

Règlement sportif

Lancer de couteaux et de Haches

Pour les compétitions de la Fédération Nationale des Sport en Milieu Rural

Tables des Matières :

1/ Couteaux et Haches : dimensions et caractéristiques

1.1/ Couteaux

1.2/ Haches

2/ Cibles, Zone de lancer : dimensions et caractéristiques

2.1/ Cibles précisions

2.2/ Cibles longue distance

2.3/ Zone de lancer

2.4/ Le placement du lanceur

3/Sécurité, Arbitrage : Généralités

3.1/ Règles de sécurité

3.2/ comportement

3.3/ Arbitrage et Coaching

3.4/ En cas d'ex-æquo (barrage) pour les podiums concernant les épreuves officielles en technique Traditionnelle (rotation) et technique No Spin.

4/ Epreuves officielles : la précision, le Walk Back et la longue distance

4.1/ Règles, déroulement des épreuves en rotation et No Spin

4.2/ Cas d'une casse ou perte d'un agrès

4.3/ Epreuves de lancers « Longue Distance » Couteaux et Haches

5/ LES ÉPREUVES LUDIQUES (Facultatives)

5.1/ Règles générales concernant les épreuves « ludiques »

5.2/ Epreuves de la Silhouette (Couteaux et Haches)

5.3/ Epreuve du Lancer de Vitesse

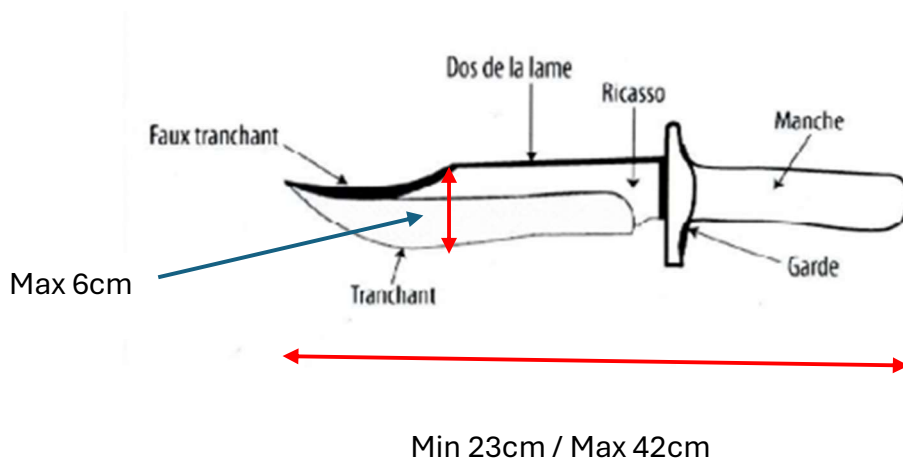
5.4/ Epreuve du Triskell

1/ Couteaux et Haches : dimensions et caractéristiques

1.1/ Couteaux

Pour les épreuves de Précision, Walk-back, LD et Ludique » en lancer conventionnel (rotation) et le No Spin (sans rotation) :

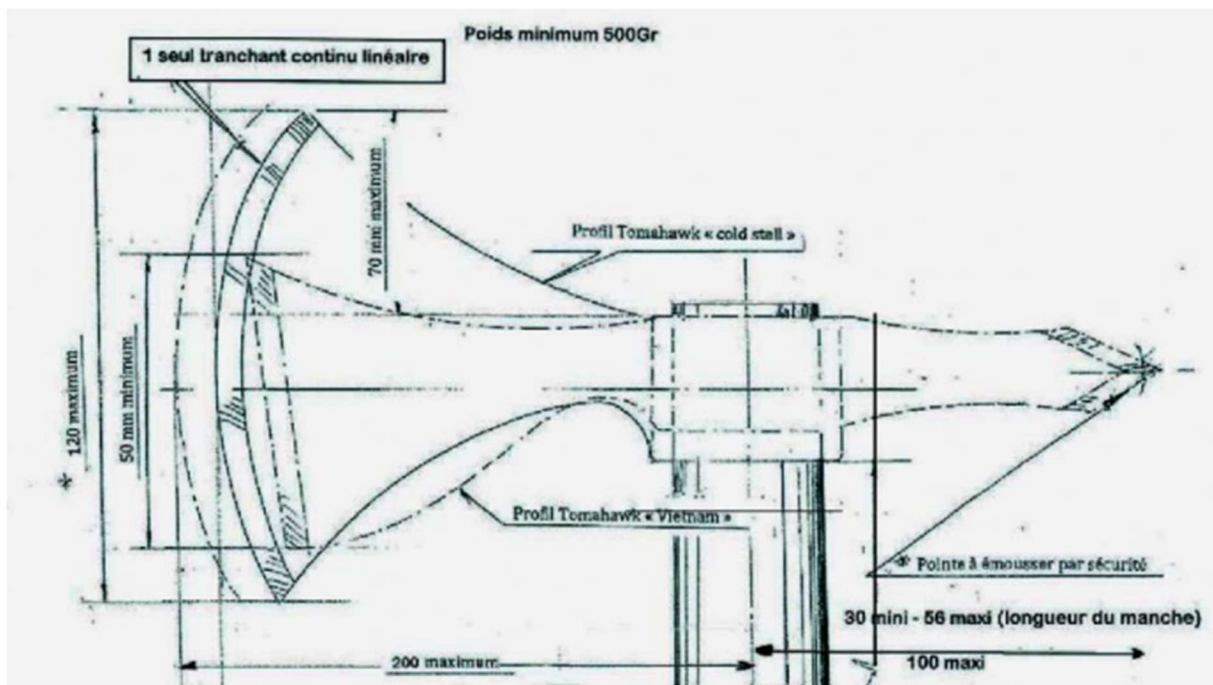
- Couteaux avec une lame non coupante se terminant par une seule pointe, à simple ou double émouture.
- La longueur totale du couteau devra être de 23cm au minimum et de 42 cm maximum, la lame n'excédant pas 6 cm de large.
- Poids total de 200 gr minimum.
- Section cylindrique interdite (ce qui est rond en forme de tige ou cylindre, par ex. le Cyclone de United Cutelery, baïonnettes Mas 36 et autres, (type cruciforme, etc...)) ainsi que tous les types de BoShuriken).
- Le lanceur doit se présenter avec un set de 3 couteaux identiques avant chaque épreuve. (sauf pour le Duel-cup et la Vitesse)



1.2/ Haches

Pour les épreuves de Précision, Walk-back, LD et Ludique » en lancer conventionnel (rotation) :

- Une hache est composée de 2 éléments distinct le fer et le manche (le full métal est interdit)
- Poids mini de la hache 500 gr, dotée d'un fer d'un seul tranchant continu linéaire de minimum 5 cm à 12 cm maxi, quel que soit sa forme en 1 courbe « C » ou 2 courbes « S ».
- Longueur du fer avant maxi de 20 cm et, s'il existe, du marteau arrière (ou pointe non piquante) de 10 cm par rapport au manche.
- Hauteur de pointe supérieure du tranchant maxi de 7cm par rapport au haut de l'œillet.
- Longueur minimum du manche calculée à partir du haut de l'œillet : 30 cm minimum et 56 cm maximum.
- Interdiction de « hache double ».



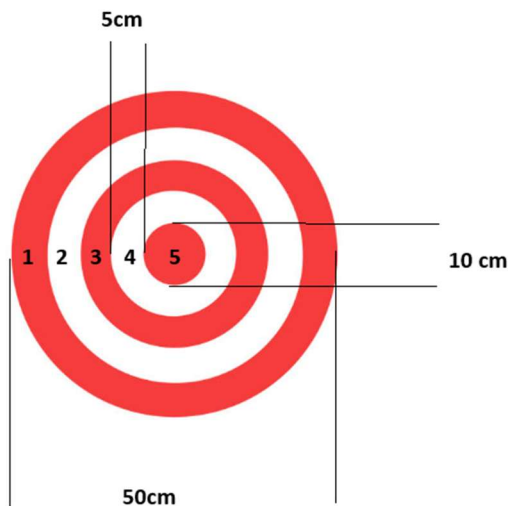
2/ Cibles, Zone de lancer : dimensions et caractéristiques

2.1/ Cibles précision

La cible est définie comme étant la zone des différents cercles où sont comptabilisés les points ! Ces cercles sont au nombre de 5.

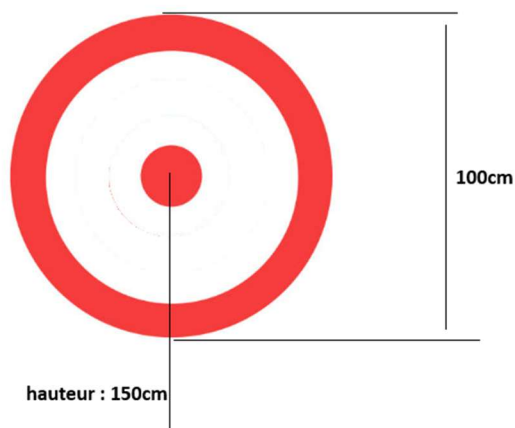
Les cibles d'un diamètre de 50 cm auront les scores suivants en partant du centre vers l'extérieur :

- ✓ Centre 5 points
- ✓ Anneau suivant 4 points
- ✓ Anneau suivant 3 points
- ✓ Anneau suivant 2 points
- ✓ Anneau extérieur 1 point



Pour faciliter la lisibilité et éviter les litiges, un cordon doit être tracé au crayon autour de chaque cercle de couleur. Une peinture claire est aussi préconisée (éviter le noir)

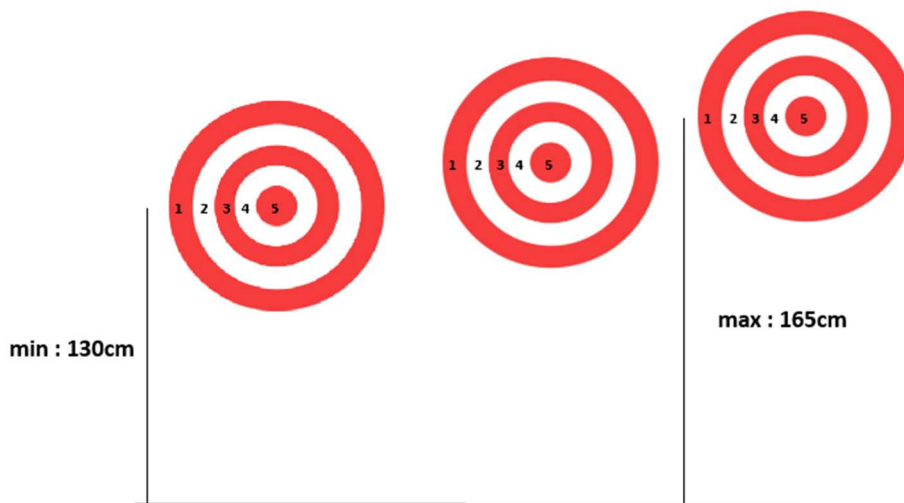
2.2/ Cible longue distance



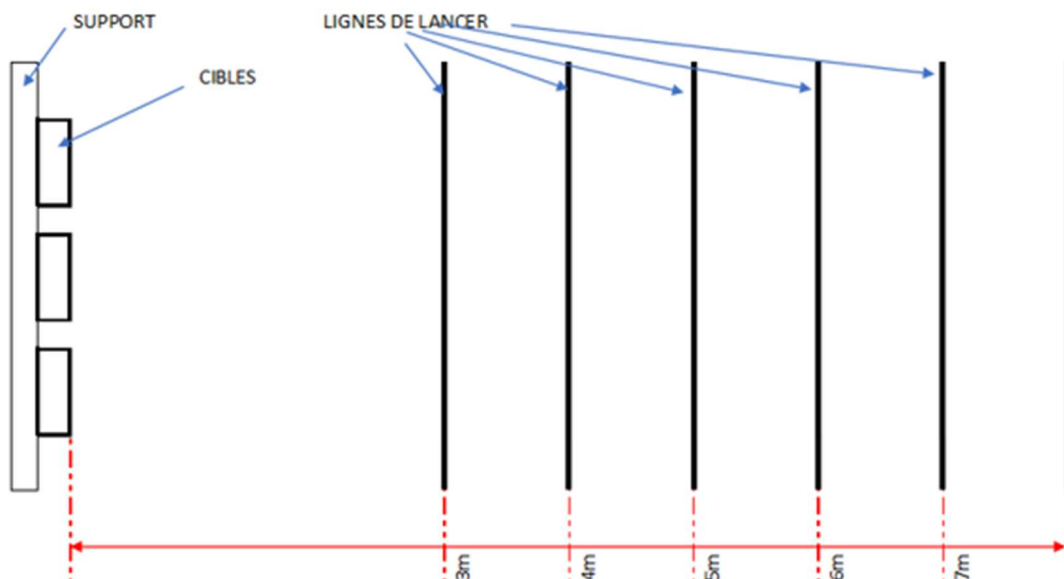
2.3/ Zone de lancer

Chaque zone de lancer doit être équipée de 3 cibles placées et fixées de manière sûre, stable à une hauteur minimum de 130 cm et un maximum de 165cm. La disposition des cibles est au choix de l'organisation en montant, en descendant, en V ou en Λ

Chaque ligne de lancer doit être munie de lignes de sol claires et visibles, parfaitement parallèles aux cibles et disposées à des distances de 3,4, 5, 6 et 7 mètres. (Voir schémas ci-dessous)



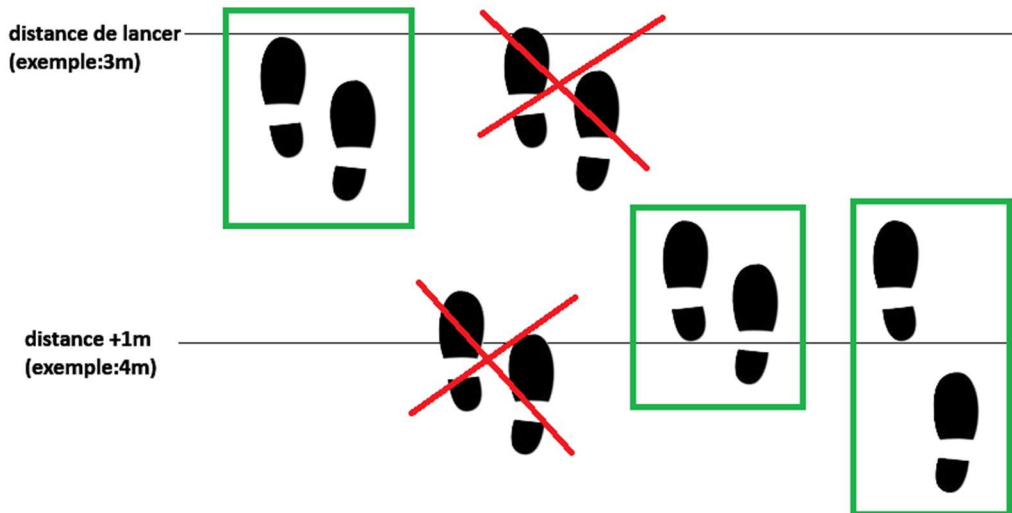
Schémas vu dessus



2.4/ Le placement du lanceur

Le pied le plus en avant ne doit pas mordre la ligne de lancer et doit être entièrement placé dans le couloir correspondant à +1m par rapport à la distance de lancer.

Voir schémas ci-dessous en vert position ok / en rouge position non ok



3/Sécurité, Arbitrage : Généralités

3.1/ Règles de sécurité

Aucun agrès autre que les couteaux de lancer et les haches n'est autorisé dans l'espace de compétition.

Couteaux et haches de lancer sont des agrès sportifs dont une mauvaise utilisation peut générer des situations dangereuses.

C'est donc avec une rigueur particulière que les règles suivantes doivent être respectées :

- Il est absolument interdit, tant à l'entraînement qu'en compétition, l'utilisation de couteaux tranchants.
- Tous les instruments doivent toujours faire face aux cibles ou au sol. Pointer dans d'autres directions, même pour le plaisir, est absolument interdit.
- Toute personne qui se prépare à récupérer des agrès doit s'assurer que les autres sur la ligne de lancer aient terminé leur série de lancers, auquel cas ils devront attendre.

- Aider à rechercher les couteaux perdus des autres est un devoir de tous les concurrents.
- L'utilisation de chaussures fermées est obligatoire, les sandales ou similaires sont absolument interdites.
- Il est absolument interdit de courir avec des couteaux et des haches à la main.

3.2/ comportement

L'entretien et le nettoyage du terrain de compétition sont confiés au sens civique et aux bonnes manières de chacun. Chaque personne est tenue d'emporter ses propres déchets.

Tous les participants sont tenus de traiter avec soin le matériel et les installations présents sur le terrain de compétition.

Chaque concurrent est tenu d'observer un comportement approprié sur le terrain de la compétition. Tout acte de trouble entraînera l'éloignement de l'intéressé de l'événement.

Les dommages causés au matériel de l'organisation ou à celui des autres concurrents, par négligence ou imprudence, devront être indemnisés pour le préjudice.

Tout en restant sur le terrain de compétition, le compétiteur doit respecter les règles suivantes :

- Gardez un comportement physique et verbal correct.
- Porter une tenue de sport adaptée à la réalisation de l'activité et au lieu, avec des chaussures fermées
- Avoir le plus grand respect des règles de sécurité et du matériel.
- Être responsable de tout dommage causé par lui ou ses invités aux installations et équipements.
- Remettre le matériel de lancer ou autres objets trouvés lors de l'événement au Gérant.
- Fumer en respectant les règles de bon sens pour ne pas créer de situations de gêne ou de danger.
- N'oubliez pas que les couteaux et les haches sont des outils potentiellement très dangereux s'ils sont utilisés dans un état d'altération mentale. Un comportement inadéquat sur les lignes de lancer entraînera une expulsion immédiate de la compétition sans qu'il soit nécessaire de procéder à des rappels à l'ordre. Par conséquent, la consommation d'alcool et de tout type de substance narcotique n'est pas autorisée. Toute personne qui transgresse cette interdiction assumera tous les frais consécutifs en cas d'accident, exonérant l'organisation de toute responsabilité.

3.3/ Arbitrage et Coaching

Seul le lanceur en compétition et l'arbitre doivent se trouver sur l'aire de lancer, plus un éventuel arbitre référent selon la discipline. Lors des épreuves, l'arbitre se tient à plus de deux mètres derrière le lanceur pour ne pas le gêner.

Chaque lanceuse/lanceur a la possibilité d'avoir un coach pendant l'épreuve. Le coach ne doit pas entrer dans la zone de lancer.

Le coach ne doit pas s'adresser à l'arbitre, ni se déplacer en cas de litige.

Lors des conseils brefs et rapides donnés à son lanceur, le coach ne crie pas et ne perturbe pas les lanceurs en action à côté.

Quand il lance, le lanceur ne doit pas dépasser la ligne qui détermine sa distance avant que son couteau ou sa hache n'atteigne la cible.

Après avoir lancé ses couteaux ou ses haches le lanceur reste derrière l'arbitre qui s'avance pour relever les scores. En aucun cas les couteaux ou les haches ne doivent être touchés par le lanceur avant l'attribution des points

La pointe du couteau doit être plantée dans la cible et ne pas être visible pour valider le lancer.

Quand planté en cible, les couteaux sont laissés dans leur position d'impact et, en cas de litige, si le fer de la lame touche ou coupe le cordon du point supérieur, ce point supérieur sera comptabilisé, si, et seulement si, la pointe du couteau en cible n'est plus visible.

Quand planté en cible, seule la partie visible du fer de hache permet de déterminer les points (interdiction de relever les haches). Si et seulement si la partie visible touche ou coupe le cordon du point supérieur, le point supérieur sera comptabilisé.

L'arbitre annonce le score au lanceur qui le valide ou non. En cas d'accord le lanceur peut retirer ses couteaux ou ses haches. En cas de désaccord le lanceur ne doit en aucun cas toucher à ses couteaux ou ses haches. Un arbitre référent est alors appelé pour « trancher ».

Un couteau ou une hache qui tombe avant la fin des 3 lancers n'est jamais compté, sauf si immédiatement après son lancer, et dans le doute de sa tenue en cible, le lanceur demande à l'arbitre, expressément et à haute voix, de « compter ou valider » le lancer. L'arbitre devra alors immédiatement s'assurer du score en allant, si besoin, près de la cible en toute sécurité. Si jamais un ou plusieurs couteaux ou haches tombent pendant le compte de l'arbitre celui-ci reste seul juge pour évaluer le score.

3.4/ En cas d'ex-æquo (barrage) pour les podiums concernant les épreuves officielles en technique Traditionnelle (rotation) et technique No Spin.

Dans tous les cas de départage pour la place sur les podiums des épreuves officielles, le lancer des agrès (le barrage) sera privilégié, par rapport « au nombre de 5 », pour déterminer la place sur le podium !

Le « nombre de 5 » ne sera utilisé qu'en seul et unique cas de manque de temps évident pour effectuer le ou les barrages « physiques ».

Pour les 3 premières places de chaque épreuve de précision, (3,5,7 m couteaux et 4,5,7 m haches) et en cas d'ex-æquo entre les lanceurs concernés, la sélection du classement pour le podium se fera, dès connaissance des ex-æquo et le plus rapidement possible, par 3 séries supplémentaires (soit 9 jets) dans chaque épreuve concernée.

Une série d'essai devant les cibles servant au barrage sera systématiquement proposée aux lanceurs.

Si, à l'issue de ces 3 séries supplémentaires il y a de nouveau des ex-æquo, une seule et nouvelle série sera effectuée et comptée pour départager les lanceurs ex-æquo. Et ainsi de suite (une seule série comptée à chaque fois) jusqu'au départage des ex-æquo. Chaque lanceur concerné par le barrage garde le même nombre de points effectués initialement au cours de l'épreuve. Le barrage ayant uniquement pour but de situer le lanceur sur le podium.

Pour les podiums du Mode reculé couteaux /haches (Walk Back), et en cas d'ex-æquo, une seule série sur les 4 sera effectuée et comptée, à chaque fois, entre les différents concurrents jusqu'au départage ! Au début du barrage, 5 lancers d'essai pourront être effectués ! A la fin, l'arbitre qui aura noté les scores de chaque lanceur concerné ira porter le résultat décisif à la table de l'enregistrement des scores où sera établi ainsi le classement final du podium. Chaque lanceur concerné par le barrage garde le même nombre de points effectués initialement au cours de l'épreuve. Le barrage ayant uniquement pour but de situer le lanceur sur le podium !

4/ Epreuves officielles : la précision, le Walk Back et la longue distance

Ces épreuves donneront lieu à un classement Homme et Femme et podium Homme et Femme pour chaque épreuve

Couteaux rotation : au moins ½ rotation est obligatoire

Épreuve du 3 m - 7séries de 3 lancers (21 lancers pour un maximum de 105 pts)

Épreuve du 5 m - 7séries de 3 lancers (21 lancers pour un maximum de 105 pts)

Épreuve du 7 m - 7séries de 3 lancers (21 lancers pour un maximum de 105 pts)

Épreuve Walk Back (mode reculé) : 3,4,5,6,7 m (4 séries de 15 lancers pour un max de 300 pts)

Épreuve Longue Distance : 3-7m ; 7-10m ; 10-13m ; 13-16m ; 16-19m 19-22m ; 22-25m

Couteaux No Spin : aucune rotation n'est autorisée

Épreuve du 3 m - 7séries de 3 lancers (21 lancers pour un maximum de 105 pts)

Épreuve du 5 m - 7séries de 3 lancers (21 lancers pour un maximum de 105 pts)

Épreuve du 7 m - 7séries de 3 lancers (21 lancers pour un maximum de 105 pts)

Épreuve Walk Back (mode reculé) : 3,4 ,5,6,7m (4 séries de 15 lancers pour un max de 300 pts)

Épreuve Longue Distance : 3-7m ; 7-10m ; 10-13m ; 13-16m ; 16-19m 19-22m ; 22-25m

Haches conventionnelles : au moins ½ rotation est obligatoire

Épreuve du 4 m -7séries de 3 lancers (21 lancers pour un maximum de 105 pts)

Épreuve du 5 m -7séries de 3 lancers (21 lancers pour un maximum de 105 pts)

Épreuve du 7m -7séries de 3 lancers (21 lancers pour un maximum de 105 pts)

Épreuve Walk Back (mode reculé) : 4,5,6,7,8 m (4 séries de 15 lancers pour un max de 300 pts)

Épreuve Longue Distance : 4-7m ; 7-10m ; 10-13m ; 13-16m ; 16-19m 19-22m ; 22-25m

4.1/ Règles, déroulement des épreuves en rotation et No Spin

Définition d'une épreuve :

- Une épreuve est définie par son nombre de lancers et son total maximum en points prévus par le règlement.
- La lanceuse ou le lanceur pourra disposer d'un ou de plusieurs sets d'agrès (couteaux et/ou haches) dûment vérifiés et validés avant le début de la compétition.
- Un set (couteaux et /ou haches) sera composé de 3 (ou 4) agrès identiques. Il est possible d'utiliser un set différent pour chaque épreuve (couteaux et/ou haches), mais le lanceur ne pourra pas en changer en cours d'une épreuve.

Pour toutes les épreuves officielles en conventionnel (rotation) ou No Spin, le lanceur commence en lançant son premier agrès sur la cible de gauche, le deuxième sur la cible centrale et le dernier sur la cible de droite.

La prise en main des couteaux et hache est libre pour toutes les distances indiquées dans chaque épreuve en rotation. La seule obligation pour le couteau et hache en conventionnel (rotation) est d'effectuer au minimum ½ rotation.

Pour la technique No Spin (sans rotation), la prise en main du couteau se fait évidemment par le manche ou au moins avec la pointe de la lame en direction de la cible. Pour chaque distance des épreuves de précision et des épreuves ludiques en No Spin, le couteau, après son lâcher et durant son vol, ne doit pas faire une ½ rotation ou une rotation complète avant de se planter en cible !

4.2/ Les essais

Une série d'essai (non comptabilisée) peut être faite au début de chaque épreuve suivant le bon vouloir du lanceur qui doit impérativement l'annoncer à l'arbitre avant de la faire !

- 3 lancer pour la précision et la longue distance
- 5 lancer (1 à chaque distance) pour le walk-back

Si cette série d'essai n'est pas annoncée, le lancer sera considéré comme étant la première série et le comptage commencera !

4.2/ Cas d'une casse ou perte d'un agrès

Pendant le déroulement d'une épreuve et dans le cas d'une casse ou de perte d'un agrès, le quatrième agrès vérifié et validé identique aux 3 autres, pourra être utilisé en remplacement de l'agrès cassé ou perdu ! S'il n'y a pas la possibilité d'un 4 ième agrès identique vérifié et validé, l'épreuve se terminera avec le, ou les agrès restants sans possibilité d'utiliser un autre set complet même si celui-ci a été vérifié et validé préalablement à l'enregistrement !

4.3/ Epreuves de lancers « Longue Distance » Couteaux et Haches

Couteaux en Rotation et/ou No Spin

Zones : 3-7m, 7-10 m, 10-13m, 13-16m, 16-19m, 19-22m, 22-25m, 25-28m

Haches en Rotation

Zones : 4-7m, 7-10m, 10-13m, 13-16m, 16-19m, 19-22m, 22-25m, 25-28m, 28- 31m,

Ces épreuves se déroulent par franchissement de zones de 3m, sauf pour les couteaux où la première zone uniquement, (commençant à 3m) aura une longueur de 4m.

Le lanceur doit avoir 3 agrès identiques par lancer. Au premier agrès (couteau / hache) planté en cible validant la distance, il récupère son agrès et recule d'au minimum 1 mètre pour pouvoir passer à la distance suivante sachant qu'il ne pourra effectuer que 2 lancers maximum de 3 agrès chacun dans la même zone.

Dès qu'il plante un agrès, les arbitres présents relèvent aussitôt (sans lancer supplémentaire) la distance du lanceur avant que celui-ci ne bouge.

En cas de « non planté » d'un de ses agrès, le lanceur ne peut le récupérer mais se doit de lancer son/ses agrès restant(s) en mains en ajustant, si nécessaire, sa distance dans la limite maximum d'1m en avant ou en arrière à partir de la distance choisie au début pour son premier lancer et en restant dans la zone où il se trouve.

L'épreuve s'arrête lorsque le lanceur n'a pas réussi à planter un de ses agrès dans la cible. On retient alors la dernière distance validée.

En cas de litige entre le lanceur et l'arbitre présent, la décision appartiendra à l'arbitre Principal ou Référént.

Le lanceur ayant planté un de ses 3 agrès à la distance la plus longue est déclaré vainqueur, le classement suit par ordre décroissant des distances obtenues.

5/ LES ÉPREUVES LUDIQUES (Facultatives)

Les épreuves ludiques sont mixtes en tous points : Hommes – Femmes / Lancers conventionnels (rotation) – Lancers instinctifs (No Spin)

1. Silhouette Couteaux / Silhouette Haches
2. Vitesse (Couteaux)
3. Duel-Cup (Couteaux)
4. Triskell
5. Épreuve découverte au choix de l'organisateur de la compétition

5.1/ Règles générales concernant les épreuves « ludiques »

Ces épreuves se déroulent en mode lancer « conventionnel » (à rotation) ou en mode « instinctif » (No Spin). Chaque épreuve ayant été commencée par une technique (soit rotation soit No Spin) doit être continuée jusqu'à la fin par la même technique.

5.2/ Epreuves de la Silhouette (Couteaux et Haches)

Il y a une épreuve silhouette couteau et une épreuve silhouette hache

Ce sont 2 épreuves distinctes. Le classement est mixte pour chacune d'elles.

Elles se déroulent en lançant les 15 mêmes agrès (couteaux ou haches) autour d'une silhouette dédiée (ou pas). Autour de chaque silhouette sont disposées 15 cibles de 10cm de diamètre, et dont le centre de chaque cible peut être placée à une distance minimum de la silhouette de 10cm.

Ces cibles, placées aléatoirement autour de la silhouette, peuvent être de couleurs et numérotées, à raison de 5 couleurs différentes et numérotées de 3 chiffres par couleur en déroulant les chiffres qui devront se suivre de 1 à 15.

Hauteur minimum du centre de la cible la plus basse à 40cm du sol.

Hauteur maximum du centre de la cible la plus haute à 200 cm du sol.

Les agrès (couteaux / haches) : Ils doivent être au minimum au nombre de trois (maximum 4 en comptant éventuellement l'agrès de rechange) en set d'agrès identiques dûment contrôlés.

Déroulement de l'épreuve :

- Le lanceur se place devant la silhouette à une distance minimum de 3m pour le lancer de couteaux (rotation ou No Spin) et 4m pour le lancer de haches en rotation.
- Il dispose, si besoin, et après l'avoir annoncé, d'un lancer d'essai (3 agrès), sur les cibles qu'il souhaite.
- Ensuite, pour débiter le comptage, la première cible que le lanceur doit atteindre est celle numérotée 1.
- Les lancers suivants doivent obligatoirement viser les cibles dans l'ordre où elles sont notées : n°2, n°3, n°4, etc...jusqu'à la 15ème !
- Un seul agrès est lancé par cible, si ce dernier ne plante pas ou ne marque pas le lanceur passe à la cible suivante.
- Si un agrès planté dans une cible précédente gêne, celui-ci peut être relevé ou retiré, après demande du lanceur et validation de l'arbitre.

Comptabilisation des points :

5 points sont accordés au lanceur pour chaque agrès planté dans la bonne cible.
0 point si l'agrès manque sa cible, ou plante dans une autre cible, ou encore ne plante pas du tout.

Moins 10 points (-10 pts) sont comptabilisés à chaque fois que le lanceur plante son couteau ou sa hache dans la silhouette. De ce fait, le résultat final peut s'avérer négatif.

5.3/ Epreuve du Lancer de Vitesse

Le but : C'est une épreuve mixte dont le but est de planter le plus grand nombre de couteaux dans une cible de 50cm de diamètre en 20 secondes.

Les couteaux : Un jeu de 30 couteaux respectant la réglementation en vigueur d'un poids minimum unitaire de 200 gr, sera mis à disposition des lanceurs par l'organisateur.

Déroulement de l'épreuve :

- Le lanceur se place devant la cible à une distance minimum de 3m. Le lanceur dispose d'une série d'essais de 10 couteaux.
- Le lanceur peut tenir dans sa main qui ne lance pas autant de couteaux qu'il le souhaite et dépose le reste sur une table placée à sa convenance.
- L'arbitre s'assure que le lanceur tient bien ses couteaux d'une seule main, et que l'autre main reste sans contact avec ces derniers avant le signal du départ de l'épreuve.
- Le lanceur commence et s'arrête au top donné par l'arbitre, les couteaux doivent être lancés un par un.
- Aucun couteau ne peut être lancé avant le signal du départ de l'épreuve par l'arbitre sinon l'épreuve est arrêtée pour faux départ. En cas de récidive, la série est comptée comme nulle.

Comptabilisation des points :

Chaque couteau planté dans la cible vaut 1 point. Si un couteau est en vol pendant le signal de la fin de l'épreuve par l'arbitre, il peut être comptabilisé à la condition qu'il ait bien à ce moment-là, quitté la main du lanceur.

Ne sont comptabilisés que les couteaux plantés dans la cible pendant les 20 secondes. Tout couteau lancé après le signal de fin ou en même temps que d'autres, ne seront pas comptés

Le score le plus élevé désigne le vainqueur, et le classement suit en ordre décroissant.

5.4/ Epreuve du Triskell

Cibles Triskell :

Composé de 3 cibles dont les centres sont placés sur un cercle de diamètre 22.5cm formant un Triskell, un cercle de 5cm forme le centre de ce symbole breton et il est situé à 145cm.

Chaque cible est représentée de la manière suivante :

Centre noir, diamètre 5cm, comptant 5 points

Cercle blanc, diamètre 10cm, comptant 4 points

Cercle noir, diamètre 15cm, comptant 3 points

Cercle blanc, diamètre 20cm, comptant 2 points

Cercle noir, diamètre 25cm, comptant 1point

Le but : C'est une épreuve de précision mixte à élimination directe par opposition de lanceurs. L'épreuve se joue en 2 manches gagnantes. Le premier à les gagner est qualifié pour le tour suivant, l'autre est éliminé.

En cas d'égalité à 1 manche ou 2 partout, la manche est à rejouer jusqu'à ce qu'un(e) lanceuse/lanceur obtienne 1 point d'avance.

Comptabilisation des points :

Les points sur les cibles sont comptés comme lors des épreuves de précisions classiques. En cas d'ex-æquo, chaque lanceur comptabilise un point. Le lanceur comptabilisant le plus de points remporte la manche.

Déroulement de l'épreuve :

- Le protocole de départ : Les lanceurs lancent chacun un couteau sur une des cibles du bas, celui qui est le plus près du centre, décide s'il commence ou s'il passe la main. Le vainqueur de la manche reprend ou pas la main par la suite. En cas d'égalité, les 2 joueurs renouvellent le protocole de départ.
- Les lanceurs lancent leurs 3 couteaux à tour de rôles.
- Chaque lanceur commence en lançant son premier couteau sur la cible du haut, puis sur celle du bas à droite et enfin sur celle du bas à gauche.

Comptabilisation des points :

Les points sur les cibles sont comptés comme lors des épreuves de précisions classiques. En cas d'ex-æquo, chaque lanceur comptabilise un point. Le lanceur comptabilisant le plus de points remporte la manche.