



## CONSIGNES ATELIERS

Les cercles de lancer se situent aux mêmes distances que celles du tir de précision ce qui permet d'installer ou de tracer les mêmes positions pour les 3 exercices (tir de précision, ateliers point et ateliers tir). La position des boules et du bouchon se fera toujours par rapport à deux cercles, le plus grand d'un diamètre de 1m (le même que pour le tir de précision) et le plus petit d'un diamètre de 50cm. Pour les tracer, il suffit d'avoir deux cordes de ces deux dimensions avec deux pointes à chaque extrémité, d'un côté pour fixer au centre et de l'autre pour tracer le cercle.

### ATELIERS POINT :

Pour tous les exercices, l'objectif est de reprendre le point. Toutefois, selon les contraintes du positionnement des boules d'une part et de la répartition des points d'autre part, il est demandé au joueur d'effectuer un coup d'attaque ou de défense. Dans tous les exercices, le bouchon n'est pas fixe ce qui peut engendrer des reprises de point avec des boules pointées en dehors des cercles. Pour qualifier la position de la boule jouée et donc quantifier son résultat, on prendra en compte le cercle qui contient la plus grande partie de la boule. Pour chaque position, le joueur effectuera 4 lancers consécutifs sur chaque distance ce qui induit 8 lancers par atelier.

#### Atelier 1 de POINT

Cet atelier a pour objectif de jouer court pour construire le jeu en réduisant la possibilité de défense au point de ses adversaires et engendrer la possibilité de contre attaquer au tir.

##### **Notation :**

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors des cercles ou arrière du grand cercle (JEU APPROXIMATIF) = 1 POINT
- Reprise dans le grand cercle DEVANT (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise dans le petit cercle (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

#### Atelier 2 de POINT

Cet atelier a pour objectif de jouer long pour essayer d'avoir deux points soit en trainant le but soit en décalant la boule adverse..

##### **Notation :**

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors du petit cercle (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Reprise dans le PETIT cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise avec deux points sur le terrain (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

## ATELIERS TIR :

Pour tous les exercices de tir, l'objectif est de faire jouer l'adversaire. Dans tous les exercices, le bouchon n'est pas fixe ce qui peut engendrer des déplacements de ce dernier. Il faut tracer une ligne de perte 1m derrière le bouchon pour réduire l'espace pour le déplacement éventuel du bouchon. Pour chaque position, le joueur effectuera 4 lancers consécutifs sur chaque distance ce qui induit 8 lancers par atelier.

### Atelier 1 de TIR

Cet atelier a pour objectif de déplacer la boule adverse pour laisser le point à la boule de gauche voire d'un éventuel palet ou carreau.

#### **Notation :**

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Objet déplacé sans reprendre le point (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Objet déplacé avec reprise de point (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Carreau ou palet dans le grand cercle avec 2 points sur le terrain (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

### Atelier 2 de TIR

Cet atelier a pour objectif de frapper la boule adverse en évitant sa propre boule pour faire jouer l'adversaire. La boule adverse est placée au centre de la cible. Le but est position à droite de la boule à la distance d'une grosseur de boule.

#### **Notation :**

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Objet déplacé sans reprendre le point (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Objet déplacé avec reprise de point (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Carreau ou palet avec 2 points sur le terrain (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

### **CONCLUSION :**

Il est conseillé de faire jouer toutes les boules aux mêmes joueurs sur le même atelier aux 2 distances et de répéter ce protocole pour les 3 autres ateliers. Dans un souci d'équité, il est nécessaire de faire le passer tous les joueurs sur le même jeu pour effectuer le même atelier. Si les stagiaires sont très nombreux, il faudra envisager de faire deux jeux pour chaque atelier.

Avec la saisie de performances dans les tableaux, il est possible d'analyser les réussites par joueur, par atelier, par distance, par action. En croisant tous ces résultats, il est possible d'identifier les carences potentielles des joueurs pour mettre en place des exercices d'entraînement.