



TOURNOI DE WASHER ROCKFEST ST-PIERRE-BAPTISTE

Déroulement d'une partie

- Le jeu comporte 2 équipes de 2 joueurs.
- Un joueur par équipe se place à chaque extrémité du jeu.
- Chaque équipe dispose de 3 washers.
- Celui-ci lance consécutivement ses 3 washers dans l'autre boîte.
- Pour déterminer l'équipe qui commence la partie, nous allons procéder un tire au sort. Le gagnant décide l'équipe qui commence la partie. Par la suite, l'équipe qui a remporté ou annulé cette manche débute la suivante.
- Le système pour annuler des points est employé pour compter les points. Par exemple : le 1^{er} joueur lance et obtiens 6 points, le 2^e joueur obtient 3 points ($6-3=3$ points). C'est donc 3 à 0 pour le premier joueur.
- Des lancers égaux s'annulent mutuellement et aucun point n'est attribué. Par exemple : le 1^{er} joueur lance et obtient 3 points et le 2^e joueur obtient 3 points également ($3-3=0$).
- Tous les lancers doivent être pris derrière l'avant de chaque boîte, ce qui signifie que vous pouvez vous tenir à côté de la boîte, mais que vos orteils ne peuvent pas traverser l'avant de celle-ci.

- La partie se termine quand un joueur obtient 21 points sans toutefois le dépasser. Si le joueur dépasse 21, il est en situation de dépassement et perd son tour. Aucun point n'est comptabilisé et le deuxième joueur de son côté peut comptabiliser tous ses points sans toutefois dépasser le 21 points.

Pointage

- 1 point à une distance de washer de la boîte
- 3 points à l'intérieur de la boîte
- 5 points à l'intérieur du ring

BON TOURNOI !!

