

RÈGLEMENTS DES SACS DE SABLE

BUT DU JEU

Les équipes joueront un match « suicide » de type 10 000 points par équipe. (En fonction du nombre d'équipes inscrites, la durée d'un match peut être sujette à changement).

Chacune des parties doit commencer par un 500 et finir par le compte exact de 10 000. L'arbitre pourra éliminer le départ commençant par 500 s'il y a un manque de temps.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Une distance de 17 pieds doit être observée entre la ligne du jeu et le centre du 500.

Le joueur doit avoir une zone de 4 pieds à partir de la ligne de jeu en allant vers l'arrière. Aucun objet et personne ne peut pénétrer dans cette zone mis à part le joueur qui doit lancer.

- La partie se déroule en 5 manches.
- Le lancer du sac doit se faire par en dessous. Tout sac de sable lancé par le dessus sera annulé.
- Une fois qu'un joueur a lancé un sac de sable en direction du jeu, il ne pourra retourner au jeu avant d'avoir lancé tous ses sacs, et ce, sans aucune considération.
- Le joueur doit s'assurer d'avoir ses 10 sacs de sable avant de lancer le premier.
- Seul l'arbitre peut sortir les sacs du trou.
- Le comptage doit se faire à la vue de tous.
- Un sac de sable échappé en avant de la ligne de lancée peut être repris pour être joué.
- S'il y a d'autres sacs dans le jeu lors d'un lancer et qu'ils pénètrent dans le trou, ils seront comptés comme valides.
- Si un sac de sable touche le mur arrière du jeu et revient sur le jeu, se sac de sable sera annulé.



DÉROULEMENT

La formule du jeu des sacs de sable est en équipe de quatre joueurs dont un capitaine. Celui-ci sera le porte-parole de l'équipe.

Les parties sont d'une durée approximative de 30 minutes.

Le choix de l'équipe partante sera déterminé par le plus haut pointage à la suite d'un lancer de sac de sable par chacun des équipes.

Chaque capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début du match.

DÉCOMPTE DES POINTS

Lors du comptage des points, si l'arbitre soulève légèrement le panneau et que le sac de sable ne tombe pas dans le trou, le sac de sable sera annulé.

Le comptage doit se faire à une vitesse raisonnable afin de ne pas tromper le joueur adverse. Seul l'arbitre doit sortir les sacs du trou. Le joueur peut demander à l'arbitre officiel d'enlever trois sacs de sable ou plus dans le même trou à la condition qu'ils ne dépassent pas.

Un sac de sable échappé en avant de la ligne de lancer est considéré comme jouer. Si un sac de sable lancé par le joueur touche le mur arrière du jeu et revient sur le jeu, il est considéré comme annulé.

La rencontre se termine lorsque tous les équipiers ont joué cinq manches ou 50 poches. Chaque équipe jouera cinq parties, le classement se fera par le total des points des cinq parties. L'équipe qui aura obtenu le plus de points sera l'équipe gagnante.

EN CAS D'ÉGALITÉ

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