

1. Règlements généraux

- Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles pour fin de vérification.
- Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription, au moins 3 équipes.
- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès des officiels.

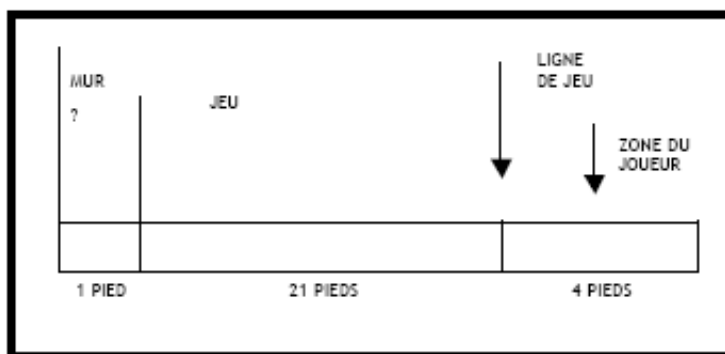
2. Principe du jeu

- Le but est d'accumuler le plus de points possibles par équipe.

3. Zone de jeu

- Une distance de 21 pieds doit être observée entre la ligne et le support arrière extérieur du jeu. (Tableau 1)

Tableau 1



- Le joueur doit avoir une zone de quatre (4) pieds minimum à partir de la ligne de jeu en allant vers l'arrière.
- Il doit y avoir une distance minimum de un (1) pied entre le mur et le jeu.
- Il ne doit y avoir aucun objet dans la zone de quatre (4) pieds.

- Personne n'est autorisé à pénétrer dans la zone de quatre (4) pieds réservée au joueur en position.
- La distance à être observée entre chaque jeu est de quatre (4) pieds minimum.
- Lorsque le sac de sable tombe derrière la ligne de lancer du participant, il peut reprendre celui-ci et jouer. Toutefois, si le sac tombe en avant de la ligne de lancer, donc la zone de jeu, le sac est considéré comme joué.

4. Matériel

Le jeu officiel comprend (16) trous.

Tableau 2

300			La profondeur des trous du fond au rebord intérieur est de 5 pouces
70	100	90	Tous les trous ont un diamètre de 3 pouces, sauf celui de - 250 dont le diamètre est de 4 pouces.
20	200	10	
40	50	60	
30	150	80	
110	- 250	120	

- Il est à noter que le « -250 » est déductible du total des points.
- Le sac de sable officiel des compétiteurs provinciaux pèse au maximum 5 ½ onces et au minimum 5 onces et mesure 3 X 4 pouces rempli.

5. Équipe

- Chaque équipe comprend quatre (4) joueurs, dont un capitaine.
- Chaque capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début du match. L'alignement inscrit est valable pour toute la durée de la partie.
- Une équipe ne doit pas jouer obligatoirement contre une autre équipe, considérant que c'est le score de chacune des parties qui compte dans le résultat final.

6. Déroulement

Manche

- Au cours des compétitions régionales et provinciales, une partie comporte cinq (5) manches. Cependant, le responsable de plateau pourra augmenter ou réduire le nombre de manches. Les capitaines seront prévenus lors de la réunion de ceux-ci.

Le lancer

- Le lancer du sac de sable doit se faire la main sous le sac de sable. Tout sac lancé avec la main par-dessus sera annulé.

Début de la joute

- Les capitaines tirent au sort à pile ou face, pour déterminer quelle équipe débutera la partie. Le capitaine gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième.
- Tournoi de 4 parties, total des points.

7. Comment compter les points

- Un joueur doit toujours être accompagné du joueur adverse pour compter au jeu et seul ce joueur doit sortir les sacs du trou à moins qu'il se fasse remplacer par le marqueur.
- Le comptage doit se faire à une vitesse raisonnable pour ne pas mêler le joueur adverse.
- Il est défendu de passer la main sur le jeu pour vérifier si le sac dépasse du trou. On doit se placer sur le côté du jeu, se pencher et regarder seulement.
- Tout sac de sable dépassant du trou sera annulé.
- Sur demande du joueur, le marqueur pourra enlever trois (3) sacs de sable ou plus entrés dans le même trou, à la condition qu'ils n'en dépassent d'aucune façon.
- Une fois qu'un joueur a lancé un sac de sable en direction du jeu, il ne pourra retourner au jeu. C'est pourquoi il doit s'assurer qu'il a ses dix (10) sacs avant de lancer le premier.
- Tout sac tombant à l'extérieur de la zone de jeu ou sur la ligne de vingt-et-un (21) pieds sera compté comme joué.

- Un sac ricochant sur quelque obstacle que ce soit sera annulé. S'il y avait d'autres sacs sur le jeu et qui auraient pénétré dans les trous, ils seront comptés comme valide.
- Les sacs qui dépassent ne sont pas enlevés mais ne donnent pas de point.

En cas d'égalité :

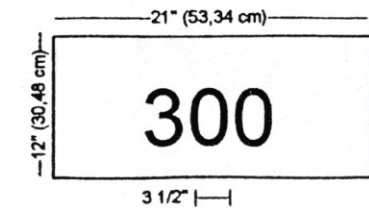
- En cas d'égalité, ce sera le pointage de la 5e manche jouée qui départagera l'égalité. Si l'égalité persiste on remontera à la 4e manche et ainsi de suite.

Pendant une partie de sacs de sable, il est permis de parler, d'applaudir, de rire et de crier dans la mesure où ces manifestations ne nuisent pas à la performance d'un joueur de l'équipe adverse.

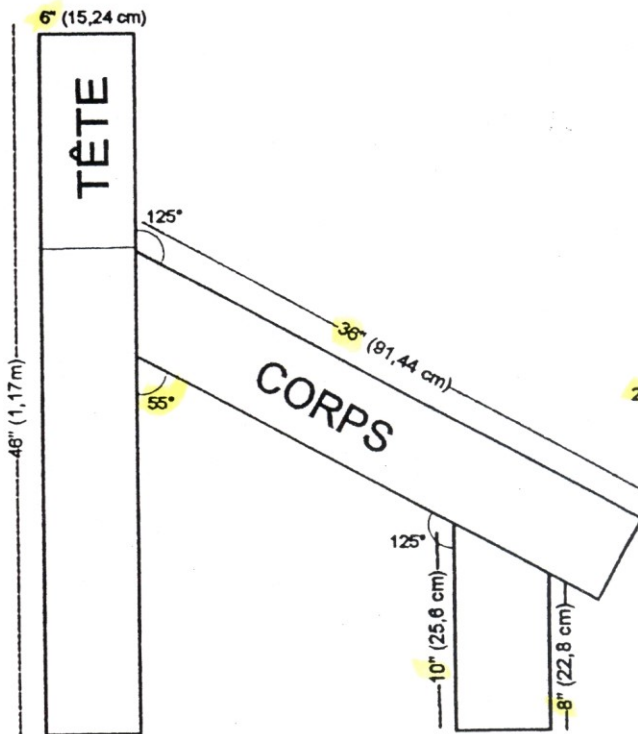
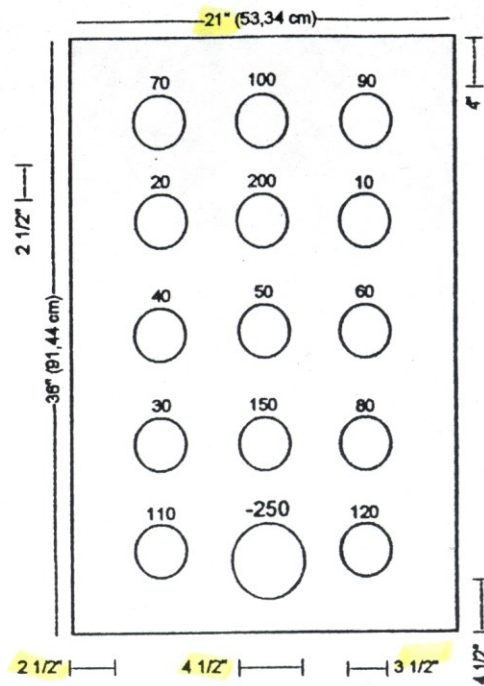
8. Données techniques de la fabrication du jeu

- La surface du jeu est de 36 pouces (91, 44 cm) de haut par 21 pouces (53, 34 cm) de large surmontée par une boîte de 12 pouces (30, 48 cm) de haut par 21 pouces 53, 34 cm) de large.
- Le trou du centre a 3 pouces de diamètre. Ce trou est le premier zéro du trois cent. Quatorze trous, soit le 70, 100, 90, 20, 200, 10, 40, 50, 60, 30, 150, 80, 110 et le 120, ont un diamètre de 3 pouces. Le trou du -250 a un diamètre de 4 pouces.
- La base de la surface du jeu est surélevée de 9 pouces (22, 86 cm) du sol et la partie arrière a une hauteur de 46 pouces (1,16 mètre). Enfin, le jeu a une profondeur de 6 pouces (15,24 cm). (Tableau 3)
- L'angle intérieur est de 55 degrés et l'angle extérieur, de 125 degrés.

TÊTE



CORPS



Les sacs de sable

- Poids : 5 onces (156 grammes)
- Dimensions : 3 X 4 pouces (7, 62 cm X 10, 16 cm)
- 10 sacs rouges, 10 sacs verts

PS : IL N'EST PAS PERMIS DE S'INSCRIRE À DEUX JOURNÉES CONSÉCUTIVES À LA MÊME DISCIPLINE.