

MON PARTENAIRE, C'EST STAUFFACHER !

StauffaDETROPOINTA

Contenu :

- 10 Trapointa (quilles à points), 55x55x250 mm avec des faces marquées de 1, 2, 3 ou 4 points
- 3 dés, 100x100x100 mm, avec des points dont la somme des faces opposées fait 7
- Herbin : Surface en herbe naturelle ou synthétique, 2,0 x 7,0 m
- Boîte de rangement en bois incluse

Principe du jeu

Inventeur : Claude Roche, Courtepin

Le Détrাপointa est un sport (jeu) pour toutes et tous, sans distinction de genre ni retenue, visant à renouer le contact entre les personnes, jeunes et moins jeunes, en solo, en groupe, et surtout en famille.

On peut jouer entre amis, en duel, ou en groupe de trois joueurs, entre parents et enfants. La seule obligation est le respect entre tous les joueurs et l'amitié.

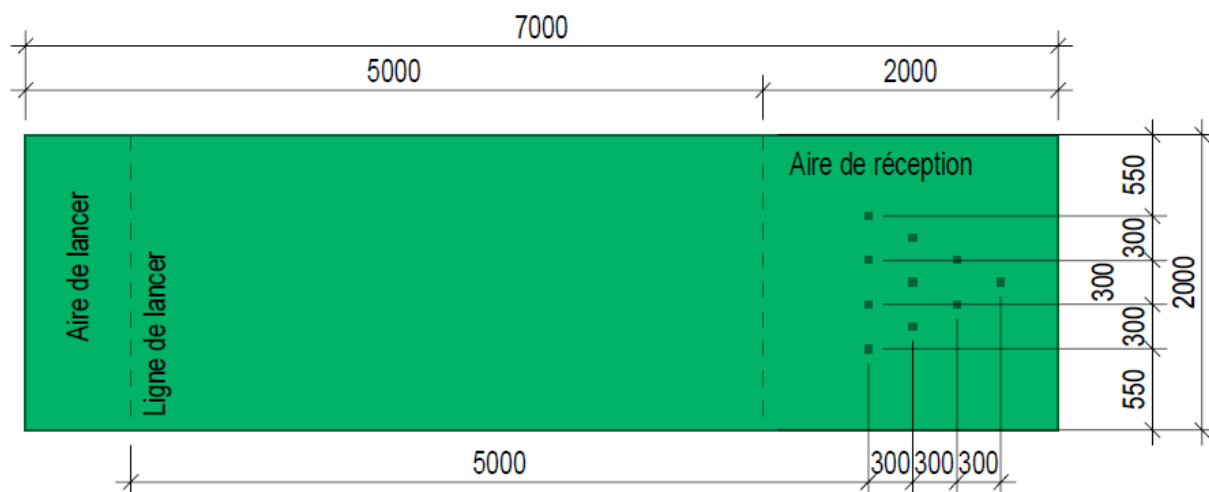
Mise en place du jeu

Une **Ligne de lancer**, perpendiculaire à l'axe de l'Herbin, est définie d'un côté du terrain, à environ 70 cm du bord, pour former l'**Aire de lancer**. De l'autre côté, le carré de 2,0 m x 2,0 m devient l'**Aire de réception**.

Les Trapointa sont disposés en une ligne de 4 pièces pour commencer, centrée sur l'axe de l'Herbin, à 5,0 m de la ligne de lancer, avec une distance de 30 cm entre chaque pièce.

Une deuxième ligne est formée 30 cm plus loin, décalée de 15 cm par rapport à la première, composée de 3 Trapointa, espacés de 30 cm. Une troisième ligne, puis une quatrième sont ajoutées avec 2 puis 1 pièce, espacées de 30 cm et décalées de 15 cm.

Il est possible de définir une deuxième **Ligne de lancer** plus proche pour les enfants.



Plan de l'Herbin

Déroulement du jeu

Le lanceur prend 3 dés, se positionne dans l'aire de lancer prévue en face des 10 Trapointa, pose deux dés à côté de lui, se concentre et, dans les 30 secondes, lance le dé contre ou sur les Trapointa.

Une fois le premier lancer effectué, et sans quitter sa place, il recommence l'opération avec les deux dés restants.

À la fin des 3 lancers, les points des faces supérieures de tous les Trapointa tombés, ainsi que ceux des faces supérieures des dés, sont additionnés pour obtenir le score. Si tous les Trapointa sont tombés et qu'il reste un ou plusieurs dés, chaque dé apporte 10 points supplémentaires.

Attention à ne pas jouer trop fort. Toutes les pièces tombées complètement en dehors de l'**Aire de réception** sont perdues et ne marquent donc pas de point.

La partie se joue en 5 lancers de 3 dés.

En cas d'égalité, chaque adversaire prend un seul dé et le lance. Celui qui obtient le plus de points est le gagnant.

Fin du jeu

Le jeu simple se joue en une manche et prend fin lorsque tous les joueurs ont effectué leurs 5 lancers.

Libre aux participants de définir le nombre de manches à jouer.

Tournoi de Détrapointa

Nom et prénom	Points tour 1	Points tour 2	Points tour 3	Points tour 4	Points tour 5	Total points	Rang