

REGLEMENT COMBINE

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 choisira de pointer ou de tirer, lors de la première mène.

Un joueur dans une même mène, est contraint de pointer ou de tirer, et inversement pour l'autre.

Le joueur qui pointe à la 4ème mène, **pointera de nouveau à la suivante**, pour inverser le sens du pointage.

2) DEROULEMENT DE L'EPREUVE :

- Lancer du but :

Il est lancé deux mènes de suite par le même joueur.

Il est fixe durant toute la mène, et il est remis en place pour chaque boule pointée.

Il est retiré de son emplacement, pour le tir d'une boule, puis remis en place ensuite.

Il est placé par l'adversaire, après deux lancers irréguliers, à 70cm minimum des lignes latérales.

- **Le point** :

Chaque boule jugée bonne, à l'intérieur de la cible = 1pt.

Un biberon (moins de 5mm d'espace) = 2pts.

La boule qui déplace le but de plus de 50cm, et fait un biberon = 1pt.

- **Le tir** :

Il est valable lorsque la boule ou le but, régulièrement frappés, sortent de la cible.

Chaque tir jugé bon = 1pt.

Un carreau dans la cible = 2pts.

3) CAS PARTICULIERS :

=> Pour le pointeur :

Il continue de pointer, même lorsque le tireur en face, n'a plus de boule.

=> Pour le tireur :

S'il n'y a plus de boule dans la cible, il peut en tirer une adverse, mise à la place du but.

Il peut tirer le but, deux fois par mène maximum, et marquer 2pts par but touché régulièrement, et sorti de la cible.

4) EGALITE A LA FIN DES HUIT MENES :

Deux mènes supplémentaires seront jouées, avec deux boules par joueur.

Après tirage au sort, le gagnant du toss choisira de pointer ou de tirer, et le but sera lancé alternativement par l'un et l'autre des joueurs, jusqu'à la disparition de l'égalité.