REGLEMENT CIBLE-POINT

1) PRINCIPES DE L'EPREUVE :

Elle se joue en simple, avec 4 boules par joueur, et se déroule en 8 mènes.
Après tirage au sort, le gagnant du toss, lance le but. Une cible de 70cm de rayon, est tracée, avec pour centre le but.
Le joueur qui a lancé le but, pointe le premier, et tant que le point n'est pas repris dans la cible, l'autre joueur pointe ses boules. Ce dernier a le droit, de venir constater sur le jeu, le positionnement de sa boule.
Bien entendu, tant qu'une boule n'est pas entrée dans la cible, les deux joueurs pointent alternativement.
Lorsqu'un joueur n'a plus de boules, son adversaire joue et essaie d'ajouter d'autres points.

Le but reste toujours fixe au centre de la cible, et le RTI est appliqué pour le déplacement des objets ; ainsi, toute boule qui déplace un objet de plus de 50cm dans la cible, est fautive, et après annulation, il y a remise en place ou pas, selon avantage.
Aussi, si une boule jouée noie une boule située dans la cible, le coup est bon si la boule jouée reste dans la cible, sinon annulation et éventuelle remise en place, selon règle de l'avantage.
Seules les boules présentes dans la cible, peuvent marquer des points ; les boules pointées en dehors de la cible, sont retirées du jeu, au fur et à mesure.

2) DEROULEMENT DE L'EPREUVE :

Le but est lancé alternativement par les deux joueurs, durant les 8 mènes.

Le joueur qui lance le but et pointe le premier à la 4ème mène, relance le but et pointera encore le premier à la suivante.

Les cibles sont tracées intégralement dans le rectangle de jeu, lorsque le but est à 70cm minimum des lignes latérales, sinon la partie de la cible extérieure au terrain, ne se trace pas.

Par contre, les lignes des 12,50m et des 17,50m n'empêchent pas le tracé intégral de la cible.

En cas de présence d'une féminine, la ligne de fond de jeu, sera ramenée à 15,50m.

Utiliser les fiches de match « cible-point », pour marquer les points, et comptabiliser les mènes.

La partie est gagnée, à l'issue des 8 mènes, par le joueur qui a le plus grand nombre de points.

Le décompte des points n'intervient qu'après le jet de la dernière boule.

Exemple : joueur X = le plus près du but = X / adversaire de X = Y.

- Si un biberon est constaté (moins de 5mm d'espace) = bonus de 1pt.

*- La boule la plus près du but dans la cible **(joueur X)** = 2pts.*

*- Toutes les boules de l'adversaire dans la cible **(joueur Y)** = 1pt.*

*- Toutes les boules du **joueur X** dans la cible, positionnées après une boule du **joueur Y** = 1pt.*

*- Si une ou plusieurs boules du **joueur X** dans la cible, placées avant la première du **joueur Y** = 2pts.*

3) EGALITE APRES MATCH RETOUR :

Une mène supplémentaire sera jouée, à 4 boules par joueur. Après tirage au sort, le gagnant du toss lancera le but, et pointera en premier. Le gagnant de la mène, remportera le match.