

Championnat du monde 2024

JEU DU CLOU



NOUVEAUTE > CATEGORIE MONDE ASSOCIATIF !

A gagner > 20 t-shirts imprimés aux couleurs de l'association gagnante.

DESCRIPTION

Ce huitième championnat du monde du jeu du clou se tiendra le dimanche 5 **mai** sous le stade couvert jouxtant la salle olympique du Vieux Charbonnage, rue Emile Vandervelde, 67 à Gives. L'accès au terrain est possible à partir de 10h et la compétition débutera à 11h.

Le nombre de participants est fixé à 60 joueurs maximum. Afin de vous assurer de figurer dans la liste, il est possible de vous inscrire dès à présent sur notre site www.vieuxcharbonnage.be

L'inscription est gratuite. (Nous vous demandons néanmoins d'assumer votre présence ou de vous dé-convoquer au moins 3 jours avant l'épreuve afin d'adapter les tableaux de comptage).

Les athlètes russes sont à nouveau interdits de compétition cette année.

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque participant se voit attribuer un dossard. En consultant le tableau affiché, tous les participants prendront leur place respective. Il y aura maximum 6 joueurs par bûche.

A l'issue de chacune des 8 manches prévues par la FIC (Fédération Internationale du Clou), un tirage au sort automatique définira les nouvelles positions de jeu. Les joueurs changeront ainsi de bûche et d'adversaires durant la compétition.

La partie suivante ne pourra démarrer tant que la précédente ne sera pas terminée.

REGLES DU JEU

A. La partie traditionnelle

Le but de la compétition est d'enfoncer totalement son clou dans la bûche, sans toutefois être le premier, ni le dernier. Le clou est considéré comme enfoncé s'il n'a plus aucune aspérité par rapport à la surface de la bûche. Le clou doit être enfoncé **VERTICALEMENT** (oui oui, certain l'on déjà essayé à l'horizontale!)

Le premier à jouer est celui placé au N°1 de la bûche et ainsi de suite dans le sens horlogique.

Lors du premier tour, il est obligatoire de frapper sur son clou, ensuite libre à chacun de mettre en place la tactique la plus adéquate.

Il est obligatoire de toujours déposer le marteau au pied de son clou avant de frapper d'un seul geste le clou souhaité.

Une fois le coup donné, laissez place au suivant en déposant le marteau au pied de son clou.

Si un clou est plié au point de ne plus pouvoir être redressé, un nouveau clou est placé et enfoncé à la hauteur atteinte avant de plier.

L'arbitrage sera réalisé par le joueur ayant débuté la partie.

A la fin de chaque partie, les joueurs ayant vu leur clou enfoncé le 1^{er} et le dernier s'associent pour payer un verre à tous leurs adversaires.

PENALITES

Les infractions auront pour effet les pénalités suivantes:

- Ne pas démarrer de son clou > passe 1 tour
- Tapoter la bûche avant de donner le coup > passe 1 tour
- Frapper 2 coups (même sans avoir touché de clou) > passe 2 tours
- Frapper plus de 2 coup > s'associe aux perdants pour payer la tournée
- Lâcher le marteau > s'associe aux perdants pour payer la tournée

B. LE SUPER FRAPPEUR.

Au terme de chaque manche traditionnelle, chaque joueur tentera d'enfoncer un nouveau clou avec le moins de coups possible. Les coups pourront s'enchaîner sans revenir à la base du clou. Attention, frapper à côté du clou équivaut à un coup.

Les nombres de coups de chaque manche seront additionnés et le participant ayant donné le moins de coups sera automatiquement sélectionné pour la super finale.

C. LES PLAY-OFF

Les playoffs permettront à chacun de croire jusqu'au bout en leur participation à la super finale ! En effet, au terme de la sixième des 8 manches, les points totaux de chaque participant seront divisés par deux, réduisant ainsi de manière significative l'écart entre les premiers et les poursuivants. Mais mieux encore, les points des deux dernières manches seront **doublés !!!** afin de maintenir le suspens jusqu'au bout.

ATTRIBUTION DES POINTS

A chaque partie, les points seront attribués selon l'ordre d'enfoncement des clous à l'exception du dernier qui ne reçoit aucun point. Les bulletins de comptage sont remis au DGFFAIFC (à Romu quoi) à chaque fin de manche. Les résultats de chaque manche ainsi que le classement évolutif seront directement affichés.

Les 4 joueurs ayant marqué le plus de point à l'issue des 8 manches* ainsi que le SUPER FRAPPEUR et la meilleure dame se rencontreront en SUPER FINALE. Si le super frappeur ou la meilleure dame fait également partie des 4 meilleurs au terme du tournoi traditionnel, c'est le 5^{ème} du classement qui intégrera la super finale. A ce moment, les compteurs seront remis à Zéro et le vainqueur final désigné sur cette unique et dernière manche.

(En cas d'égalité entre la 4^{ème} et la 5^{ème} position, c'est le joueur ayant marqué le plus de points lors de la première manche qui sera sélectionné pour la super finale.)

* 8 manches officielles sont prévues mais si pour des raisons indépendantes de notre volonté, le temps n'en permet pas la tenue, le nombre pourra être revu à minimum 6 manches. Dans ce cas, c'est les 5^{ème} et 6^{ème} manches qui compteront double.

REMISE DES PRIX

Prix de circonstance pour le vainqueur du tournoi, pour la première dame et pour la meilleur association**

**Pour être éligible dans la catégorie « associations », il faut qu'elle soit représentée par 3 joueurs minimum (pas de maximum) et reconnue par son président, entraîneur, directeur... Il est donc entendu par association ; les maisons de jeunes ou de quartier, les clubs de foot ou autres sports, asbl de tous horizons, comités scolaires...

L'association gagnante est celle dont les 3 premiers membres additionneront le plus de points au terme des manches traditionnelles. Si au moins un de ces 3 membres intègre la super finale, alors 10 points viendront s'ajouter au total des points déjà additionnés.

