

REGLEMENT EPREUVE DU COMBINE

OBJECTIFS :

La partie se déroule en 8 mènes de 3 boules ce qui fait 24 boules jouées dont 12 au point et 12 au tir. Chaque lancer peut rapporter au maximum 2 points ce qui fait 48 points maximum. A la fin de la partie, le joueur qui a marqué le maximum de point remporte l'opposition. Le match nul est possible.

AMENAGEMENT :

Il faut tracer deux cercles : un de 70 cm de rayon et un de 15 cm de rayon (comme pour les épreuves de point, il est possible de les agrandir pour favoriser la réussite des jeunes). Deux distances de lancer sont référencées: à 5,5m et à 6,5m (par rapport au bouchon placé au centre du cercle).

DISPOSITIF ET REGLES DU JEU :

Le joueur, qui a gagné le bouchon, choisit de pointer ou de tirer lors de la première mène. Ensuite il alterne les rôles de pointeur et de tireur jusqu'à la 8^e et dernière mène. S'il commence par tirer, il finira par pointer et inversement.

Lors de la première mène à 5,5m, le pointeur pointe jusqu'à ce qu'il réussisse à mettre une boule dans la cible. La boule manquée est retirée du terrain. Ainsi à chaque tentative au point, le terrain est vierge de boules. Ensuite le tireur tire jusqu'à qu'il touche la boule adverse pour la faire sortir. Chaque boule pointée dans la cible rapporte 1 point dans le grand cercle et 2 points dans le petit cercle (la boule est validée dans le cercle le plus favorable dès qu'elle est à l'aplomb). Au tir, la boule adverse doit être poussée complètement en dehors du grand cercle pour avoir 1 point. Si elle reste dans la cible, cela ne rapporte aucun point et le tireur doit à nouveau tirer la boule à son nouvel emplacement. En cas de carreau (la boule de tir reste dans le grand cercle), cela rapporte deux points.

- Si le pointeur a épuisé toutes ses boules, le tireur a le choix soit de tirer une boule placée au centre de la cible (ce qui lui rapporte 1 point s'il frappe et deux s'il fait carreau) soit de tirer le bouchon (ce qui lui rapporte 1 point s'il le déplace dans le cercle et 2 points s'il le fait sortir du cercle).
- Quand le tireur n'a plus de boule, le pointeur continue à essayer de rentrer ses boules dans la cible pour prendre le maximum de point. A chaque réussite, la boule est alors retirée de la cible.

La seconde mène se déroule toujours à 5,5m. Toutefois, les rôles des joueurs sont inversés. Le pointeur devient alors tireur et le tireur devient pointeur. Les mènes suivantes se jouent à 6,5m avant de revenir à 5,5m pour les 2 suivantes puis à 6,5m pour les deux dernières.

Pour les règles de validité des boules au point et au tir, il faut que la boule au point soit à l'aplomb la ligne pour être valable et que la boule touchée au tir sorte entièrement de la cible pour marquer des points. La technique utilisée au tir est libre.

REMARQUE : Même s'il est plus facile de remplir le tableau pour suivre le score, il n'est pas indispensable qu'un éducateur soit mobilisé pour cette tâche. Les deux joueurs peuvent remplir leur fiche voire même marquer leur score directement en fond de jeu sur les panneaux après chaque boule réussie et ainsi donner le score final à la table sans spécialement avoir le détail écrit (comme cela est le cas pour les autres parties en tête-à-tête, doublette ou triplète)