

RÈGLEMENTS DES COUILLES

BUT DU JEU

Le jeu consiste à faire des points en lançant ses couilles sur l'échelle opposée afin qu'elles restent accrochées sur les barreaux. À la fin d'un tour la première équipe à obtenir exactement 21 points gagne la partie.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Les deux échelles sont placées face à face à une distance délimitée par la corde qui les relie. Les joueurs se place à chacune des échelles.

Les lancés se font au hasard la première fois et ensuite ce sont les gagnants qui débudent.

Chacun des joueurs à trois couilles à lancer pour un total de six par équipe. Les parties sont de 21 points.

DÉROULEMENT

La formule des couilles se joue soit en équipe de deux ou individuellement

Les manches sont d'une durée approximative de 30 minutes.

Pour ce qui est du jeu individuel, les deux adversaires se placent à la même échelle. Après avoir déterminé qui jouera en premier, le premier joueur de l'équipe numéro un lance ces trois couilles. Lors du lancer, le pied du joueur ne doit pas dépasser l'échelle. Ensuite le premier joueur de l'équipe numéro deux lance ses trois couilles.



DÉCOMPTE DES POINTS

Pour marquer des points, la couille doit tenir sur l'un des trois barreaux de l'échelle par un demi-tour ou plus.

Une couille qui est lancée et qui touche le sol avant de s'enrouler sur un barreau est annulée et doit être retirée du jeu immédiatement. Si deux couilles de couleurs différentes s'enroulent sur le même barreau, les points des deux couilles sont annulés.

La valeur de chaque barreau est calculée ainsi :

- Barreau supérieur 1 points
- Barreau central 3 points
- Barreau inférieur 5 points

Pour la formule en équipe, lorsque les deux premiers adversaires ont lancé leurs trois couilles et que les points sont calculés, le deuxième membre de l'équipe qui a marqué le plus de points commence à lancer ses couilles (si après le premier tour il y a égalité, la dernière équipe ayant marqué le plus de points débute).

Si après un tour, le pointage de l'une d'elles dépasse 21, l'équipe doit soustraire les points qu'elle vient de marquer au pointage qu'elle avait avant de jouer ce tour.

EN CAS D'ÉGALITÉ

Si les deux équipes ont 21 points à la fin du lancer des six couilles, une prolongation s'impose. Tour à tour, les premiers joueurs de chaque équipe lancent leurs couilles et les points sont calculés sans que les couilles sur le même barreau s'annulent, les deuxièmes joueurs de chaque équipe font de même. L'équipe ayant le plus de points à la fin de ces deux tours de lancer remporte la partie.