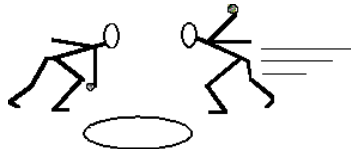


LE COMBINE



Il s'agit d'une épreuve individuelle 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). L'aire de jeu (appelée cible) est représentée par un cercle tracé au sol autour du but d'1,40 m de diamètre de façon visible pour les compétiteurs et les spectateurs.

Principe du jeu :

Après tirage au sort, le gagnant choisit de tirer ou de pointer (on inverse pour la deuxième mène et ainsi de suite) et il lance le but (2 mènes de suite). 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.

Le vainqueur de l'épreuve est celui qui a réalisé le plus grand nombre de points avec ses 32 boules jouées. La rencontre dure environ 1h15.

