est de frapper un objet en évitant sa boule pour faire jouer l'adversaire.



#### Notation :

- Echec (jeu manqué) = 0 POINT
- Objet adverse ou bouchon touchée sans reprendre le point (jeu approximatif) = 1 POINT
- Objet frappé avec reprise du point (jeu réussi avec 1 point) = 3 POINTS
- Boule adverse frappée avec carreau ou palet (jeu amélioré avec deux 2 points) = 5 POINTS

|

]