CONCOURS COMBINE

16 EQUIPES EN DOUBLE

1 TIREUR - 1 POINTEUR

4 boules chacun

Dimanche 6 Mars 2011

Début des jeux : 13 heures 30

Boulodrome couvert Hall Mendes France (Parc des Expositions)

4 rencontres de 8 mènes chacune

Engagements : 15€ /Equipe

Gagnée : 10€

Enveloppes : vainqueur 50€, second 30 €

.....

COUPON REPONSE

CLUB/EQUIPE : .....

Nom des joueurs : Tireur : .....Pointeur : .....

Engagement : 15€

Ci-joint règlement de .....€

A retourner avant le 25 février 2011 à :

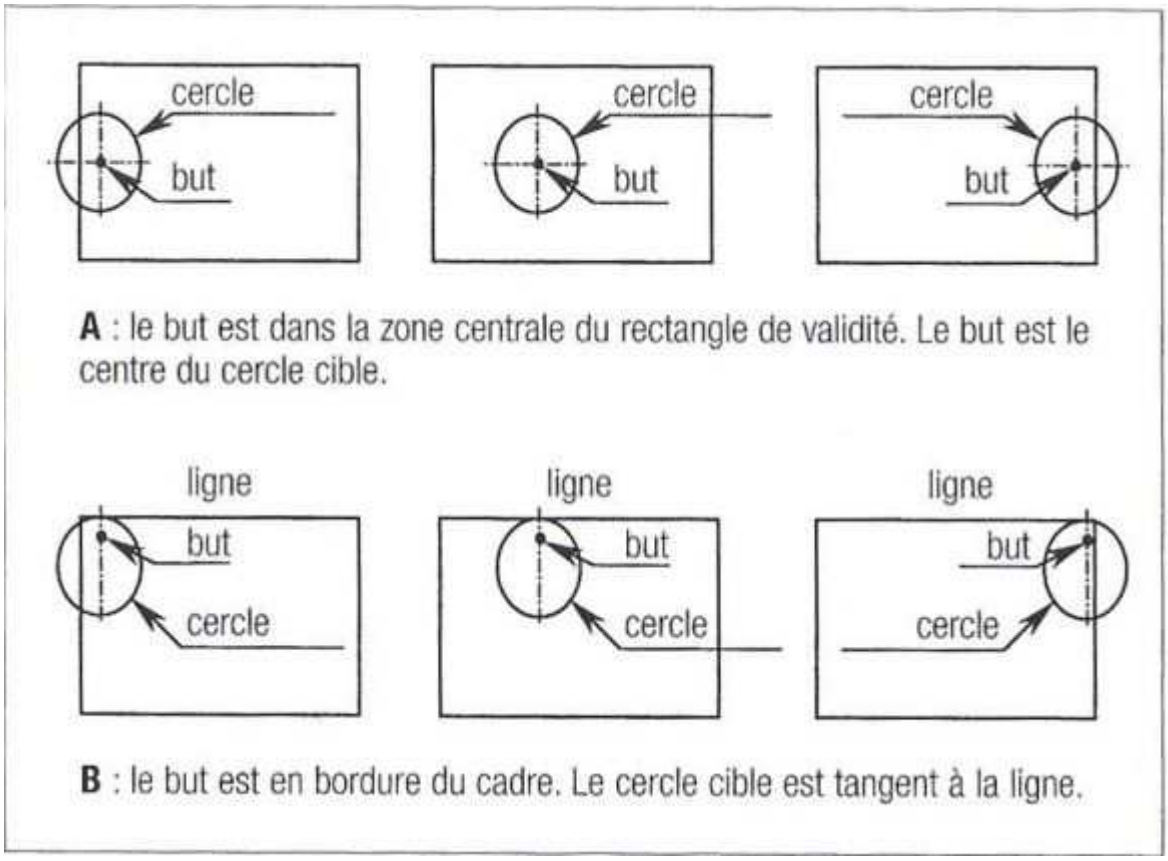
SPORT BOULES SAINTES

24 rue Geoffroy Martel 17100 Saintes

Tel : 05 46 92 00 34 / e-mail : sportboulessaintes@free.fr

LE COMBINE en DOUBLE (1 tireur et 1 pointeur)

Il s'agit d'une épreuve où l'on doit, en étant en alternance pointeur ou tireur, jouer un maximum de « coup gagnant » (à savoir de boules dans la cible lorsque l'on pointe et de boules ou de buts frappés lorsque l'on tire).
Chaque joueur dispose de 4 boules pendant les 8 mènes de l'épreuve (4 séquences de tir et 4 de point).
De la 1ère à la 4ème mènes, le tireur de l'équipe A affronte le pointeur de l'équipe B.
De la 5ème à la 8ème mène, le pointeur de l'équipe A affronte le tireur de l'équipe B.
L'aire de jeu (appelée cible) est représentée par un cercle tracé au sol autour du but (1,40 m de diamètre)

Principe du jeu :

Après tirage au sort, l'équipe gagnante choisit de tirer ou de pointer.
Elle lance le but les mènes 1, 2, 7, 8.
Son adversaire le lance les mènes 3, 4, 5 et 6.
En cas d'échec après 2 lancers, l'adversaire place le but dans le rectangle de validité, à plus de 70 cm des lignes du rectangle.
Le pointeur doit placer sa boule à l'intérieur de la cible. En cas d'échec, la boule est enlevée du jeu et le pointeur rejoue jusqu'à ce qu'il réussisse.
Une boule dans la cible rapporte 1 point, 2 points en cas de «biberon» (pointer une boule située à moins de 5 mm du but). Il déclenche alors l'action du tireur.
Le tireur, lui, doit faire sortir la boule adverse de la cible pour marquer 1 point, 2 points en cas de «carreau» (boule de tir restant dans le cercle).
Quand le pointeur n'a plus de boule, le tireur a le choix de tirer une boule adverse, pour 1 point, mise à la place du but ou de tirer le but, pour 2 points deux fois maximum.
L'équipe gagnante est celle qui a réalisé le plus grand nombre de points avec ses 32 boules jouées.
En cas d'égalité à la fin de la 8ème mène, 1 mène supplémentaire sera jouée, chaque équipe ayant choisi librement sa formation, sans possibilité de changement de joueur en cours de mène.
En cas de nouvelle égalité, les tireurs et pointeurs de chaque équipe alterneront et s'affronteront au cours d'une nouvelle mène, après avoir à nouveau permuté les joueurs, et ainsi de suite jusqu'à détermination du gagnant.