

1. Règlements généraux

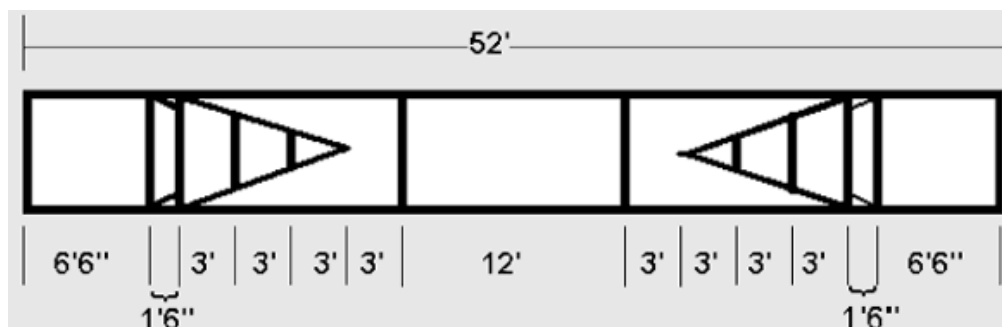
- Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles pour fin de vérification.
- Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription, au moins 3 équipes.
- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès des officiels.

2. Principe du jeu

- Deux joueurs de chaque équipe se placent à chacune des extrémités du jeu. Les deux joueurs des deux équipes 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. Il est strictement interdit d'éviter délibérément les disques de l'adversaire.

3. Zone 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 (10, 8, 7 points).
- 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 pieds est délimitée par deux lignes.



4. Matériel

- Huit rondelles (galets), quatre par équipe, de 6 pouces de diamètre et de 1 pouce 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.

5. Équipe

- Il y a 4 joueurs par équipe, dont un capitaine. Le capitaine est le seul à pouvoir s'adresser officiellement à l'arbitre ou au responsable de plateau.
- Chaque capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début de la partie. En aucun temps, après le début de la partie, un joueur peut être changé dans l'alignement.

6. 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. À noter que dans une partie de 4 manches ou 8 bouts, l'équipe qui commence lance le dernier galet du match.
- Les galets doivent toujours être lancés à la suite en partant du centre vers l'extérieur.
- Les équipes doivent utiliser les baguettes qui sont sur les jeux mêmes.
- Les joueurs des deux équipes poussent leurs disques à tour de rôle jusqu'à ce que les huit 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.

7. Comment compter les points

- Le but du jeu est de marquer le plus de points possibles 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. Il est strictement interdit d'éviter délibérément les disques de l'adversaire.
- 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 ou retirer de points. L'officiel doit se pencher au dessus du galet pour juger si celui-ci est bien à l'intérieur des lignes.
- Dans le cas d'un « galet superposé » c'est-à-dire un galet qui repose sur un autre galet après avoir été lancé avec force par un joueur, il faut étudier chaque galet séparément selon les règles de pointage.
- Les lancers effectués en deux ou plusieurs temps ne sont pas permis. Le mouvement vers l'avant du bâton (palet) et du galet (disque) doit être exécuté de façon continue et en ligne droite.
- Les joueurs ne doivent pas marcher sur la ligne de fond du terrain ou la traverser, elle ou son prolongement sauf pour rassembler et placer leurs galets.
- Un lancer est considéré exécuté lorsque le galet avance de plus de 2 pouces dans le (-10).

- Le joueur doit demeurer en tout temps à l'intérieur des lignes de prolongement. Il sera cependant possible de sortir un pied en dehors, seulement au moment de lancer et ce, pour accommoder les joueurs.
- Il est strictement défendu aux joueurs de nuire aux mouvements de l'adversaire pendant qu'il exécute un lancer, que ce soit avec le bâton ou avec le corps.
- Il est permis à un joueur de notre équipe de faire savoir où lancer, mais en pointant discrètement.
- L'équipe gagnante de la partie est celle qui a accumulé le plus grand nombre de points. On détermine le rang au classement par le nombre de parties gagnées. En cas d'égalité, nous tiendrons compte du total des points pour.

RETIRÉ DU JEU

- Les galets qui restent dans la zone neutre même s'ils touchent aux lignes de côté.
- Les galets qui dépassent les lignes de côté de plus de la moitié.

LAISSÉ SUR LE JEU

- Un galet qui n'a pas pu traverser la ligne du centre parce qu'il a frappé un autre galet
- Un galet qui s'arrête dans le triangle sur une des lignes n'est pas retiré mais ne rapporte aucun point.
- Un galet qui touche la ligne de côté et à la ligne extérieure du moins dix (-10) reste dans le jeu car la ligne extérieure est dominante.
- Un galet reste en jeu tant qu'il touche à la ligne extérieure.

PS : IL N'EST PAS PERMIS DE S'INSCRIRE À DEUX JOURNÉES CONSÉCUTIVES À LA MÊME DISCIPLINE.

