

SACS DE SABLE

1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- Le but est d'accumuler le plus de points possible par 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.
- Étant donné que c'est le total des points des 3 parties qui détermine les gagnants, une équipe pourrait jouer sans adversaire.
- Une partie comporte 5 manches (sauf indication contraire à la rencontre des capitaines)

2- MATÉRIEL

- Le jeu officiel comprend seize (16) trous. La profondeur des trous du fond au rebord intérieur est de 5". Tous les trous ont un diamètre de 3½", sauf le -250 – dont le diamètre est de 4½".
- Il est à noter que le « -250 – » est déductible du total des points.
- Le sac de sable officiel des compétitions pèse au maximum 5 1/2 onces et au minimum 5 onces et mesure 3" x 4".

3- PLATEAU

- Le jeu doit être placé à une distance de 21' de la ligne de lancer à partir de son support arrière.
- Le joueur doit avoir une zone de quatre (4) pieds minimums à partir de la ligne de jeu vers l'arrière.
- Il doit y avoir une distance minimum d'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 du joueur réservée au joueur en position.
- La distance à observer entre chaque jeu est de quatre (4) pieds minimums.

4- DÉROULEMENT

- Les capitaines tirent à pile ou face pour déterminer quelle équipe débute la partie. Le capitaine gagnant a le choix de commencer ou de laisser.

5- POINTAGE

- 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.
- Tout sac de sable qui dépasse du trou est annulé.
 - Pour vérifier, un joueur doit s'accroupir sur le côté du jeu et regarder vis-à-vis la surface du jeu. Il est défendu de passer la main sur le jeu pour vérifier.
- Sur demande, un marqueur peut enlever trois (3) sacs de sable ou plus entrés dans le même trou, à la condition qu'aucun ne dépasse.
- Tout sac tombant à l'intérieur de la zone de jeu ou sur la ligne de vingt et un (21) pieds est considéré joué.
- Un sac est nul s'il ricoche sur un obstacle.

En cas d'égalité

- En cas d'égalité au tournoi, l'équipe ayant eu le meilleur résultat à la dernière partie jouée l'emporte. Si l'égalité persiste à cette partie, le résultat de la dernière manche sera considéré et ainsi de suite.

6- FAUTES ET PÉNALITÉS

- Le lancer du sac de sable doit se faire par dessous. Tout sac lancé pardessus (l'épaule) sera annulé. Que le sac de sable soit lancé avec la paume ouverte vers le haut ou vers le bas, c'est au choix du joueur.
- Il n'est pas obligatoire de tenir tous les sacs de sable pour lancer. Les sacs peuvent au choix du joueur être entièrement ou partiellement sur son bras ou sur la table du marqueur.
- Il est de la responsabilité du joueur qui s'apprête à lancer de compter qu'il a bien ses 10 poches. Une poche oubliée sera un lancer en moins.
- Si un joueur se rend compte qu'il n'a lancé que 9 poches (ex. : a échappé une poche sans s'en rendre compte), il peut la lancer seulement si aucune poche n'a encore été enlevée du jeu pour compter ses points.
- Pendant une partie de sacs de sable, il est permis de parler, applaudir, rire et crier, dans la mesure où ces manifestations ne nuisent pas à la performance d'un joueur de l'équipe adverse.
- Sur autorisation de l'officiel, un temps mort de 10 minutes peut être attribué par équipe.

RETARD DE L'ÉQUIPE

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.