



TEL : (416) 781 - 2338

FAX : (416) 781 - 4264

DIV. of DOM ENTERPRISES MFG. LTD.

975 ROSELAWN AVENUE, TORONTO, ONTARIO, CANADA M6B 1B6

JEU DE

SHUFFLEBOARD MODERNE

TERRAIN & ACCESSOIRES

Le jeu de Shuffleboard Moderne peut se jouer sur toute surface unie, ciment, tuile, etc. Les grandeurs régulières sont de 52' de long par 6' de large. Deux triangles avec pointes convergentes vers le centre sont distancés de 18' aux pointes. La base de chaque triangle est à 9' de la pointe, et la base fait la largeur du terrain (6'). Deux lignes parallèles à la base du triangle divisent ce triangle, une ligne est à 3' de la base et l'autre à 6'. Le petit triangle près de la pointe vaut 10 points. L'espace compris entre la base et le triangle au bout de la pointe est divisé en deux par une ligne sur la longueur, et les 2 carreaux supérieures en arrière de la pointe valent 8 points et les deux carreaux suivantes valent 7 points. A 18" au bas du grand triangle, une ligne doit être tracée d'un côté à l'autre du terrain et ce carreau vaut MOINS - 10. Les lignes de marquage extérieures peuvent varier entre 3/4" et 1".

L'extrémité où on place le tableau scoreur s'appelle TETE et l'autre extrémité se nomme PIED.

Les disques sont fabriqués de plastique ou d'un composé synthétique de 6" de diamètre et pas plus de 1" d'épais, et ils ne doivent pas peser plus de 15 onces. Les disques sont de couleur clair** et foncé** pour faciliter l'identification.

Les baguettes pour pousser les disques sont faits d'aluminium ou fibre de verre, 5'-6' de long, et 5" de tête. La grandeur de la baguette doit pas être plus de 6' 3".

** Huit (8) disques forment un ensemble, dont quatre (4) sont de couleur rouge et les autres, de couleur noire. On pourra utiliser d'autres combinaisons de couleur, comme le blanc ou le jaune, à la place de rouge.

REGLEMENTS

Les joueurs jouent à tour de rôle avec les disques de couleurs variées. Les points sont accordés pour tout disque s'arrêtant dans les cases marquées de 10, 8, 7 ou MOINS - 10. L'important dans ce jeu est de déplacer les disques de son adversaire. La partie peut être de 50, 75 ou 100 points. La partie peut se jouer en simple (2 joueurs) ou en double (4 joueurs). Chaque équipe choisit une couleur de disques, soit les clairs ou les foncés, et ceci peut se décider en envoyant un disque par chaque joueur (en simple) ou par un joueur désigné (en double) pour chaque équipe, et celui qui arrive le plus près de la ligne morte, choisit une couleur.

Le début de la partie commence par les disques clairs, ensuite un foncé et alternativement jusqu'à ce que les 8 disques soient joués. Les disques clairs doivent être joués du côté droit de la tête de jeu, et les foncés du côté gauche. Quand tous les disques ont été joués, ce qui constitue une demie ronde, on continue en jouant en direction opposée, et cette fois ce sont les disques foncés qui débute.

En double, après que tous les disques ont été joués à la tête de jeu, continuez dans l'autre direction en débutant toujours avec les clairs et suivant avec les foncés. Ne changez pas les couleurs de départ tant qu'une ronde (2 extrémités) n'est pas complète. À la ronde suivante ce sont les foncés qui débute à l'endroit où la première ronde s'est terminée, et en alternant les couleurs pour débute avec le début de toute nouvelle ronde.

Après que les 2 joueurs ont joué leurs 4 disques, additionnez le total de chaque couleur respective, et si un disque touche une ligne, celui-ci ne compte pas. Le gagnant est celui qui gagne 2 parties sur 3.

Chaque joueur place ces disques dans le carreau du MOINS -10 (pas en arrière du MOINS -10) suivant la couleur qu'il a choisit. Si un disque touche la ligne de fond ou de tête vous enlevez 5 pts ou si le disque touche le côté le triangle enlevez 10 pts. Ensuite une pénalité de 10 points est aussi si un joueur ne joue pas ou livre pas son disque d'un seul coup ou d'un seul élan. Une pénalité de 5 points pour tout joueur dépassant ou touchant (avec ses pieds) la ligne de base ou s'il dérange son adversaire quand celui-ci est en train de jouer, ou encore en touchant un disque en jeu.

Un disque mort est celui qui s'arrête avant la ligne morte ou tout disque frappant tout autre objet qu'un disque en jeu, et revient en jeu. Tout disque mort doit être enlevé de jeu. Si un disque mort déplace un disque en jeu, on doit recommencer la demie ronde.

Enlevés aussi tout disque qui dépasse la ligne de base de 8" ou encore tout disque appuyé sur les côtés du terrain.

Le but du jeu est de déplacer les disques de son adversaire qui sont dans des carreaux avec points et d'essayer de placer ceux-ci dans la carreau MOINS - 10.

On peut jouer une partie de 50 points ou 75 points ou 100 points ou encore une partie de 8 carreaux, 12 carreaux ou 16 carreaux. Le premier arrivé au pointage ou carreau révolu ou obtenu gagne la partie. Si la partie est nulle, une ronde supplémentaire doit être jouée (en simple) et 2 rondes (en double).

**Merci à M. John Boivin (Association Shuffleboard Moderne, Québec) pour son aide avec ce règlement.*