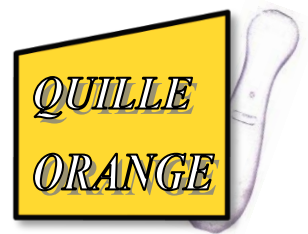




## Ninepin Bowling Classic "Quilles Classic"



### Quille ORANGE Niveau II CERTIFICATION

#### OBJECTIFS SPORTIFS

Lancer la boule sur les quilles, et savoir jouer la fourche pour faire tomber un maximum de quilles. Savoir jouer les quilles seules.	Avoir la capacité de lancer la boule dans la fourche 1 / 2 ou 1 / 3 ainsi que sur les quilles seules N° 2, 3, 4, 6.
---	---

#### Exigences sportives.

<ul style="list-style-type: none"><li>• 20% de lancers sur la fourche 1 / 2 ou 1 / 3 dans le plein avec les 9 quilles</li><li>• 15% de lancers sur les fourches 1 / 2 et 1 / 3</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 20% de lancers sur les quilles seules 2, 3, 4, 6</li></ul>
--	--

#### EXAMEN QUILLE ORANGE

Tous les lancers réalisés par le ou les candidats sont inscrits sur les feuilles d'évaluation par le juré qui tient le pupitre de commande de jeu. Les candidats du jour, qui ne sont pas en cours de certification assurent les opérations de démêlage des quilles, ou tout autre incident mineur à la demande des jurés.

**Pour la certification Quille Orange, les candidats doivent fournir une photo d'identité afin de pouvoir personnaliser le passeport sportif.**

#### EXERCICE A ; Par le coordonateur de la certification. Entretien évaluation des connaissances.

Objectif	Connaissance des fondamentaux, et de l'environnement du joueur à l'entraînement et en compétition
Critères de réussite	Savoir répondre aux questions du juré ( 4 questions) tirées au sort sur une série de 10 questions concernant les éléments de base que tout quilleur doit connaître. 3 bonnes réponses minimum.

#### EXERCICE B ; Fourches imposées

Objectif	Avoir la capacité de jouer sur les fourches imposées 1 / 2 et 1 / 3 sans les autres quilles
Critère de réussite	15% de lancers réussis dans la fourche, imposée sur une série de 15 lancers par fourches

#### EXERCICE C ; Quilles seules ordre imposé.

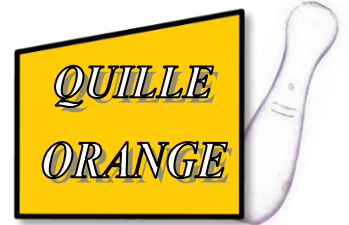
Objectif	Avoir la capacité de jouer sur les quilles seules.
Critères de réussite	20% de lancers réussis sur les quilles 2, 3, 4, 6. Une série de 10 lancers par quille

#### EXERCICE D ; Fourches dans le jeu en plein.

Objectif	Etre capable de jouer sur les quilles en jouant dans la fourche, 1 / 2 ou 1 / 3 et faire un maximum de quilles.
Critères de réussite	20% de lancers dans les fourches imposées 1 / 2 ou 1 / 3 avec les 9 quilles sur 2 séries de 15 lancers. Le total de quilles abattues est relevé pour les statistiques, mais ne sera pas pris en compte pour la validation de l'exercice.



**Ninepin Bowling Classic**  
**"Quilles Classic"**



**Quille ORANGE – Niveau II**  
**FEUILLE D’EVALUATION**  
**EXERCICE. A ENTRETIEN**

Nom :	Prénom :	Emargement du candidat									
Catégorie <table style="display: inline-table; border: none; margin-left: 10px;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 0 5px;">M</td> <td style="text-align: center; padding: 0 5px;">C</td> <td style="text-align: center; padding: 0 5px;">J</td> <td style="text-align: center; padding: 0 5px;">S</td> <td style="text-align: center; padding: 0 5px;">V</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	M		C	J	S	V	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M	C	J	S	V							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

Connaissance des *fondamentaux* et de l'*environnement* du joueur à l'entraînement et en compétition

**Déroulement** ;

Entretien de 10 minutes avec le candidat, basé sur sa capacité à répondre à 4 questions parmi celles qui sont prévues à ce folio, basées sur les fondamentaux et les règles de jeu.

- (1) Connaissance de l'espace réservé au joueur sur une piste (aire d'élan)
- (2) Connaissance de l'approche du joueur sur l'aire d'élan (les pas)
- (3) Connaissance de la prise en main de la boule sur le réceptacle de boules
- (4) Connaissance de la longueur de la piste, de la ligne de faute à la 1<sup>ère</sup> quille
- (5) Connaissance de la numérotation des quilles sur un jeu de 9 quilles
- (6) Connaissance du placement pour jouer les figures
- (7) Connaissance du temps réglementaire d'un jeu de 30 lancers (15 plein, 15 déblayage)
- (8) Connaissance de l'attribution des points lors d'un match
- (9) Connaissance du nombre de remplaçants autorisés pour un match à 2, à 4 et à 6 joueurs.
- (10) Connaissance des interdits (en citer au moins 4)

**Appréciation et notation** :

Notation suivant les questions posées au candidat et suivant les réponses données lors de l'entretien

**Grille d'évaluation. Remplir le N° de la question posée. 1 point par bonne réponse.**

Question		Question		Question		Question		Total points
Point		Point		Point		Point		

<b>OUI</b>		<b>OUI</b>		<b>OUI</b>		<b>OUI</b>	
------------	--	------------	--	------------	--	------------	--

<b>NON</b>		<b>NON</b>		<b>NON</b>		<b>NON</b>	
------------	--	------------	--	------------	--	------------	--

<b>VALIDATION</b> Pour valider il faut minimum 3 points	<input style="border: 1px solid green; width: 30px; height: 30px;" type="checkbox"/> <b>OUI</b>	<input style="border: 1px solid red; width: 30px; height: 30px;" type="checkbox"/> <b>NON</b>
Nom du Coordonnateur et d'un juré.	Signatures	



**Ninepin Bowling Classic**  
"Quilles Classic"



**Quille ORANGE – Niveau II**  
**FEUILLE D’EVALUATION**

**EXERCICE B ; SITUATION DE JEU FOURCHE IMPOSEE**

Nom :					Prénom ;					Emargement du candidat					
Catégorie	M	C	J	S	V	N° licence									
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										

**Objectif ;** Réussir 15% des lancers. Avoir la capacité d’être précis *dans la fourche*.

**Marquage ;** Mettre une X quand la boule entre dans la fourche

**FOURCHE 1 / 2 ; Série de 15 lancers**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Lancers
																Fourches
	<i>Total des lancers réussis dans la fourche 1 / 2</i>															

**FOURCHE 1 / 3 ; Série de 15 lancers**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Lancers
																Fourches
	<i>Total lancers réussis dans la fourche 1 / 3</i>															

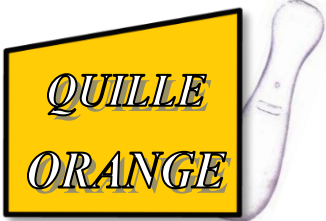
Récapitulatif des 2 séries de 15 jets

<i>Total des lancers réussis dans les deux fourches</i>	
---	--

<b>VALIDATION</b>		<input type="checkbox"/>	<b>OUI</b>	<input type="checkbox"/>	<b>NON</b>
Pour valider il faut au minimum 5 points					
Noms des jurés.			Signatures		




**Ninepin Bowling Classic**  
**"Quilles Classic"**



**Quille ORANGE-Niveau II**  
**FEUILLE D'EVALUATION**  
**EXERCICE C - QUILLES SEULES**

Nom :	Prénom :	Emargement du candidat
Catégorie	N° licence	

M     C     J     S     V

**OBJECTIF ;** *Avoir la capacité de faire tomber une quille.* Ordre imposé quilles N° 2, 3, 4, 6. Sur ces 4 figures, le candidat effectue 1 série de 10 lancers pour abatte la quille. Il doit totaliser 20% du total des 4 séries pour réussir l'exercice. Soit un minimum de 8 points

**Marquage :** *Mettre une X pour un lancer réussi.*

Figure 1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10										1 point par lancer réussi			
												<b>Total</b>	<input style="width:100%;" type="text"/>	<b>/ 10 points</b>
													<b>Total</b>	
												<b>Total</b>	<input style="width:100%;" type="text"/>	<b>/ 10 points</b>
													<b>Total</b>	
											<b>TOTAL</b>		<input style="width:100%;" type="text"/>	<b>/ 40points</b>

<b>VALIDATION</b>	<input style="width:100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	<b>OUI</b>
Pour valider l'exercice il faut minimum 8 points	<input style="width:100%; height: 20px;" type="checkbox"/>	<b>NON</b>

Noms des jurés	Signatures
----------------	------------






**Ninepin Bowling Classic**  
**"Quilles Classic"**



**Quille ORANGE – Niveau II**  
**FEUILLE D’EVALUATION**

**EXERCICE D ; SITUATION DE JEU EN 2 X 15 LANCERS EN PLEIN**

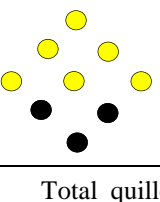
Nom :	Prénom :	Emargement du candidat
Catégorie	N° licence	

M    C    J    S    V  
           

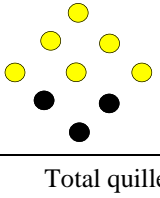
**Objectif ;** Réussir 20% des entrées dans la fourche 1 / 2 ou 1 / 3 en jeu plein avec les 9 quilles sur les 2 séries de 15 lancers de l'exercice. Essayer d'être précis pour pouvoir jouer dans la fourche et faire un maximum de quilles.

**Marquage ;** mettre une X pour la fourche 1 / 2 ou 1 / 3, et remplir en totalité les quilles tombées.

**PREMIER PLEIN ; Fourche 1 / 2 ou 1 / 3 Série de 15 lancers**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Lancers	
																	Fourches
																	9 secs
																	Quilles
Total quilles			Total 9			Total lancers = et > à 6						Total fourches					

**DEUXIEME PLEIN ; Fourches 1 / 2 ou 1 / 3 Série de 15 lancers,**

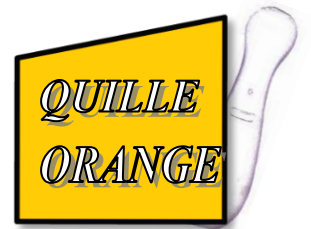
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Lancers	
																	Fourches
																	9 secs
																	Quilles
Total quilles			Total 9			Total lancers = et > à 6						Total fourches					

**Récapitulatif des 2 séries de 15 jets**

Total de quilles		Total 9 sec		Total lancers = et > à 6		Total de fourches	
------------------	--	-------------	--	--------------------------	--	-------------------	--

Pour la validation de cet exercice, seul le nombre de lancers dans la fourche est pris en compte, les autres totaux, 9 secs, lancers = et > à 6 et total 30 lancers, ne servent que pour le suivi de progression des candidats et établir des statistiques.

<b>VALIDATION</b>			<input type="checkbox"/>	<b>OUI</b>	<input type="checkbox"/>	<b>NON</b>
Pour valider il faut au minimum 6 points						
Noms des jurés.	Signatures					



**Quille ORANGE – Niveau II**  
**FEUILLE D’EVALUATION**

**RECAPITULATIF DES NOTES**

(Réservé au jury)

**NOM du candidat :** .....

EXERCICES	VALIDATION			
<b>A</b> ENTRETIEN	<input type="checkbox"/>	OUI	<input type="checkbox"/>	NON
<b>B</b> FOURCHES IMPOSEES	<input type="checkbox"/>	OUI	<input type="checkbox"/>	NON
<b>C</b> QUILLES SEULES	<input type="checkbox"/>	OUI	<input type="checkbox"/>	NON
<b>D</b> JEU SUR 2 X 15 LANCERS EN PLEIN	<input type="checkbox"/>	OUI	<input type="checkbox"/>	NON

Tous les folios d’évaluation doivent être réussis pour obtenir la validation de la quille ORANGE

**RESULTAT DE LA CERTIFICATION QUILLE ORANGE**



**ADMIS**



**NON ADMIS**

Date :

*Signature des membres du jury*

*Signature du Coordonnateur*



## Ninepin Bowling Classic "Quilles Classic"



### Quille ORANGE Niveau II CERTIFICATION

LIGUE REGIONALE DE ;	
Nom du COORDONNATEUR :	
Nom des JURES	QUALITE

#### SESSION DE CERTIFICATION DU :

Certifie que les candidats dont les noms suivent ont satisfait à la certification de la  
**Quilles ORANGE, Niveau II**

*NB : Dès réception de cette liste, la F F B S Q intègre dans ses statistiques fédérales les nouveaux diplômés  
Le Référent NBC fait parvenir aux candidats certifiés le badge et le passeport sportif mis à jour.*

Nom, prénom et code postal de résidence du candidat	Nom du Club	N° lic	Cat	Mail

\*(M,C,J,S,V)

Le Coordonnateur

Le Président CSR NBC

Le Président de la LR,