

CORNHOLE CANADA

LIVRE DE RÈGLES OFFICIELLES

Tel qu'adopté à Toronto le 5 septembre 2020 et mis à jour le 7 mai 2023



Copyright 2020 par Cornhole Canada

Tous les droits sont réservés

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, stockée dans une récupération système, ou transmis sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique ou photocopie, enregistrement ou autre sans l'autorisation préalable du titulaire du droit d'auteur.

Imprimé au Canada

RÈGLES DE JEU

Cette édition est préparée pour une référence facile et pratique uniquement. En cas d'erreurs, le contenu de ce livre sera interprété par le président selon les procès-verbaux officiels des réunions de Cornhole Canada.

Les règlements et les statuts et règlements de Cornhole Canada sont publiés dans une brochure distincte et peuvent être obtenus auprès du secrétaire ou du bureau de Cornhole Canada.

CONSEIL D'ADMINISTRATION, MEMBRES EXÉCUTIFS ET PERSONNEL



Bureau virtuel
416-625-1400
info@cornholecanada.ca

PRÉSIDENT

Pino Panza
Ontario
pino@cornholecanada.ca

VICE-PRÉSIDENT

Pino Gatto
Ontario
gatto@cornholecanada.ca

DIRECTEUR DES ÉVÉNEMENTS

Sebastian Gianino
Ontario
sebastian@cornholecanada.ca

TRÉSORIER

VACANT

SECRÉTAIRE

VACANT

MEMBRES PROVINCIAUX

Association Cornhole de la Colombie-Britannique
Président: Ryan Dahl
ryan@bccornhole.com
www.bccornhole.com

Association cornhole de l'Alberta
Président: Aaron Giroux
info@albertacornholeassociation.com
www.albertacornholeassociation.com

Association des cornholes de la Saskatchewan
Président: Darren Bradley
info@saskcornholeassociation.com
www.saskcornholeassociation.com

Association manitobaine des cornholes
Président:
info@manitobacornholeassociation.com
www.manitobacornholeassociation.com

Association des cornholes de l'Ontario
Président: Nick Bornino
info@ontariocornholeassociation.com
www.ontariocornholeassociation.com

Association Québécoise du Cornhole
Président:
E-mail
Site Internet

Association Cornhole de la Nouvelle-Écosse
Président: Phil King
nscornholers@gmail.com
www.novascotiicornhole.ca

Association Cornhole de Terre-Neuve-et-Labrador
Président: Murray Corbett
info@nlcornholeassociation.com
www.nlcornholeassociation.com

MESSAGE DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Les règles contenues dans ce livre sont les seules règles qui doivent être utilisées en jouant à Cornhole sous la juridiction de Cornhole Canada. Les ligues membres qui choisissent de jouer en dehors de ces règles seront soumises à des mesures disciplinaires et perdront au minimum le droit au programme d'assurance et aux événements de Cornhole Canada. Cependant, pendant la compétition interne, les ligues peuvent apporter des variations aux règles officielles de Cornhole Canada, à condition que ces variations soient plus restrictives que les règles telles qu'elles sont écrites.

Les règles sont approuvées par les membres de Cornhole Canada et ne doivent être modifiées que par le biais du processus démocratique à des périodes données.

Il est compréhensible que dans un pays de l'étendue géographique du Canada, une interprétation uniforme des règles puisse s'avérer quelque peu difficile. C'est cependant le but qu'il faut viser, et si les règles sont strictement respectées dans toutes les régions du Canada, il ne devrait pas être difficile de s'approcher de ce but.

TABLE DES MATIÈRES

Section 1 – Le tribunal

1.1	Mise en page	7
1.2	Préparation & Entretien	8

Section 2 – Notation

2.1	Durée du jeu	9
2.2	Notation et termes du sac	9
2.3	Sacs faute désignés	9
2.4	Score d'annulation	10
2.5	Enregistrer la partition	10

Section 3 – Le jeu

3.1	Planches et sacs pour le jeu	12
3.2	Jeu en simple, en double et en équipe	12
3.3	Équipes	13
3.4	Sacs de lancer	14
3.5	Rotation de tangage	14
3.6	Libération accidentelle	14
3.7	Lancer hors virage	14
3.8	Toucher les sacs illégalement	15
3.9	Limites de temps pour lancer et marquer	15
3.10	Planches et sacs de déménagement	16
3.11	Franchir la ligne de faute	16
3.12	Délais d'attente	17
3.13	Sacs de ratissage	17
3.14	Sacs de balayage	17

Section 4 – Équipement

4.1	Équipement approuvé	18
4.2	Règles de sac	18
4.3	Sac difficile	19

Section 5 – Comportement du joueur

5.1	Sur le terrain	21
5.2	Pénalités	21
5.3	Esprit sportif	21

SECTION 1 - LE TRIBUNAL

1.1 Mise en page

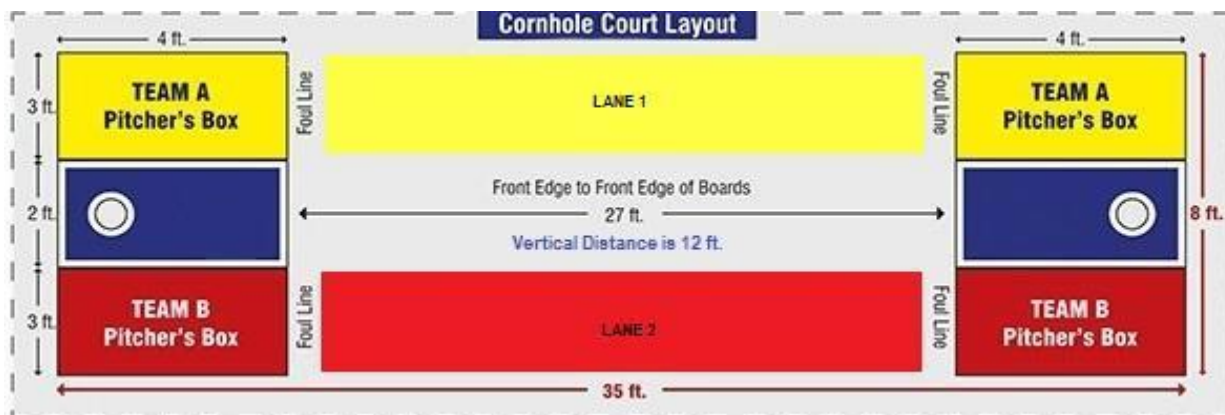
Un terrain de taille réglementaire doit être un rectangle plat de huit (8) pieds de large et trente-cinq (35) pieds de long avec un dégagement vertical de douze (12) pieds.

Le terrain sera composé de deux (2) planches de cornhole, de boîtes de lanceur désignées et de lignes de faute.

Pour les enfants de 13 à 17 ans et les adultes, les planches sont positionnées à vingt-sept (27) pieds de l'avant de chaque planche. Pour les enfants de 8 à 12 ans, les planches doivent être espacées de vingt et un (21) pieds. Et les enfants de 7 ans et moins, les planches doivent être espacées de quinze (15) pieds. Les bords avant des deux (2) planches doivent se faire face.

La boîte du lanceur est rectangulaire et mesure quatre (4) pieds de long sur trois (3) pieds de large à chaque extrémité du terrain, parallèlement et de part et d'autre des bandes. Chaque joueur doit rester dans la boîte du lanceur pendant qu'il lance un sac.

Un couloir est défini comme deux (2) boîtes de lanceur directement en face l'une de l'autre sur deux (2) planches différentes sur un terrain.



En double et en équipe, les joueurs d'une même équipe s'aligneront directement l'un en face de l'autre dans le même couloir, et non en diagonale l'un de l'autre dans des couloirs opposés.

La ligne de faute est désignée comme l'extrémité avant du plateau, qui est également marquée par le bord avant de la boîte du lanceur d'un joueur. Un tableau d'affichage par terrain doit être utilisé et doit être placé à au moins un (1) pied derrière l'un ou l'autre des panneaux, à l'extérieur du terrain de jeu. Les tableaux de bord ne sont pas obligatoires.

1.2 Préparation & Entretien

Tous les efforts doivent être faits pour maintenir la surface de jeu en parfait état de jeu. Les joueurs sont responsables de s'assurer que le terrain est en bon état de jeu avant de commencer le match.

Aucune substance étrangère (telle que des produits de nettoyage, du talc, de la poudre pour bébé, des sprays à base de silicone) ne peut être appliquée sur la surface de jeu ou les sacs par un joueur individuel avant ou pendant le jeu.

Un chiffon propre et sec peut être utilisé pour essuyer les planches avant le début de la partie.

SECTION 2 - NOTATION

2.1 Durée du jeu

The game shall be played to the predetermined number of twenty-one (21) points. The first player/team to reach (or exceed) that amount at the conclusion of a frame is the winner.

2.2 Notation et termes du sac

Woody: Fait référence à tout sac qui a été lancé et qui reste sur la planche à la fin du cadre. Chaque boisé vaut un (1) point.

Cornhole: Fait référence à tout sac qui a été lancé ou frappé à travers le trou de la planche à tout moment dans le cadre. Chaque cornhole vaut trois (3) points.

Foul Bags: Fait référence à tout sac de cornhole qui n'a pas été déterminé comme "woody" ou "cornhole", ou qui a été désigné sac de faute à la suite d'une violation des règles.

La notation est toujours terminée à la fin d'une image, pas pendant. Les sacs "suspendus" au trou sont évalués à un (1) point.

Si un sac est épinglé par un autre sac et est suspendu sur le côté de la planche touchant soit le sol, le support de planche ou les pieds de la planche, le sac épinglé est immédiatement considéré comme mort. Un officiel doit être appelé pour retirer le sac épinglé. Si l'autre sac reste sur la planche après que l'officiel a retiré le sac épinglé, le sac comptera pour un (1) point. Si l'autre sac tombe également du plateau lorsque le sac épinglé est retiré par l'officiel, le sac compte pour zéro (0) point.

2.3 Sacs faute désignés

Voici les violations des règles qui doivent être repérées et signalées par un joueur ou un officiel. La sanction est de déclarer le sac faute, ce qui nécessite que les sacs soient retirés du terrain avant de reprendre le jeu.

Tout sac lancé sans un (1) pied ou appendice complètement à l'intérieur de la boîte du lanceur au moment du lâcher.

Lors du lancement d'un sac, le pied ou l'appendice d'un joueur franchit la ligne de faute à tout moment, même après que le sac a été relâché.

Tout sac non lancé dans le délai de vingt (20) secondes.

Un sac lancé à partir d'une boîte de lanceur différente de celle de leur boîte de lanceur désignée.

Tout sac qui est entré en contact avec le terrain ou le sol avant de se poser sur la planche.

Tout sac qui s'immobilise en touchant le sol et la planche.

Tout sac ayant heurté un objet préalablement défini tel qu'une branche d'arbre, un fil de fer, le plafond d'une cour intérieure, etc.

2.4 Score d'annulation

La méthode de notation approuvée pour le sport de Cornhole est la notation 'd'annulation'. Dans le score d'annulation, les points d'un joueur annulent les points de son adversaire. En utilisant cette méthode, un seul joueur/équipe peut marquer dans chaque cadre.

Exemple:

- *L'équipe A réalise un (1) woody et deux (2) cornholes pendant le frame (7 points)*
- *L'équipe B réalise deux (2) woodys et zéro (0) cornholes pendant le cadre (2 points)*
- *Total : 7 points pour l'équipe A moins 2 points pour l'équipe B*
- *L'équipe A marque 5 points pour ce cadre*

2.5 Enregistrer la partition

Aucun sac ne doit être déplacé avant que le pointage ne soit déterminé. Si cette décision est mise en doute, un officiel sera appelé pour déterminer le pointage du cadre en question.

Si l'on pense que tous les sacs ont été lancés et que les deux équipes/joueurs vident le tableau des sacs et procèdent au début du tour suivant pour constater qu'un seul sac n'a pas encore été lancé, le tour est toujours terminé et les points sont marqués comme le tour est terminé. Le seul sac restant est tout simplement perdu.

Les joueurs doivent porter une attention particulière au score à tout moment. Les joueurs sont tenus de mettre à jour leur score sur le tableau de bord à la fin de chaque cadre. Les joueurs peuvent faire appel à un officiel entre les cadres si une divergence survient concernant le score correct.

Lorsqu'un tiers est utilisé pour gérer le tableau d'affichage, il est de la responsabilité du joueur/de l'équipe qui marque dans chaque manche d'annoncer le score au marqueur. Il est de la responsabilité des joueurs/équipes de s'assurer que le score est correctement représenté sur le tableau de bord à la fin de chaque manche avant de passer à la manche suivante.

Si un joueur refuse de terminer une partie, ce joueur perdra la partie par un score de 21-0. Si l'un des partenaires d'une équipe de double ne peut pas terminer le match pour une raison quelconque, ce match sera perdu par l'équipe qui n'a pas pu terminer par un score de 21-0.

SECTION 3 - LE JEU

3.1 Planches et sacs pour le jeu

Les planches et les sacs sont fournis par chaque ligue, cependant, les joueurs peuvent utiliser leurs propres sacs tant qu'ils sont approuvés. Pour les tournois, les planches sont fournies cependant, les joueurs doivent utiliser leurs propres sacs.

3.2 Jeu en simple, en double et en équipe

Chaque partie commence par une rotation du sac par l'équipe/le joueur le mieux classé.

L'application Scoreholio détermine l'affectation des voies.

Le gagnant de la rotation du sac lancera en premier.

Le gagnant du tour de sac choisira ensuite l'une des options suivantes :

- Choisissez leur boîte de lancement désignée; ou
- Choisissez leurs adversaires.

Une fois que cela est décidé, il ne peut plus être changé.

Dans le scénario Roi/Reine Siège, les joueurs changent de voie mais ne changent pas de côté. Un tour de sac déterminera qui lancera en premier.

Veillez noter : pendant les tournois, le joueur/l'équipe avec la tête de série la plus élevée a son choix de couleur de sac et fait tourner le sac pour déterminer les options d'avant-match.

Les joueurs doivent rester dans leur couloir désigné pendant toute la partie.
Remarque : les joueurs lancent toujours à côté de leur adversaire.

Les joueurs commencent le jeu à partir de leurs cases de lanceur et alterneront les sacs de lanceur jusqu'à ce que chaque joueur ait lancé ses quatre (4) sacs.

En double et en équipe, une fois le premier carreau terminé, les autres joueurs des deux équipes lanceront alternativement des sacs de l'autre côté du couloir jusqu'à ce que chaque joueur ait lancé ses quatre (4) sacs.

En simple, les joueurs marchent jusqu'à l'autre bout de leur couloir et commencent la deuxième image. Le score est enregistré après chaque image.

Sauf décision contraire prise à l'unanimité par tous les joueurs sur un terrain, il est d'usage de terminer un tour d'entraînement avant de commencer une partie.

3.3 Équipes

Les équipes seront composées de huit (8) joueurs. Chaque équipe a droit à une liste de réserve de quatre (4) joueurs.

Les équipes doivent participer avec huit (8) joueurs ou matchs par forfait. Si une équipe joue avec six (6) ou sept (7) joueurs, alors quatre (4) matchs seront perdus. Si une équipe joue avec quatre (4) ou cinq (5) joueurs, alors huit (8) parties seront perdues. Les équipes ne peuvent pas jouer avec trois (3) joueurs ou moins.

Les matchs se jouent en double et suivent les règles du jeu en double.

Seize (16) matchs seront joués pour déterminer le gagnant.

Toutes les parties doivent être terminées, que le score total soit hors de portée pour l'équipe perdante.

Les équipes doivent former quatre (4) équipes de double avant le début de la compétition et les partenaires ne doivent pas être changés.

Le total des points est utilisé pour déterminer le gagnant.

Exemple de notation :

- Équipe A contre équipe B
- Chaque équipe a quatre (4) équipes de double
- Pour cet exemple, l'équipe A est numérotée 1, 2, 3 et 4 et l'équipe B est numérotée 5, 6, 7 et 8

Ronde 1		Ronde 2		Ronde 3		Ronde 4	
Équipes	Score	Équipes	Score	Équipes	Score	Équipes	Score
1v5	21-10	1v6	21-20	1v7	21-12	1v8	21-6
2v6	21-14	2v5	9-21	2v8	21-18	2v7	18-21
3v7	8-21	3v8	16-21	3v5	6-21	3v6	16-21
4v8	21-6	4v7	21-10	4v6	14-21	4v5	21-8

- Total des points de l'équipe A : 276
- Total des points de l'équipe B : 251
- Dans cet exemple, l'équipe A gagnerait la partie

3.4 Sacs de lancer

Les joueurs lancent leurs sacs en alternance (un joueur à la fois) jusqu'à ce que chaque joueur ait lancé ses quatre (4) sacs.

Un joueur doit lancer les quatre (4) sacs depuis la boîte du lanceur désignée.

Les joueurs doivent livrer le sac avec une libération sous la main.

Un (1) pied ou appendice doit être complètement à l'intérieur de la boîte du lanceur au moment de lâcher le sac.

Lors du lancement d'un sac, le pied ou l'appendice d'un joueur ne peut franchir la ligne de faute à aucun moment, même après que le sac a été relâché.

Un (1) pied ou appendice peut être à l'extérieur de la gauche, de la droite ou de l'arrière de la boîte du lanceur tant qu'un (1) pied ou appendice reste dans la boîte.

3.5 Rotation de tangage

Le joueur/l'équipe qui a marqué dans la manche précédente doit lancer en premier dans la manche suivante. Si la manche se termine par une égalité, le joueur/l'équipe qui a lancé en premier dans la manche précédente conservera le premier lancer dans la manche suivante.

3.6 Libération accidentelle

Tout sac qui quitte la main d'un joueur une fois que la dernière étape (le cas échéant) et le dernier mouvement vers l'avant du processus de livraison ont commencé, comptera comme un sac lancé.

Un sac qui est accidentellement lâché par un joueur avant que le dernier pas (s'il a été effectué) et le dernier mouvement vers l'avant n'aient commencé, ne sera pas considéré comme un sac fautif et pourra être ramassé et lancé.

3.7 Lancer hors virage

Si un joueur lance hors tour à n'importe quel moment pendant une frame, son lancer sera considéré comme un sac fautif et sera balayé de la surface de jeu. Ensuite, à rétablir la bonne séquence de lancers, le joueur adverse lancera deux (2) sacs consécutifs.

Si le sac hors tour affecte des sacs en jeu, son adversaire a la possibilité de remettre tous les sacs cornhole à leur position d'origine sur la surface de jeu ou de laisser tous les sacs tels quels.

Si l'erreur n'est pas découverte avant que deux (2) sacs aient été lancés, le cadre doit continuer et être noté en conséquence.

Si aucun accord ne peut être atteint, un officiel sera appelé. L'officiel doit soit déterminer le pointage, soit annuler la manche et ordonner qu'elle soit relancée.

3.8 Toucher les sacs illégalement

Si des sacs en position de score sont touchés par un joueur, intentionnellement ou non, avant que tous les sacs pendant le cadre ne soient lancés, le cadre est terminé.

L'équipe fautive (équipe qui touche les sacs) perd tous les sacs restants et comptabilise le score des sacs qu'elle a déjà lancés pendant le cadre. L'équipe non fautive marque douze (12) points comme si elle avait lancé quatre (4) cornholes durant la manche.

Exemple:

- *L'équipe A lance 3 sacs égalant 5 points à ce point du cadre*
- *L'équipe B lance 3 sacs équivalant à 8 points à ce point du cadre*
- *L'équipe B se penche accidentellement et attrape les sacs. Le cadre est maintenant considéré comme terminé*
- *Le sac restant de l'équipe B est déclaré mort et ses points précédents sont comptabilisés*
- *Selon les règles, l'équipe A marque 12 points pour le cadre*
- *L'équipe A enregistre 12 points. L'équipe B enregistre 8 points*
- *L'équipe A marque 4 points pour ce cadre*

3.9 Limites de temps pour lancer et marquer

Un joueur doit lancer chaque sac dans les vingt (20) secondes suivant l'arrêt du sac de son adversaire.

Un joueur a une (1) minute pour commencer la nouvelle manche à partir du moment où le dernier sac de la manche précédente s'arrête.

Dans le jeu en simple, une fois que le sac final s'est arrêté, chaque joueur a une (1) minute pour marcher jusqu'à l'autre bout, ramasser ses sacs et se préparer à lancer.

Le fait de ne pas lancer un sac à temps entraîne la perte du sac.

**Veuillez noter : des exceptions peuvent être faites par un officiel en raison d'un handicap physique ou de difficultés pour un joueur.*

Délais de notation

Le cadre sera marqué cinq (5) secondes après que le dernier sac a été lancé, s'est immobilisé et que tous les sacs sur la surface de jeu ont cessé de bouger.

Tout sac qui se déplace après cinq (5) secondes sera noté en fonction de sa position précédente.

Si le moment ne peut être convenu, l'officiel marquera ou annulera le cadre.

3.10 Planches et sacs de déménagement

Un joueur ne peut redresser les planches qu'entre les cadres et avec l'approbation de son adversaire. Un officiel peut être appelé pour déterminer le remplacement si une anomalie est en cause.

La pénalité pour ajuster les planches pendant le lancer d'un adversaire est la perte du sac suivant.

3.11 Franchir la ligne de faute

Un joueur ne peut franchir la ligne de faute et s'approcher de la planche opposée pendant un cadre que dans trois (3) circonstances :

1. Un timeout a été appelé
2. Pour ratisser les sacs empilés à l'intérieur du trou de la planche
3. Pour balayer les sacs qui sont considérés comme des sacs de faute de la surface de jeu

3.12 Délais d'attente

Chaque joueur ou équipe a droit à deux (2) temps morts d'une minute par partie.

Un joueur ne peut demander un temps mort que lorsque c'est à son tour de lancer.

Les joueurs peuvent marcher vers les autres panneaux pour examiner la position du sac pendant le temps mort.

Les joueurs ne peuvent pas toucher les sacs ou les planches pendant un temps mort.

Veillez noter : Des temps morts peuvent être accordés en cas de sac cassé, de dysfonctionnement de l'équipement et/ou d'autres circonstances à la discrétion de l'officiel. Un joueur/une équipe ne sera pas facturé(e) pour un temps mort.

3.13 Sacs de ratissage

Si des sacs s'empilent à l'intérieur du trou du plateau et interfèrent ou obstruent l'aire de jeu, un joueur peut demander de « ratisser » les sacs qui sont tombés à l'intérieur du trou. Pour demander un râteau, le joueur doit demander de manière audible.

En simple, les deux joueurs doivent marcher jusqu'à l'autre planche et ramasser les sacs sous la planche. Un joueur ratisse pendant que l'autre regarde.

Un officiel peut être appelé pour ramasser les sacs si une anomalie est en cause.

Un temps mort ne sera pas facturé pour le "ratissage".

Veillez noter : Pendant le ratissage, tous les efforts doivent être faits pour laisser les sacs sur la surface de jeu intacts, dans leur état naturel, et pour empêcher les sacs qui peuvent pendre sur le bord du trou de tomber à l'intérieur du trou de manière non naturelle. Si un sac repose sur un sac empilé et tombe inévitablement dans le trou à la suite du râtelage, il doit alors être compté comme un "cornhole".

3.14 Sacs de balayage

Si un sac de faute atterrit sur la surface de jeu ou s'immobilise en touchant le sol et la planche, il doit être retiré immédiatement.

Si un joueur lance un sac fautif qui affecte tous les sacs en jeu, son adversaire a la possibilité de remettre tous les sacs à leur position d'origine sur le terrain de jeu.

surface ou en laissant tous les sacs tels quels.

SECTION 4 - ÉQUIPEMENT

4.1 Équipement approuvé

L'équipement doit être conforme aux spécifications ci-dessous pour tous les matchs de ligue et de tournoi.

- **Planches:**

- Contreplaqué de bois franc (bouleau ou chêne) mesurant quarante-huit (48) par vingt-quatre (24) pouces avec une tolérance de trois quarts (3/4) de pouce.
- Les planches doivent avoir une épaisseur de couche supérieure minimale d'un demi (1/2) pouce avec un support de section transversale ou de trois quarts (3/4) de pouce avec ou sans support de section transversale.
- Chaque planche d'un ensemble ne doit pas peser moins de quinze (15) livres.
- Chaque trou mesure six (6) pouces de diamètre, centré à neuf (9) pouces du haut de la planche et centré à partir de chaque bord latéral.
- Le bord avant de la planche doit être surélevé de trois (3) à quatre (4) pouces du sol.
- Le dessus de la planche doit reposer à douze (12) pouces au-dessus du sol.
- La surface de jeu doit être finie et poncée pour obtenir une texture très lisse. Il devrait y avoir peu ou pas de défauts sur la surface du bois qui pourraient perturber ou déformer le jeu.
- La surface de jeu peut être peinte avec une peinture ou un vernis au latex à haute brillance. La surface doit permettre aux sacs de glisser lorsqu'ils sont lancés, mais pas trop glissante pour que les sacs glissent vers le bas de la plate-forme.

Sacs:

- Chaque sac mesure six (6) pouces carrés et pèse de 15,5 à 16,25 onces.
- Les sacs doivent avoir une épaisseur d'au moins 1,125 pouces et d'au plus 1,5 pouces.
- Les sacs ne peuvent être remplis d'aucun matériau autre que la résine plastique.

- Les sacs doivent être fabriqués à partir d'un tissu durable comme la toile, le sergé ou le daim synthétique.

4.2 Règles de sac

Après l'achat auprès du fabricant, les sacs ne peuvent en aucun cas être modifiés. Les modifications comprennent, mais sans s'y limiter, la réparation, la couture, l'élimination de la résine, l'ajout de résine, le repassage et toute autre manipulation qui rend un sac différent de l'état d'achat d'origine.

Les joueurs peuvent laver les sacs avec un assouplissant et/ou un détergent et les utiliser dans une sècheuse.

Les joueurs peuvent étiqueter leurs sacs avec des initiales ou un nom avec un marqueur permanent. L'étiquette ne doit pas dépasser cinq (5) pouces sur cinq (5) pouces.

Les sacs avec des trous où la résine plastique peut fuir ne seront pas autorisés.

Les sacs doivent comporter un logo ou un tampon du fabricant.

Les logos décolorés ne seront pas acceptés. Les joueurs ne peuvent pas faire ré-affranchir leurs sacs.

Les joueurs peuvent sécher les sacs mais aucune substance étrangère ne peut être appliquée à l'extérieur d'un sac, y compris de l'eau.

S'il s'avère qu'un joueur applique intentionnellement une substance, l'officiel se réserve le droit de :

1. Forcer le joueur à changer de sac pendant le jeu
2. Abandonner le joueur pour ce match

Tous les sacs d'un ensemble de quatre (4) doivent avoir le même design et la même couleur pour chaque côté correspondant des sacs.

Un joueur ne peut pas changer de sac pendant un match à moins qu'un sac ne soit accidentellement endommagé et qu'il ne fuie. Ils peuvent également

être modifiés s'ils ont été modifiés par inadvertance de manière à affecter différemment le déroulement du jeu.

Dans le cas d'un sac endommagé, les quatre (4) sacs de cet ensemble doivent être retirés à la fin de la manche.

Les sacs peuvent être changés après la fin d'un match.

4.3 Sac difficile

Si un joueur/une équipe pense que le joueur/l'équipe adverse utilise un ensemble de sacs qui ne respecte pas la politique relative aux sacs, il peut contester les sacs avant le début du match uniquement.

Pour relever un défi, un officiel effectuera une inspection des sacs. Si l'ensemble des sacs est approuvé, le jeu commencera. Si l'ensemble de sacs n'est pas approuvé, ce joueur/cette équipe reçoit un avertissement et les sacs ne peuvent pas être utilisés pour ce match.

Si un joueur/une équipe ayant déjà reçu un avertissement au cours d'une saison a le même jeu de sacs contesté ou un autre jeu de sacs contesté qui est également refusé, ce joueur/équipe perd tous les matchs restants et se voit infliger une suspension d'un (1) mois. de Cornhole Canada.

Si un joueur/une équipe qui a déjà purgé son interdiction d'un (1) mois joue à nouveau avec des sacs qui ne répondent pas aux exigences en matière de sacs, il sera suspendu pour une (1) année civile par Cornhole Canada.

Les sacs qui ne sont pas contestés avant un match sont jugés acceptables pour une utilisation pendant ce match. Cependant, si un fonctionnaire remarque des sacs illégaux, il peut à tout moment révoquer les sacs.

SECTION 5 - COMPORTEMENT DU JOUEUR

5.1 Sur le terrain

Un joueur/une équipe en compétition ne doit faire aucun bruit ou mouvement gênant qui pourrait distraire l'adversaire ou les joueurs sur l'un des terrains environnants. D'autres comportements inappropriés incluent le blasphème, le langage abusif, les gestes obscènes, les sacs retournés, etc.

5.2 Pénalités

Un joueur peut faire appel à un officiel pour faire appliquer une règle à tout moment. Si l'officiel juge qu'une action est nécessaire :

- La première infraction appelle un avertissement.
- Une deuxième infraction entraînera une perte de quatre (4) points
- Une troisième infraction entraînera la perte de la partie en cours

5.3 Esprit sportif

Tout joueur qui se livre au chahut ou à l'enracinement injuste, utilise des blasphèmes ou un langage abusif, fait des gestes obscènes ou présente toute autre forme de conduite antisportive envers d'autres joueurs, officiels ou spectateurs sera passible d'expulsion de la ligue/du tournoi.

Veillez noter : Il est légal pour un coéquipier ou un spectateur de fournir des conseils sur la position du sac et/ou la recommandation du prochain lancer.