



RÈGLEMENTS

1. LE JEU

Un joueur de chaque équipe se place à chacune des extrémités du jeu. Les deux adversaires poussent leurs disques alternativement vers l'autre triangle (un bout). Quand les points sont comptés, les deux autres joueurs retournent les disques et ainsi de suite.

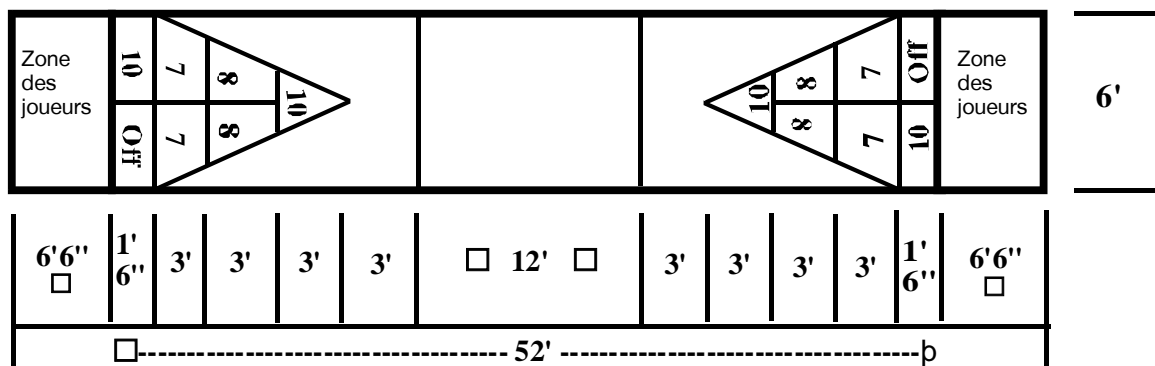
Le but du jeu est de marquer le plus de points possible tout en empêchant l'adversaire d'en marquer. Pour nuire à l'adversaire, on peut placer un disque dans son chemin ou encore déloger un des siens qui est déjà dans une case numérotée.

2. L'AIRE DE JEU

Le terrain mesure 52 pieds de longueur par 6 pieds de largeur.

À chaque bout de l'aire de jeu, sont dessinés deux triangles avec des subdivisions dans lesquelles on place un chiffre. Au travers de la base de chaque triangle, il y a un espace appelé le «10 en moins» (10 off).

La zone neutre du centre qui mesure 12' est délimitée par deux lignes. Les joueurs doivent demeurer en tout temps à l'intérieur du périmètre prévu à cet effet (zone des joueurs). Les deux partenaires doivent être placés en diagonale face au jeu.



3. L'ÉQUIPEMENT

Huit rondelles (palets), quatre par équipe, de 6" de diamètre et de 1" d'épaisseur, de deux couleurs différentes. Chaque joueur a un bâton terminé par un demi-cercle, dont les extrémités (qui font contact au sol) sont recouvertes de caoutchouc ou de plastique. Dans le cadre des Jeux FADOQ, le matériel utilisé est celui fourni par l'organisateur. Aucun joueur ne peut utiliser son matériel personnel.

4. L'ÉQUIPE

Il y a deux joueurs par équipe, dont un capitaine. Le capitaine est le seul à pouvoir s'adresser officiellement à l'arbitre ou au responsable de plateau.

5. LE DÉROULEMENT

Début de la partie

Pour savoir qui commencera la partie, les capitaines doivent tirer à pile ou face. Le gagnant choisit la couleur du disque qu'il désire et la conservera tout au long de la partie.

Pour commencer la partie, il faut placer tous les disques pâles sur le côté droit de la zone « 10 en moins » et les disques foncés sur le côté gauche. Les disques pâles commencent toujours la première manche à droite, les disques foncés commencent la suivante, sans changer de position, et ainsi de suite.

Aux Jeux FADOQ, les disques peuvent être déplacés à l'intérieur de la zone «10 en moins».

RÈGLEMENT DES JEUX

Le joueur peut déplacer les disques de l'adversaire. Selon la stratégie utilisée, le joueur choisit s'il est plus avantageux pour son équipe de déplacer les disques de l'adversaire ou non. Il n'y a donc pas d'obligation.

Il est strictement interdit de pousser délibérément un disque hors de la surface de jeu.

6. LE CALCUL DES POINTS

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible tout en empêchant l'adversaire d'en marquer. Pour nuire à l'adversaire, on peut placer un disque dans son chemin ou encore déloger un des siens qui est déjà dans une case numérotée.

Chaque disque dans un espace marqué, ne touchant à aucune ligne, rapporte 10 points, 8 points ou 7 points selon le cas, ou encore fait perdre 10 points. On enlève 10 points du compte ou du total déjà accumulé pour chaque disque dans la zone du « 10 en moins ». Tout disque qui touche une ligne ne peut rapporter de points.

L'équipe gagnante est celle qui a la plus grande différence positive entre les points «pour» et les points «contre». En cas d'égalité, nous tiendrons compte du total des points « pour », de façon à déterminer le rang.

Disques hors jeu

Les disques hors jeu doivent être enlevés du jeu.

Un disque est hors jeu :

1. lorsqu'il touche n'importe quoi, sauf un autre disque dans le jeu;
2. lorsqu'il s'arrête avant la ligne la plus éloignée délimitant la zone neutre;
3. quand il dépasse de plus de la moitié les lignes de côté.

Fautes et punitions

Il y a des fautes qui font perdre des points : ainsi,

À CHAQUE DÉPART,

1. un joueur qui pousse un disque qui n'est pas dans la zone de départ (soit la moitié du « 10 en moins » délimité par la ligne pointillée) perd 5 points;
2. un joueur qui met le pied sur la ligne de limite ou qui la dépasse pendant qu'il pousse le disque perd 5 points;

PENDANT LE JEU,

3. un joueur qui nuit à un adversaire pendant qu'il exécute son coup perd 5 points;
4. les joueurs poussent chacun leurs quatre disques à tour de rôle jusqu'à ce que les huit (8) disques soient déplacés. C'est alors que l'on compte les points. C'est l'arbitre ou le marqueur qui donne le signal permettant aux joueurs de retirer les rondelles. Un joueur qui retirerait les rondelles avant ce signal serait passible de perdre tous les points que ces rondelles lui auraient fournis.

Partie

Au cours des compétitions provinciales les parties seront de 16 bouts (8 aller-retour)

En cas d'égalité, nous tiendrons compte du total de points « pour », de façon à déte

Règlement officiel de la Fédération québécoise des Jeux Récréatifs.

En tout temps le responsable de discipline peut, sans avis préalable, disqualifier une équipe suspectée d'avoir contrevenu au règlement.