

# Jeux des 50 ans et plus

## Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

# Sacs de sable

## RÈGLEMENTS

### 1. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

En aucun temps lors de compétitions, une personne, autre que le capitaine, n'a le droit d'intervenir auprès des bénévoles spécialisés.

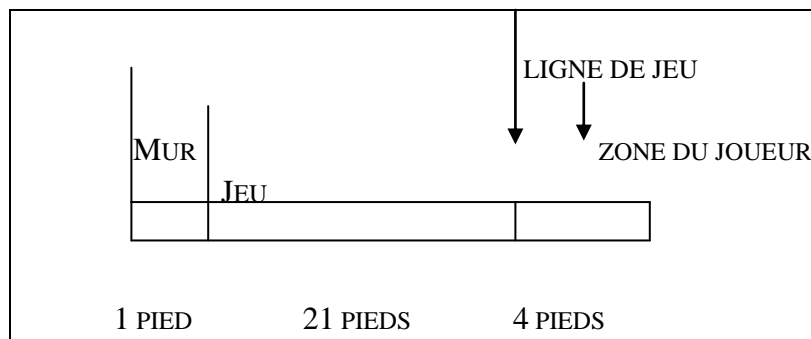
### 2. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

Le but est d'accumuler le plus de points possible 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*



- 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 minimum à observer entre chaque jeu est de quatre (4) pieds.

Lorsque le sac de sable tombe derrière la ligne lors du lancer du participant, il peut le reprendre et le jouer. Toutefois, si le sac tombe en avant de la ligne de lancer, donc dans la zone de jeu, le sac est considéré comme joué.

### 4. MATÉRIEL

- Le jeu officiel comprend seize (16) trous (voir tableau 2).
- La profondeur des trous, du fond au rebord intérieur, est de 5 pouces.
- Tous les trous ont un diamètre de 3 ½ pouces, sauf celui de « - 250 » dont le diamètre est de 4 ½ pouces.
- Il est à noter que le « - 250 » est déductible du total des points.

## Jeux des 50 ans et plus

### Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

## Sacs de sable

### RÈGLEMENTS

- Le sac de sable officiel des compétitions provinciales pèse au maximum 5 ½ onces et au minimum 5 onces et mesure 3 pouces X 4 pouces, une fois rempli.

#### Tableau 2

|     |      |     |
|-----|------|-----|
|     | 300  |     |
| 70  | 100  | 90  |
| 20  | 200  | 10  |
| 40  | 50   | 60  |
| 30  | 150  | 80  |
| 110 | -250 | 120 |

#### 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.

#### 6. DÉROULEMENT

Manche : une partie comporte cinq (5) manches. Cependant, le responsable de plateau pourra augmenter ou réduire le nombre de manches selon le temps disponible. Les capitaines seront prévenus lors de la réunion des capitaines.

Le lancer : le lancer du sac de sable doit se faire par-dessous. Tout sac lancé par-dessus sera annulé.

Début de joute : les capitaines tirent au sort, pour déterminer quelle équipe débutera la partie. Le capitaine gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième.

#### 7. Comment compter les points

- Pour calculer les points, un joueur doit sortir lui-même ses sacs de sable sinon c'est le marqueur. Un joueur adverse peut assister pour compter.
- Le comptage doit se faire à une vitesse raisonnable pour ne pas tromper 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 pas 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.

## **Jeux des 50 ans et plus**

### **Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine**

## **Sacs de sable**

### **RÈGLEMENTS**

- Tout sac tombant à l'intérieur 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.

#### **En cas d'égalité**

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

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