

Jeux des 50 ans et plus

Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

Babette

REGLEMENTS

1. REGLEMENTS GENERAUX

En tout temps lors des compétitions, les participants doivent respecter les consignes des bénévoles spécialisés.

2. PRINCIPE DU JEU

Lancer une poche en direction du plateau de jeu Babette et accumuler le plus de points possible afin d'atteindre 21 points. La partie se joue composée de deux équipes de deux joueurs.

3. MATERIEL

Le matériel nécessaire pour le déroulement d'une partie de Babette soit :

- 2 boîtes :
 - Dimension de 36 pouces (longueur) par 24 pouces (largeur) par 9 ½ pouces à l'arrière et 4 ½ à l'avant (en inclinaison).
 - Trou 6 pouces de circonférence positionner à 12 pouces centre du haut de la boîte et 12 pouces centre de chaque côté.
 - Le jeu doit être construit en bois.
- 10 poches :
 - Identifié les poches pour les deux équipes (5 poches d'une couleur et 5 de l'autre ou d'un signe écrit sur la poche)
 - 5 pouces ½ par 5 pouces ½, en tissu rempli de grains de sable et de pois à soupe à 75 pour cent correspondant à 1 lb, le poids recommandé des poches.

4. ZONE DE JEU

La distance entre les deux boîtiers est de 21 pieds à partir du devant relié d'une corde.

Le lancer doit s'effectuer derrière ou à coté de la boîte de jeu vers l'autre boîte de jeu sans toutefois dépasser le devant de la boîte. Une poche lancée en ayant dépassé le devant de la boîte est considérée comme morte, aucun point possible et doit être enlevée du jeu immédiatement.

Une poche sur le dessus du boîtier et ballotant sur le côté tout en y restant est considérée bonne.

Une poche sur le côté touchant le sol est considérée morte (aucun point compter avec cette poche).

5. DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Un tirage au sort est fait pour déterminer la composition de l'équipe à chaque partie. À chaque partie, les participants joueront avec un nouveau coéquipier.

Les capitaines procèdent par tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes débutera.

Les coéquipiers devront se placer un en face de l'autre des boîtiers. L'équipe adverse prendra part l'autre côté du boîtier, un en face de l'autre.

Le premier joueur doit lancer une poche de même couleur et son adversaire doit ensuite lancer la sienne sans enlever les poches de l'autre équipe, sauf celle-ci considérée comme morte ayant touché le sol pour tomber sur le boîtier, ou le joueur ayant dépassé la ligne de lancer).

L'équipe qui réussit le plus haut nombre de points, perd la main et le tour est à son adversaire. La main change lorsque l'équipe adverse accumule plus de points que l'autre équipe.

La première équipe à atteindre 21 points remporte.

6. POINTAGE

- Une poche dans le trou correspond à 3 points.
- Une poche sur la boîte correspond à 1 point.
- Les points s'annulent, donc, on doit calculer la différence des points ou annuler chacune des poches équivalentes de chaque équipe pour savoir laquelle des deux équipes marquera.

- Exemple 1:

Équipe A lance une poche en alternance avec l'équipe adverse, une entre dans le trou, la seconde touche le sol et la troisième reste sur la boîte, la quatrième entre dans le trou et la dernière reste sur le boîtier.

Équipe B lance une poche en alternance avec l'équipe adverse, une reste sur la boîte, le deuxième et la troisième poche lancés atteignent le sol, la quatrième et la dernière restent sur le boîtier.

Pointage : Équipe A= 8 points, Équipe B =3 point, donc après la soustraction des points, 5 points sont comptabilisés à l'équipe A.

Le joueur de l'équipe B commence la nouvelle main.