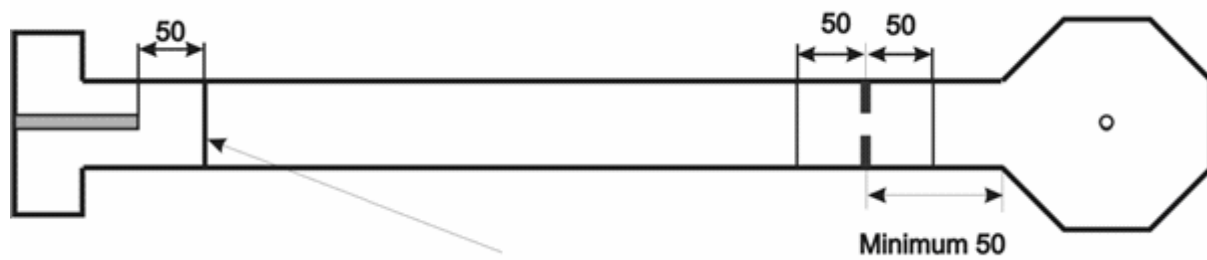


SPAY – Piste 1 – La fenêtre



Ligne de franchissement

Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à 50cm de la fin de la plaque métallique. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchit. Une fois la ligne franchit pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement ci-dessous.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

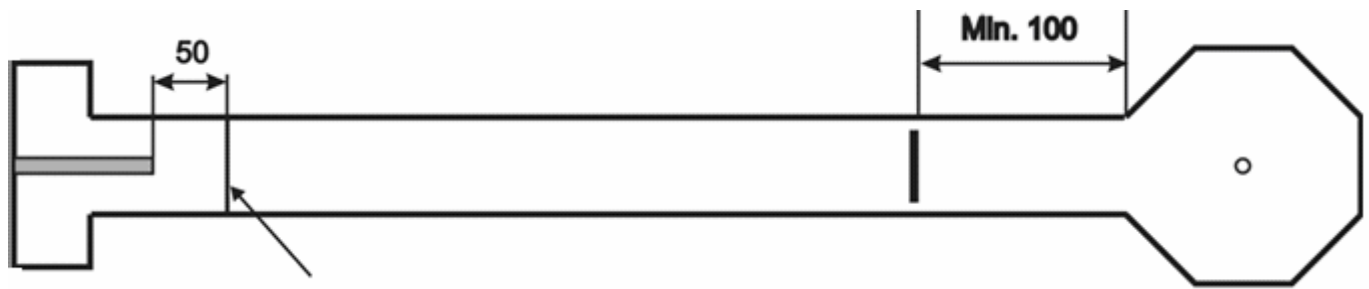
Si la balle s'arrête à proximité de l'obstacle, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à l'obstacle jusqu'à 50cm maximum de celui-ci, en allant vers le départ si la balle est avant l'obstacle, et en allant vers le trou si la balle est après l'obstacle.

Le déplacement de la balle peut être complet (c'est-à-dire qu'on met vraiment la balle à 50cm de l'obstacle) ou incomplet (c'est-à-dire qu'on décide de ne reculer la balle que de 30cm par exemple pour avoir un angle différent pour passer la fenêtre). Quelque soit le choix fait, déplacement complet ou incomplet, ce dernier doit être fait en une seule fois, il est interdit de déplacer 2 fois la balle.

On considère que la balle a franchit la fenêtre si le point de contact de la balle avec le feutre est du côté du trou. Dans ce cas là, on doit déplacer la balle vers le trou. A l'inverse, si le point de contact de la balle avec le feutre est du côté du départ, on ne pourra que laisser la balle en place ou la reculer.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 2 – Les fenêtres latérales



Ligne de Franchissement

Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à 50cm de la fin de la plaque métallique. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchit. Une fois la ligne franchit pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement ci-dessous.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

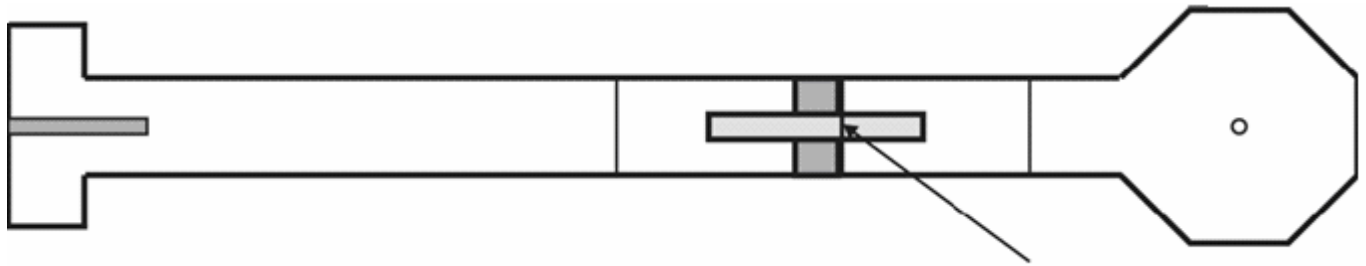
Si la balle s'arrête à proximité de l'obstacle, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à l'obstacle jusqu'à 50cm maximum de celui-ci, en allant vers le départ si la balle est avant l'obstacle, et en allant vers le trou si la balle est après l'obstacle.

Le déplacement de la balle peut être complet (c'est-à-dire qu'on met vraiment la balle à 50cm de l'obstacle) ou incomplet (c'est-à-dire qu'on décide de ne reculer la balle que de 30cm par exemple pour avoir un angle différent pour passer la fenêtre). Quelque soit le choix fait, déplacement complet ou incomplet, ce dernier doit être fait en une seule fois, il est interdit de déplacer 2 fois la balle.

On considère que la balle a franchit la fenêtre si le point de contact de la balle avec le feutre est du côté du trou. Dans ce cas là, on doit déplacer la balle vers le trou. A l'inverse, si le point de contact de la balle avec le feutre est du côté du départ, on ne pourra que laisser la balle en place ou la reculer.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 3 – La Passerelle



Ligne de Franchissement

Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à la fin des caisses entourant la passerelle. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchit. Une fois la ligne franchit pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement.

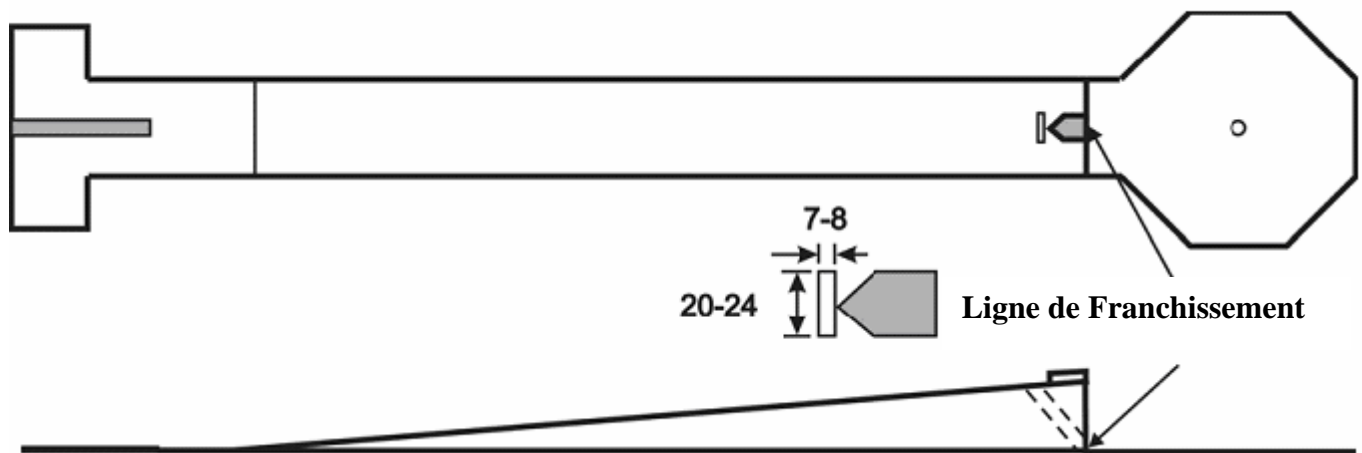
Il est interdit de passer par-dessus les caisses.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

Si la balle s'arrête à proximité de l'obstacle, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à l'obstacle à 50cm de celui-ci en allant vers le trou.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 4 – La Tirelire



Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à la sortie de l'obstacle. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchie. Une fois la ligne franchie pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement.

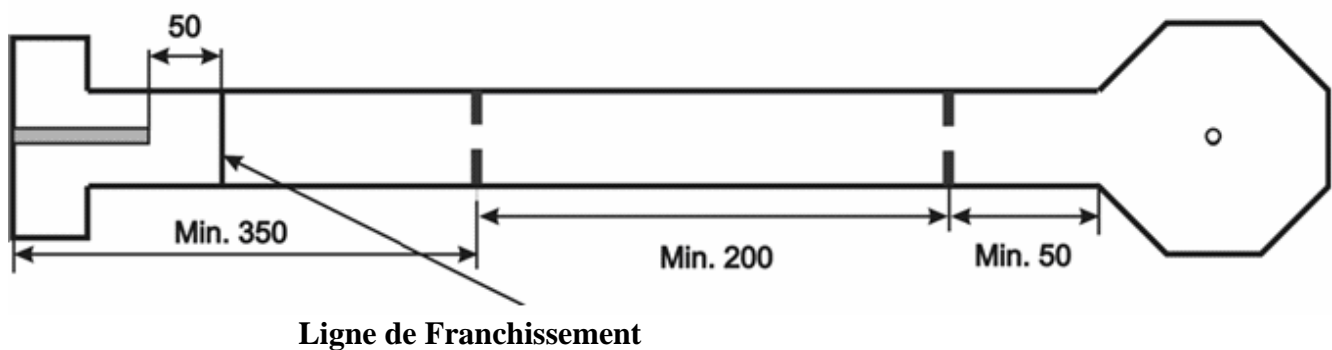
Il est interdit de passer par-dessus la bande en haut de la montée pour arriver dans le cercle.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

Si la balle s'arrête à proximité de l'obstacle, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à l'obstacle à 50cm de celui-ci en allant vers le trou.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 5 – La double fenêtre



Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à 50cm de la fin de la plaque métallique. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchit. Une fois la ligne franchit pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement ci-dessous.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

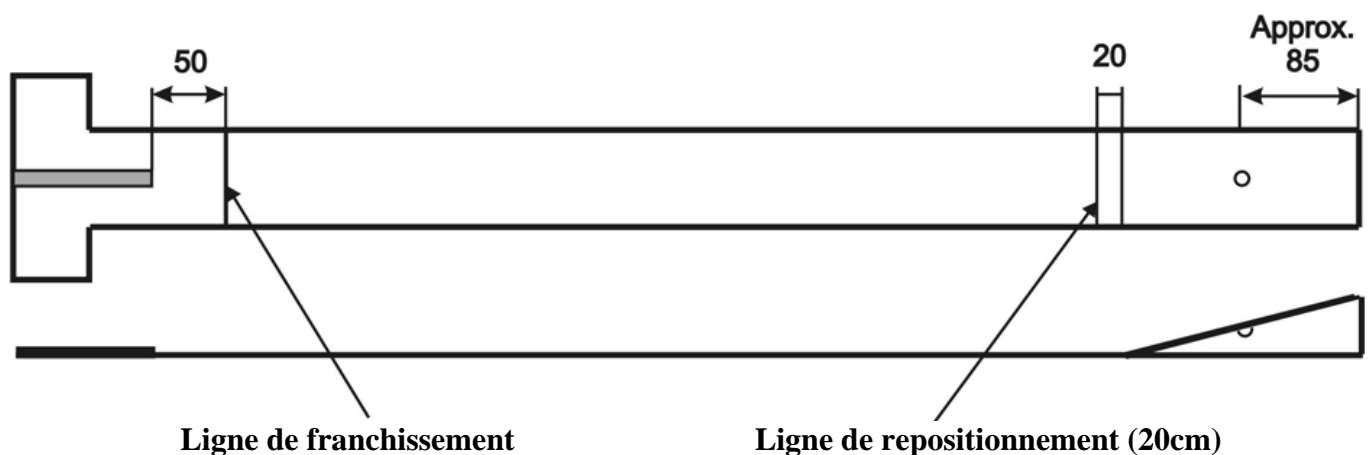
Si la balle s'arrête à proximité de l'obstacle, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à l'obstacle jusqu'à 50cm maximum de celui-ci, en allant vers le départ si la balle est avant l'obstacle, et en allant vers le trou si la balle est après l'obstacle.

Le déplacement de la balle peut être complet (c'est-à-dire qu'on met vraiment la balle à 50cm de l'obstacle) ou incomplet (c'est-à-dire qu'on décide de ne reculer la balle que de 30cm par exemple pour avoir un angle différent pour passer la fenêtre). Quelque soit le choix fait, déplacement complet ou incomplet, ce dernier doit être fait en une seule fois, il est interdit de déplacer 2 fois la balle.

On considère que la balle a franchit la fenêtre si le point de contact de la balle avec le feutre est du côté du trou. Dans ce cas là, on peut déplacer la balle vers le trou. A l'inverse, si le point de contact de la balle avec le feutre est du côté du départ, on ne pourra que laisser la balle en place ou la reculer.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 6 – Le Talon allemand



Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à 50cm de la fin de la plaque métallique. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchie. Une fois la ligne franchie pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement ci-dessous.

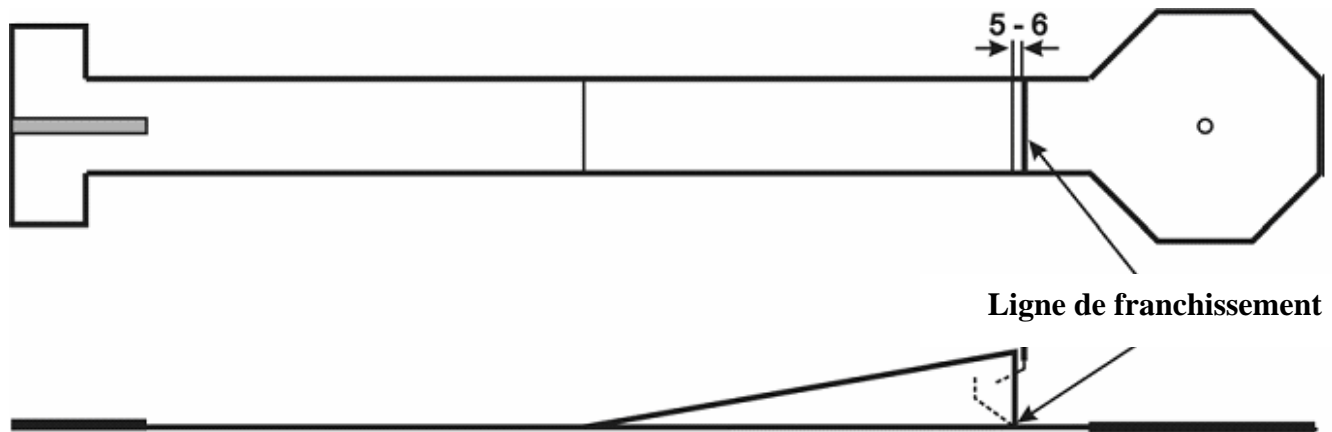
Quand on rate un coup et que la balle redescend et repasse la ligne de franchissement, on joue le coup suivant depuis l'endroit où la balle a coupé la ligne de franchissement en redescendant. Toutefois, si ce point est à moins de 20cm d'une des 2 bandes, on a le droit d'éloigner la balle à 20cm de la bande.

Si la balle s'arrête à proximité de l'arête entre la partie plate de la piste et la partie en montée, on a le droit de la reculer jusqu'à 20cm de l'arête, parallèlement aux bandes.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement (sans jamais l'avoir franchie), le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 7 – La boîte aux lettres



Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à la sortie de l'obstacle. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchie. Une fois la ligne franchie pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement.

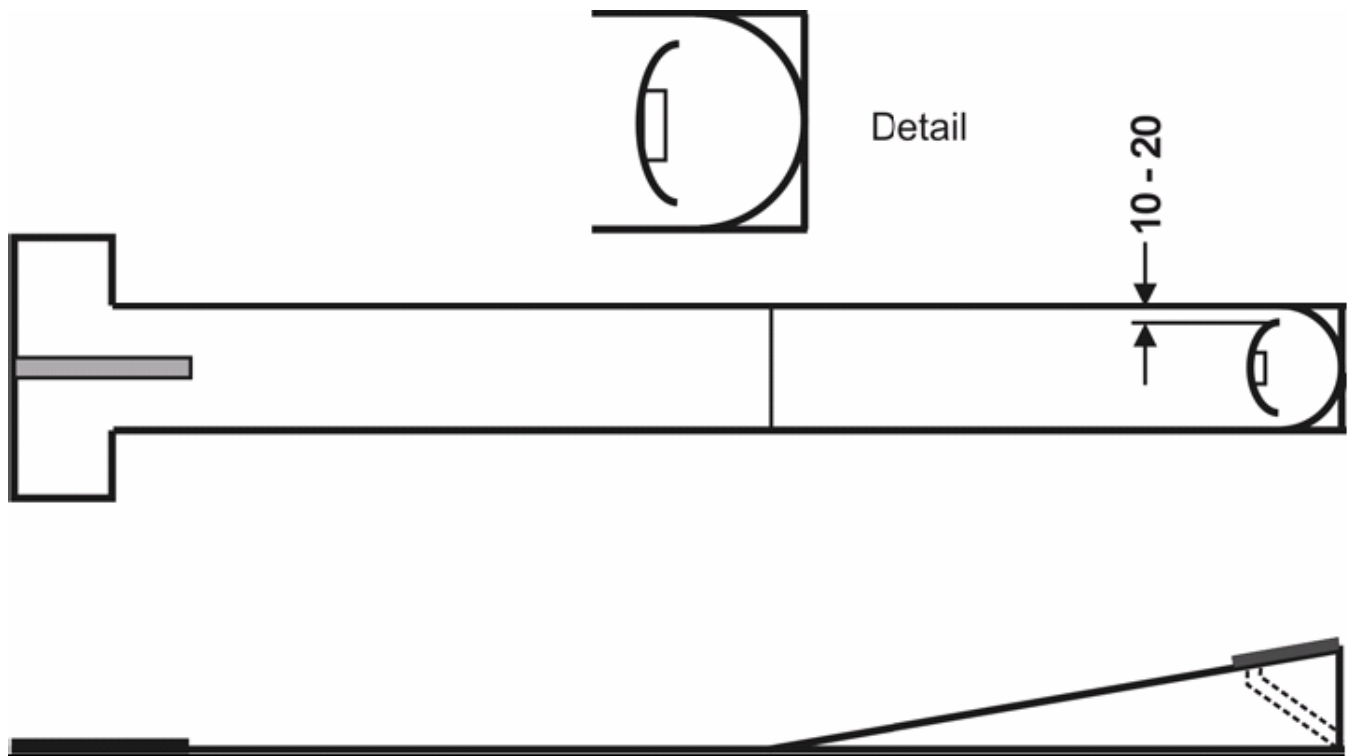
Il est interdit de passer par-dessus la bande en haut de la montée pour arriver dans le cercle.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

Si la balle s'arrête à proximité de l'obstacle, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à l'obstacle à 50cm de celui-ci en allant vers le trou.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 8 – Le Gentleman



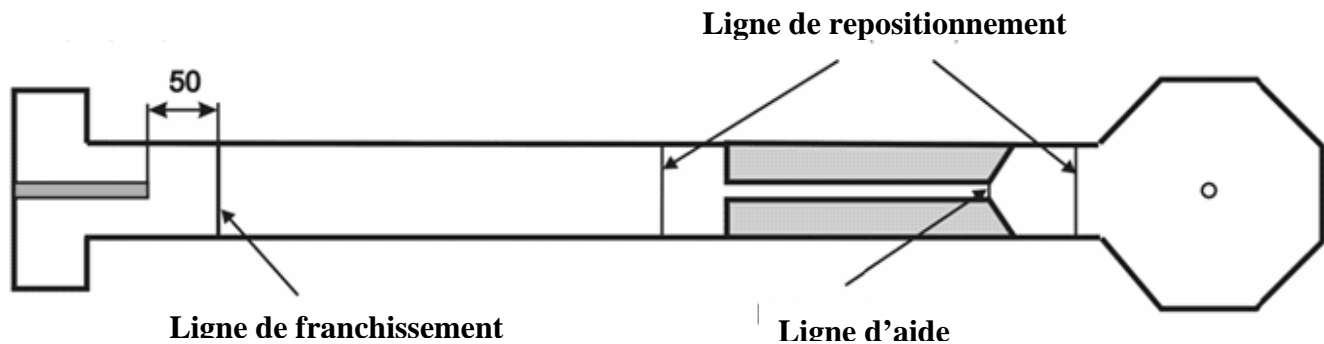
Sur cette piste, il n'y a pas de ligne de franchissement. On joue du départ tant que le but n'est pas atteint.

Le but est atteint lorsque la balle se trouve derrière l'arc de cercle. Si la balle s'arrête sur une des 2 arêtes de l'arc de cercle, le coup n'est pas considéré comme bon et le coup suivant doit être rejoué du départ.

Il est autorisé de jouer en tapant le dessous de l'arc de cercle.

Si la balle quitte la piste, le coup suivant doit être rejoué du départ sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 9 – Le Chenal



Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à 50cm de la fin de la plaque métallique. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchie. Une fois la ligne franchie pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement ci-dessous.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

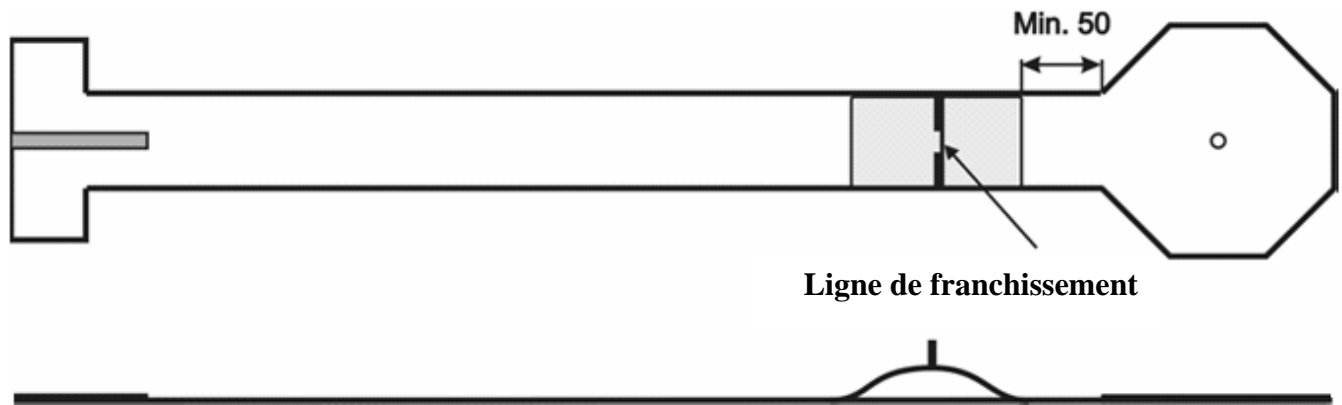
Sur cette piste, on considère que la balle a franchi l'obstacle si le point de contact de la balle avec le feutre a passé la ligne d'aide.

Si la balle s'arrête juste avant ou dans l'obstacle, on doit la repositionner parallèlement aux bandes 50cm avant l'obstacle (ligne de repositionnement), en direction du départ. Si la balle s'arrête après l'obstacle, on doit la repositionner 50cm après l'obstacle (ligne de repositionnement), en direction du trou. Sur cette piste, il est strictement interdit de jouer dans l'obstacle ou entre l'obstacle et les lignes de repositionnement.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

Si la balle va dans le cercle puis revient dans le chenal, c'est en fonction du point d'arrêt de la balle que sera jugé le déplacement à effectuer et notamment, si la balle revient au milieu du chenal après être allé dans le cercle, il faudra déplacer la balle en direction du départ et donc se placer avant le chenal pour jouer le coup suivant.

SPAY – Piste 10 – La bosse avec fenêtre



Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe au sommet de la bosse, après la fenêtre. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchie. Une fois la ligne franchie pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement ci-dessous.

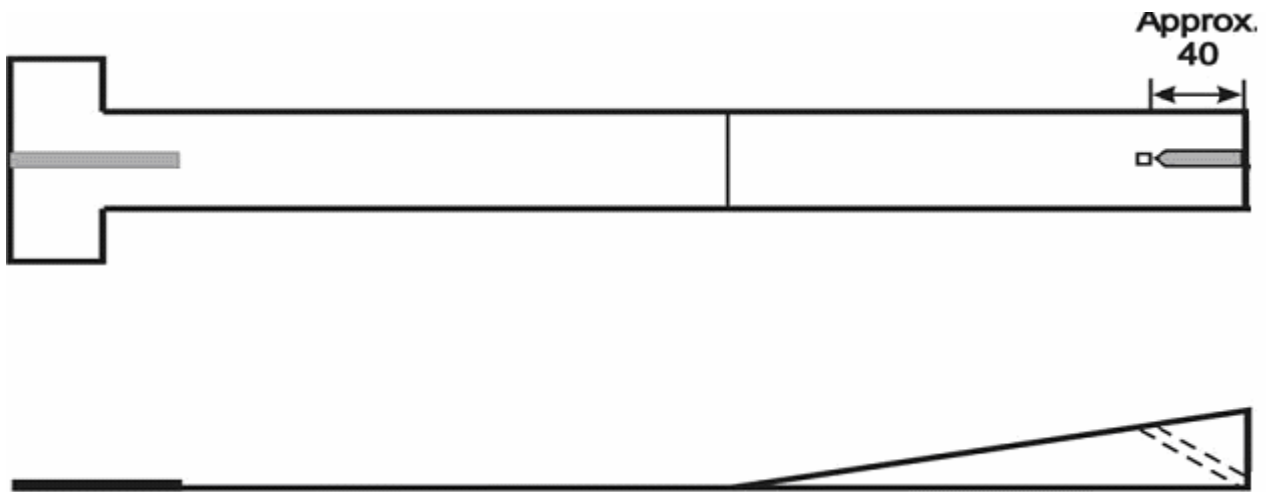
Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

Il est interdit de passer par-dessus la fenêtre en haut de la montée pour arriver dans le cercle.

Si la balle s'arrête à proximité de l'obstacle (derrière celui-ci), on a le droit de la repositionner perpendiculairement à l'obstacle à 50cm de celui-ci en allant vers le trou.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 11 – La cagnotte

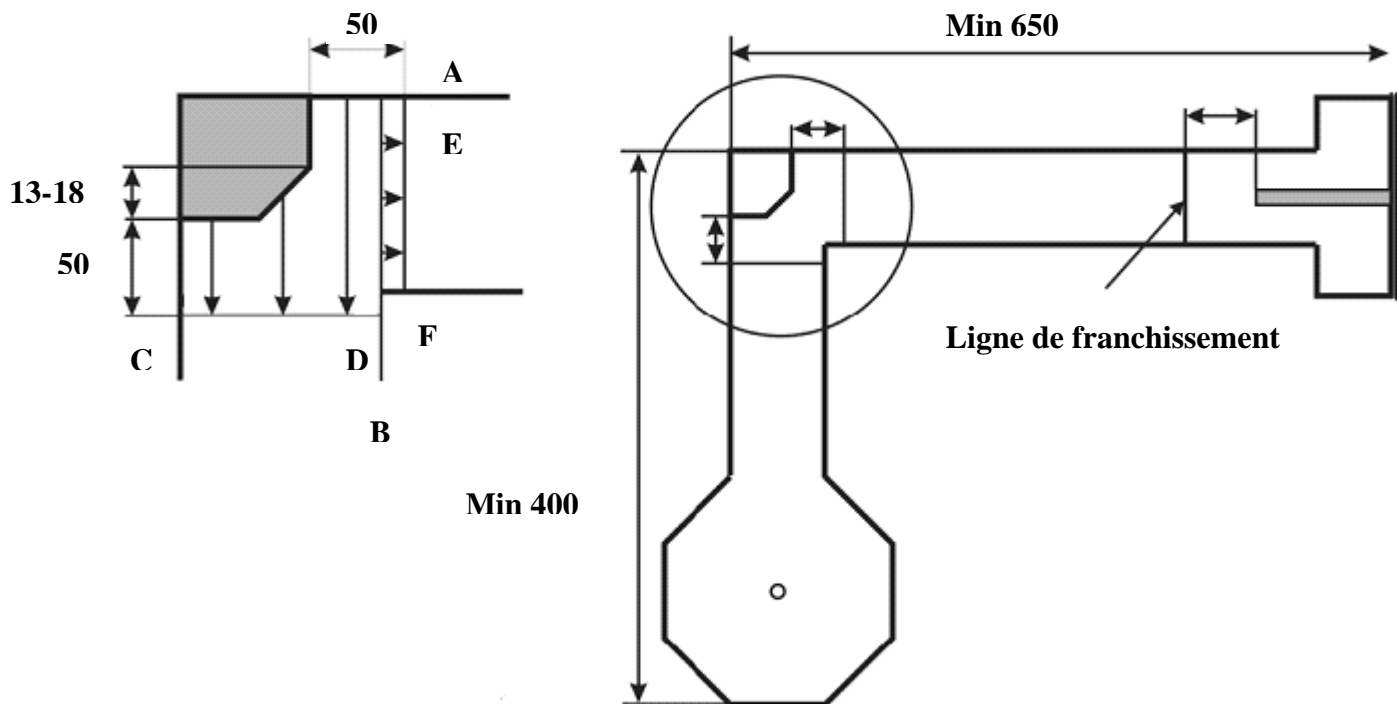


Sur cette piste, il n’y a pas de ligne de franchissement. On joue du départ tant que le but n’est pas atteint.

Le but est atteint lorsque la balle se trouve dans le trou.

Si la balle quitte la piste, le coup suivant doit être rejoué du départ sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 12 – L'équerre



Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à 50cm de la fin de la plaque métallique. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchit. Une fois la ligne franchit pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement ci-dessous.

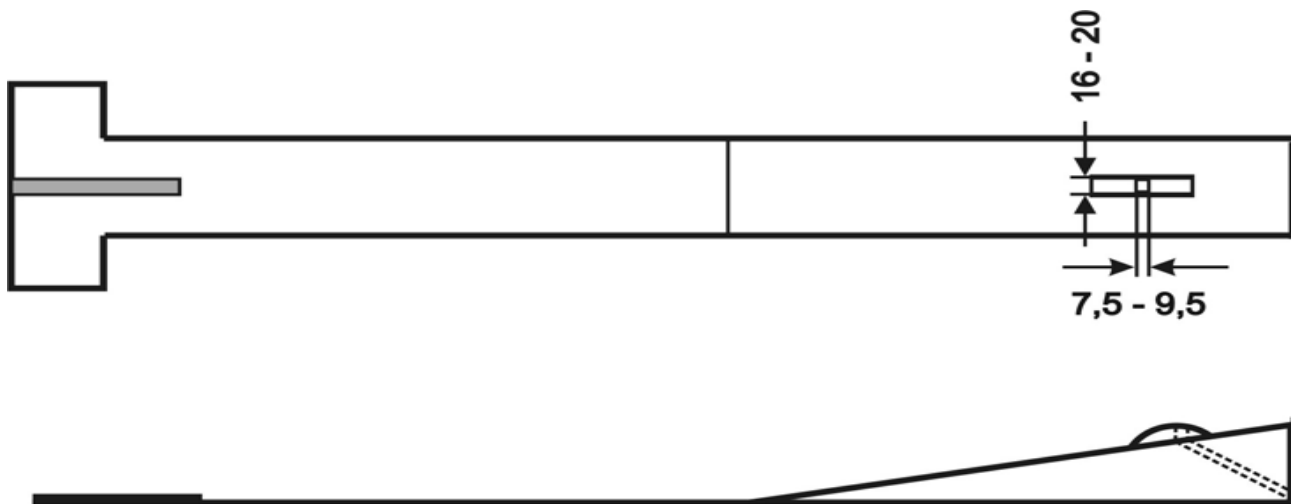
Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

Si la balle s'arrête à proximité de l'obstacle, on a le droit de la repositionner comme suit : Si la balle a franchit la ligne A-B, on peut l'avancer parallèlement aux bandes en direction du trou jusqu'à la ligne C-D. Si la balle s'arrête entre la ligne A-B et la ligne E-F, il faudra la reculer en direction du départ sur la ligne E-F.

On considère que la balle a franchit une ligne si le point de contact de la balle avec le feutre est après la ligne.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 13 – L'Örkelljunga

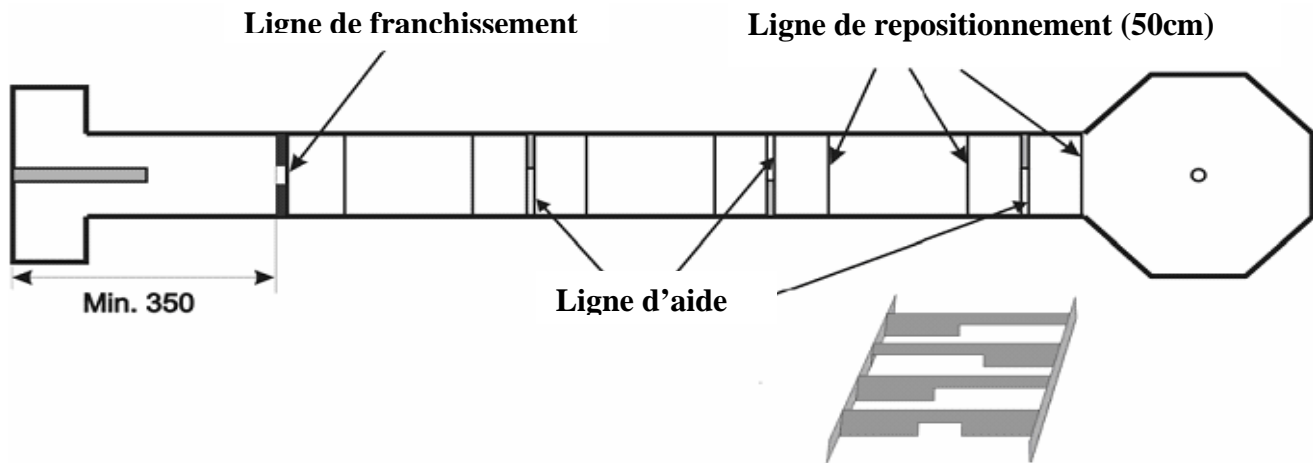


Sur cette piste, il n'y a pas de ligne de franchissement. On joue du départ tant que le but n'est pas atteint.

Le but est atteint lorsque la balle se trouve dans le trou.

Si la balle quitte la piste, le coup suivant doit être rejoué du départ sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 14 – L'illusion d'optique



Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe après la première fenêtre. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchit. Une fois la ligne franchit pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement ci-dessous.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

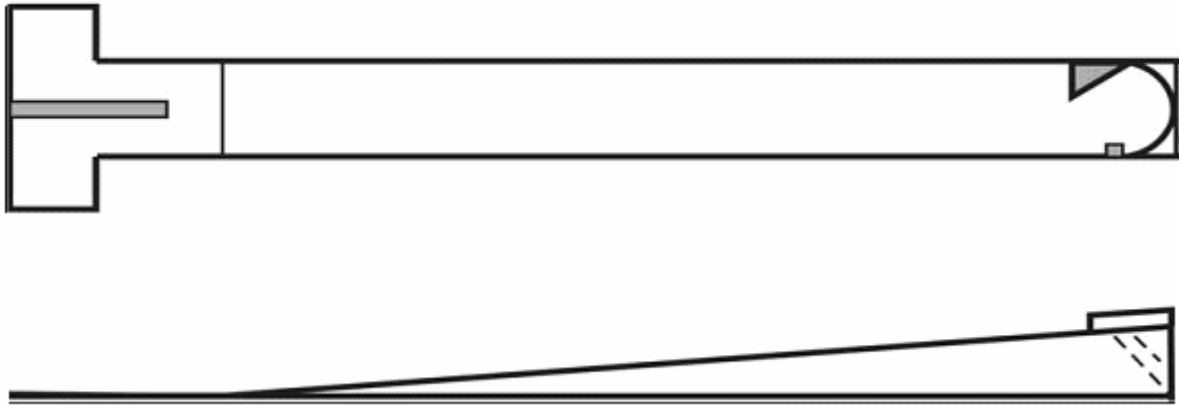
Si la balle s'arrête à proximité d'un obstacle, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à l'obstacle jusqu'à 50cm maximum de celui-ci, en allant vers le départ si la balle est avant l'obstacle, et en allant vers le trou si la balle est après l'obstacle.

Le déplacement de la balle peut être complet (c'est-à-dire qu'on met vraiment la balle à 50cm de l'obstacle) ou incomplet (c'est-à-dire qu'on décide de ne reculer la balle que de 30cm par exemple pour avoir un angle différent pour passer la fenêtre). Quelque soit le choix fait, déplacement complet ou incomplet, ce dernier doit être fait en une seule fois, il est interdit de déplacer 2 fois la balle.

On considère que la balle a franchit un obstacle, si le point de contact de la balle avec le feutre est du côté du trou. Dans ce cas là, on peut déplacer la balle vers le trou. A l'inverse, si le point de contact de la balle avec le feutre est du côté du départ, on ne pourra que laisser la balle en place ou la reculer.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 15 – Le trou de côté

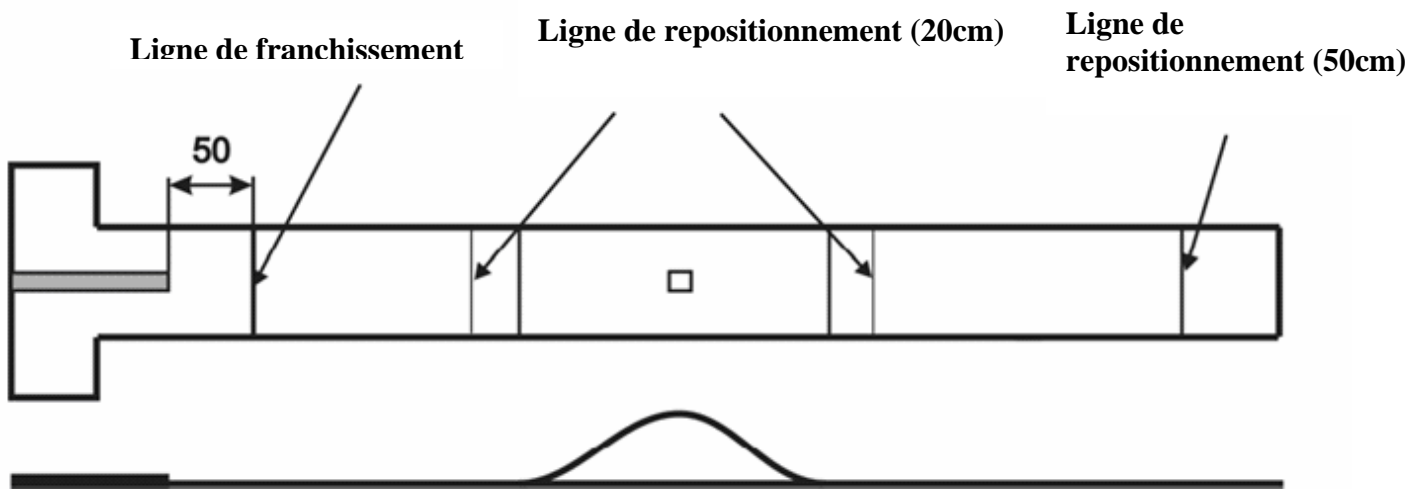


Sur cette piste, il n’y a pas de ligne de franchissement. On joue du départ tant que le but n’est pas atteint.

Le but est atteint lorsque la balle se trouve dans le trou.

Si la balle quitte la piste, le coup suivant doit être rejoué du départ sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 16 – Le dromadaire



Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à 50cm de la fin de la plaque métallique. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchie. Une fois la ligne franchie pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement ci-dessous.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

Si la balle s'arrête à proximité de l'obstacle, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à l'obstacle à 20cm de celui-ci.

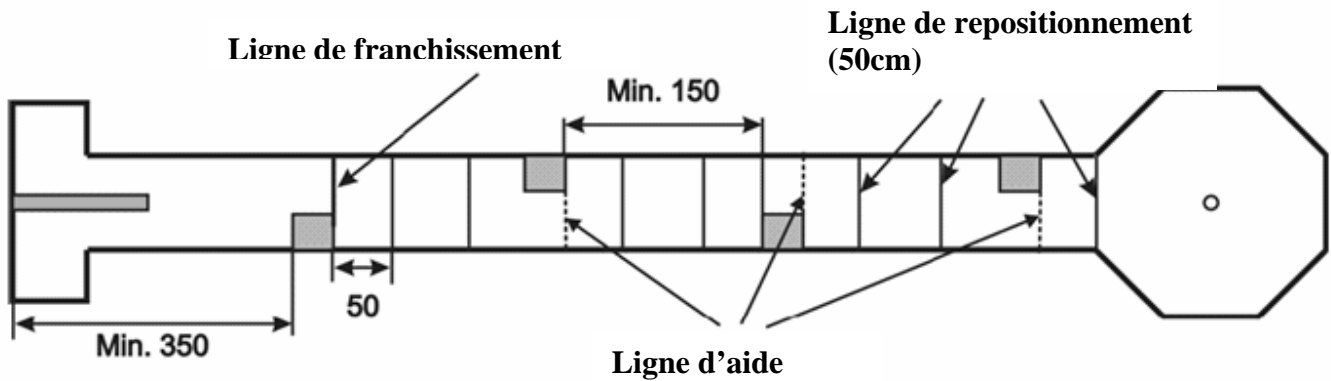
Si la balle s'arrête au fond de la piste, on a le droit de l'avancer parallèlement aux bandes jusqu'à 50cm du fond.

Quand on rate un coup et que la balle redescend et repasse la ligne de franchissement, on joue le coup suivant depuis l'endroit où la balle a coupé la ligne de franchissement en redescendant. Toutefois, si ce point est à moins de 20cm d'une des 2 bandes, on a le droit d'éloigner la balle à 20cm de la bande.

Si une balle s'arrête au sommet de la bosse, elle pourra être jouée de son point d'arrêt ou remise sur la ligne de repositionnement en bas de la bosse du côté d'où la balle venait.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 17 – Les caisses



Sur cette piste, la ligne de franchissement se situe à la fin de la première caisse. On joue du départ tant que cette ligne n'a pas été franchie. Une fois la ligne franchie pour la première fois, on ne rejoue plus jamais du départ. On joue du point d'arrêt de la balle en respectant cependant les règles de déplacement ci-dessous.

Si la balle s'arrête à proximité d'une bande, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à la bande jusqu'à 20cm maximum de cette dernière.

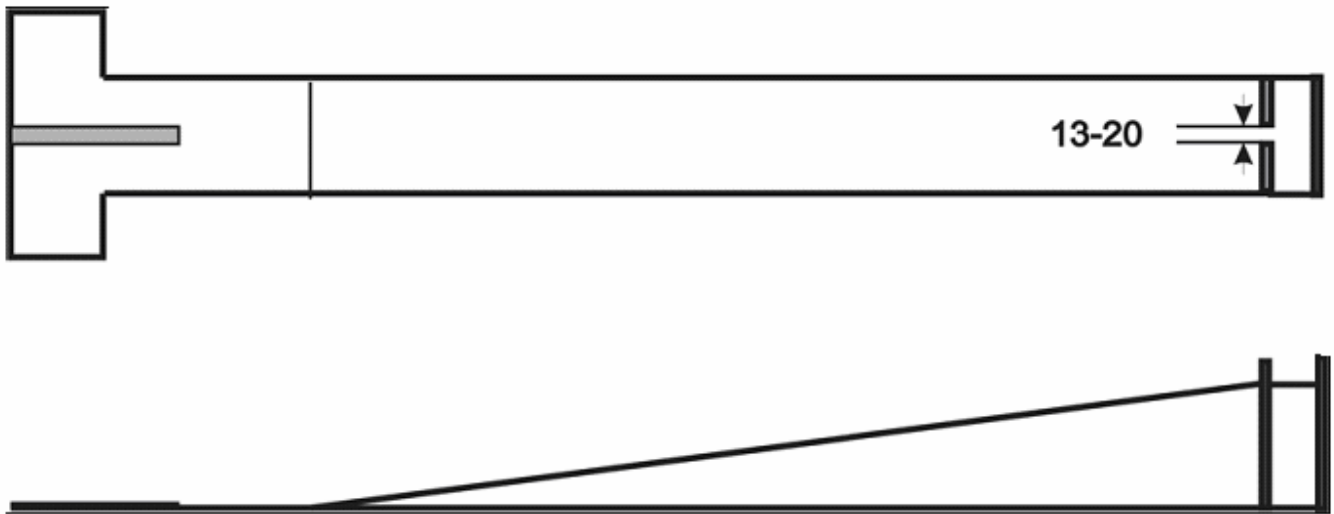
Si la balle s'arrête à proximité d'un obstacle, on a le droit de la repositionner perpendiculairement à l'obstacle jusqu'à 50cm maximum de celui-ci, en allant vers le départ si la balle est avant l'obstacle, et en allant vers le trou si la balle est après l'obstacle.

Le déplacement de la balle peut être complet (c'est-à-dire qu'on met vraiment la balle à 50cm de l'obstacle) ou incomplet (c'est-à-dire qu'on décide de ne reculer la balle que de 30cm par exemple pour avoir un angle différent pour passer la fenêtre). Quelque soit le choix fait, déplacement complet ou incomplet, ce dernier doit être fait en une seule fois, il est interdit de déplacer 2 fois la balle.

On considère que la balle a franchi un obstacle, si le point de contact de la balle avec le feutre est du côté du trou. Dans ce cas là, on peut déplacer la balle vers le trou. A l'inverse, si le point de contact de la balle avec le feutre est du côté du départ, on ne pourra que laisser la balle en place ou la reculer.

Si la balle quitte la piste avant la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer du départ sans point de pénalité. Si la balle quitte la piste après la ligne de franchissement, le coup suivant est à rejouer de l'endroit où la balle a quitté la piste (en se décalant à 20cm de la bande) et ceci sans point de pénalité supplémentaire.

SPAY – Piste 18 – La maison



Sur cette piste, il n'y a pas de ligne de franchissement. On joue du départ tant que le but n'est pas atteint.

Le but est atteint lorsque la balle se trouve dans le trou.

Si la balle rentre dans la maison et ressort, le coup n'est pas considéré comme bon et le coup suivant doit être joué du départ.

Si la balle quitte la piste, le coup suivant doit être rejoué du départ sans point de pénalité supplémentaire.