



RÈGLES ET RÈGLEMENTS DE L'ACQ

**SAISON
2025-2026**



TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ DES CHANGEMENTS DE SAISON

32. DISPOSITION

Terrain
Boîte du lanceur

c. Couloirs

Planches de jeu
Ligne de faute

f. Dégagement vertical

Tableau de pointage

6a.

Erreur ! Le signet n'est pas défini.
b.
8

c.

a. Technique de lancer correcte

Séquence de jeu

Pointage

Interaction des joueurs/conduite des joueurs

31. L'ÉQUIPEMENT

5a.

Erreur ! Le signet n'est pas défini.
b.
7

5d.

Erreur ! Le signet n'est pas défini.
e.
7

5g.

53. AVANT MATCH

Tirage au sort

Pratique

Contestation poches

Erreur ! Le signet n'est pas défini.
4. JEU
9

7b.

8c.

Erreur ! Le signet n'est pas défini.
d.
13



RÉSUMÉ DES CHANGEMENTS DE SAISON

- 4.a.iii Lors du lancer, les 2 pieds du joueur doivent rester derrière la ligne de faute, et ce en tout temps, même après que la poche est quittée la main du joueur. Voir 4.a.v pour la sanction de cette infraction.

1. L'ÉQUIPEMENT

a. Planche de jeu

- Les planches doivent être en bois pour être utilisées dans les épreuves sanctionnées par l'ACQ. Les types les plus courants sont le bouleau et le chêne.
- Les planches doivent être recouvertes d'une couche de finition à la texture lisse.
- Les planches doivent mesurer deux pieds de large et quatre pieds de long, avec une tolérance de $\pm 1/4$ de pouce.
- Le trou doit avoir un diamètre de 6 pouces ($\pm 1/8$ pouce), centré dans le sens de la largeur.
 - Le centre du trou doit se trouver à 9 pouces ($\pm 1/8$ pouce) du bord arrière de la planche.
- Les panneaux doivent avoir une épaisseur minimale de $\frac{1}{2}$ pouce avec support latéral, ou de $\frac{3}{4}$ pouce sans support latéral.
- Les planches doivent avoir un poids d'au moins 15 livres.
- Le bord avant de la planche doit être surélevé de 2,5 à 3,5 pouces par rapport au sol.
- Le haut de la planche doit se trouver à 12 pouces au-dessus du sol ($\pm 1/2$ pouce).
- Aucune substance étrangère ne peut être appliquée sur un panneau après son achat auprès d'un fabricant.
 - Les substances comprennent, sans s'y limiter, la poudre pour bébé, les vaporisateurs de nettoyage et les vaporisateurs à base de silicone.
 - Un chiffon sec peut être utilisé pour essuyer le plateau avant le jeu.

b. Poches

- Les joueurs doivent fournir leurs propres poches pour participer à un événement sanctionné par l'ACQ. L'ACQ accepte les poches ACL, ACO, et d'autres fabricants qui respectent les normes demandées (exemple : Fort Stamp)
- Les directeurs peuvent fournir des poches aux joueurs à condition qu'ils répondent aux critères énumérés ci-dessous.
- Les normes sont les suivantes :
- Les poches doivent mesurer 6 pouces de large et 6 pouces de long ($\pm 1/4$ pouce).
- Les poches doivent peser entre 15,5 et 16,5 onces.
- L'épaisseur des poches ne doit pas être inférieure à 1,1 pouce ni supérieure à 1,5 pouce.
- Après avoir été achetées chez un fabricant, les poches ne peuvent être modifiées de quelque manière que ce soit.
 - Les altérations comprennent les réparations, les coutures, le retrait de résine, l'ajout de résine, le repassage et toute autre manipulation ayant pour effet de rendre la poche différente de l'état d'origine au moment de l'achat.
 - Les joueurs peuvent laver les poches en utilisant de l'assouplissant ou du détergent et les sécher dans un sèche-linge.
 - Les joueurs peuvent casser les poches en utilisant des produits approuvés par l'ACQ, à condition de suivre les instructions indiquées sur l'emballage.
 - Les joueurs peuvent étiqueter leurs poches avec leurs initiales ou leur nom à l'aide d'un marqueur permanent. L'étiquette ne doit pas dépasser 5 pouces carrés. Le directeur doit faire preuve de discernement pour déterminer si l'étiquette écrite altère l'intégrité ou la fonctionnalité des poches.
 - Les poches comportant des trous où la résine plastique peut s'écouler ne seront pas autorisées.
- Les joueurs peuvent sécher les poches, mais aucune substance étrangère ne peut être appliquée sur l'extérieur d'une poche de cornhole.
 - La sueur n'est pas une substance étrangère à moins qu'elle ne soit appliquée intentionnellement. Les joueurs ne peuvent pas appliquer intentionnellement un liquide sur un jeu de poches. Si un joueur est surpris à appliquer intentionnellement du liquide sur les poches, le directeur se réserve le droit d'obliger le joueur à :
 - Changer de poche en cours de partie.
 - Déclarer forfait pour ce match.



- xvii. Les joueurs doivent utiliser un chiffon ou une serviette pour se débarrasser de la sueur. Si un joueur est surpris en train d'appliquer intentionnellement de la sueur sur une poche ou sur la poche d'un adversaire, la même pénalité que pour l'application d'un liquide peut être appliquée. Toutes les poches d'un lot de quatre doivent avoir le même dessin et la même couleur pour chaque face correspondante sur les quatre poches.
 - 1. Par exemple, un joueur peut utiliser un côté en suède gris et un côté en tissu rouge pour une poche de cornhole. Les trois autres poches doivent avoir un côté en tissu rouge et un côté en suède gris.
 - 2. Par exemple, un joueur ne peut pas avoir quatre poches qui ont un côté en suède gris et des couleurs alternées de rouge, bleu, jaune et vert sur le côté en tissu.
 - 3. Un joueur ne peut pas changer de poche pendant une partie (mais peut le faire après une seule partie d'une série) à moins qu'une poche ne soit endommagée involontairement et ne fuie, ou qu'une poche en cours de partie ait été modifiée involontairement de telle sorte qu'il affecte le jeu différemment pour un joueur par rapport à l'autre. Dans le cas d'une poche endommagée, les 4 poches de la série doivent être échangées à la fin du tour pour une nouvelle série de 4 poches (les dommages intentionnels entraînent la perte de la partie).
- xviii. Si un joueur termine un tournoi et a gagné un prix pour sa performance, le directeur se réserve le droit d'inspecter toutes les poches utilisées par ce joueur pendant le tournoi.
 - 1. Si les poches utilisées par ce joueur sont inspectées et qu'il s'avère qu'elles ne répondent pas aux critères susmentionnés, le joueur perdra l'intégralité de son prix pour ce tournoi.
- xix. Le directeur du tournoi se réserve le droit de procéder à des inspections aléatoires des poches des joueurs à tout moment, ou à des inspections non aléatoires si le directeur soupçonne qu'un joueur utilise des poches qui ne sont pas conformes à la politique actuelle en matière de poches.
 - 1. Lors d'un contrôle aléatoire des poches, si une poche ou un ensemble de poches ne répond pas aux critères de la politique relative aux poches, le joueur n'est plus autorisé à utiliser ces poches pour le reste du tournoi et le directeur se réserve le droit de renoncer à tout prix potentiellement gagné par le joueur dans ce tournoi.

2. DISPOSITION

- a. Terrain
 - i. Un terrain est défini comme l'aire de jeu totale d'un jeu de cornhole composé de deux plateaux.
- b. Boîte du lanceur
 - ii. Un rectangle mesurant 3 pieds de large sur 4 pieds de long (longueur de la planche) de chaque côté de la planche désigne la boîte du lanceur.
- c. Couloirs
 - iii. Un couloir est défini comme deux boîtes de lanceur directement en face l'une de l'autre sur deux bandes différentes d'un même terrain.
 - 1. Si un joueur droitier se trouve dans la boîte du lanceur et que sa main droite se trouve directement au-dessus d'une planche, la boîte de l'autre lanceur dans son même couloir se trouve sur la planche opposée, ce qui oblige sa main droite à se trouver à l'extérieur, vers le bord du jeu.
 - 2. En double, les joueurs d'une même équipe s'alignent directement l'un en face de l'autre dans le même couloir, et non en diagonale l'un par rapport à l'autre dans des couloirs opposés.
- d. Distance
 - iv. 2 planches doivent être placées à 27 pieds ($\pm 1/2$ pouce) l'une de l'autre, de l'avant d'une planche à l'avant d'une autre planche.
 - v. Les bords avant des deux planches doivent se faire face.
- e. Ligne de faute
 - vi. La ligne de faute est désignée comme l'extrémité avant de la planche, qui est également marquée par le bord avant de la boîte du lanceur.
- f. Dégagement vertical
 - vii. Pour les jeux à l'intérieur ou sous un chapiteau, la hauteur verticale minimale d'un plafond ou d'un chapiteau est de 12 pieds.
- g. Tableau de pointage
 - viii. 1 tableau de pointage par terrain doit être utilisé et doit être placé à au moins 1 pied derrière un jeu, à l'extérieur du terrain de jeu.
 - 1. Les tableaux de pointages ne sont pas nécessaires pour le jeu.



3. AVANT MATCH

a. Tirage au sort

- i. Chaque match commence par un tirage au sort, y compris chaque match individuel d'une série de trois matchs ou plus ou la fin d'un tournoi à double élimination où l'équipe éliminée gagne le premier match. Un joueur ou une équipe tire à pile ou face et l'autre joueur ou l'autre équipe annonce son choix entre « pile » et « face ». On peut aussi faire tourner la poche et le gagnant est celui qui est pointé par la couture.
- ii. En simple, le gagnant du tirage au sort choisira le couloir dans lequel il ou elle lancera pendant toute la durée du match.
- iii. En double, le gagnant du tirage au sort choisira l'un ou l'autre (et non les deux) :
 1. Le couloir et l'emplacement de chaque joueur de cette équipe, qui seront permanents pendant toute la durée du match.
 2. L'appariement des joueurs pour chaque tableau.
- iv. En double, le perdant du tirage au sort aura l'option non sélectionnée par l'équipe gagnante du tirage au sort.
- v. Dans toutes les divisions, le gagnant du tirage au sort choisira l'équipe ou le joueur qui lancera la première poche du match.

b. Pratique

- i. Sauf décision contraire prise à l'unanimité par tous les joueurs présents sur le terrain, il est d'usage d'effectuer un tour d'entraînement « aller-retour » avant de commencer un match.
 1. Pour le jeu en simple, les joueurs effectuent une série de lancers d'entraînement, descendent vers l'autre plateau en restant dans les mêmes couloirs, puis effectuent une autre série de lancers d'entraînement avant le début de la partie.
 2. Pour le jeu en double, les joueurs en compétition sur un plateau effectueront une série de lancers d'entraînement, puis le partenaire de double correspondant de chaque joueur effectuera une série de lancers d'entraînement depuis le plateau opposé dans le même couloir que son partenaire avant le début de la partie. Pour le jeu en double, les joueurs en compétition sur un plateau effectueront un tour d'entraînement, puis le partenaire de double correspondant de chaque joueur effectuera un tour d'entraînement depuis le plateau opposé dans le même couloir que son partenaire avant le début du match.
 3. Dans une série de plusieurs parties jouées par les mêmes équipes/joueurs à la suite, et s'il y a un changement de côté ou d'adversaire, ou un changement de poche, un « aller-retour » aura lieu, à moins que tous les joueurs ne décident à l'unanimité de ne pas effectuer un autre « aller-retour ».
 4. Les tours d'entraînement supplémentaires doivent faire l'objet d'un accord unanime de la part de tous les joueurs participant au jeu.

b. Contestation des poches

1. Si un joueur ou une équipe pense que le joueur ou l'équipe adverse utilise un jeu de poches qui ne respecte pas la politique en matière de poches, il peut contester les poches avant le début du match.
 1. Pour contester, il faut contacter une personne du comité de l'Association de cornhole du Québec qui ne participe pas au jeu et qui procédera à l'inspection de la poche.
 - a. Si les poches sont approuvées, le match peut commencer comme prévu.
 - b. Si le jeu de poches n'est pas approuvé, le joueur ou l'équipe reçoit un avertissement et les poches ne peuvent pas être utilisées pour ce match. L'équipe ou le joueur doit trouver un autre jeu de poches à utiliser pour le reste du tournoi.
 2. Si un joueur ou une équipe ayant déjà reçu un avertissement au cours d'une saison se voit contester la même série de poches OU se voit contester une autre série de poches qui sont à leur tour rejetées, ce joueur ou cette équipe perd tous les matchs restants dans ce tournoi et se voit infliger une suspension d'un mois de l'ACQ.
 3. Si un joueur qui a déjà purgé son interdiction d'un mois est surpris, lors d'un tournoi sanctionné par l'ACQ, à jouer avec des poches qui ne répondent plus aux exigences en matière de poches, il sera suspendu pour le reste de la saison.
2. Les poches qui ne sont pas contestées avant un match sont considérées comme acceptables pour être utilisées pendant ce match.
 1. Comme mentionné précédemment, l'ACQ se réserve le droit d'inspecter les poches d'un joueur ou d'une équipe utilisés dans un tournoi à la fin de celui-ci. Si l'une des poches n'est pas conforme aux exigences en la matière, le joueur ou l'équipe concernée devra renoncer à ses gains pour le tournoi.



4. JEU

a. Technique de lancer correcte

- i. Un lancer est défini comme le fait pour un joueur de lancer une poche de cornhole vers la planche opposée à laquelle il se trouve, en essayant de faire tomber la poche sur la planche ou dans le trou.
 1. Un joueur n'est pas nécessairement tenu d'essayer de toucher la planche. Il peut volontairement choisir de gagner zéro point sur un lancer en lançant le poche intentionnellement sur le côté ou à l'écart de la planche.
- ii. Le lancer d'une poche de cornhole peut se faire par dessous ou par-dessus.
- iii. Lors du lancer, les 2 pieds du joueur doivent rester derrière la ligne de faute, et ce en tout temps, même après que la poche est quittée la main du joueur. Voir [4.a.v](#) pour la sanction de cette infraction.
- iv. Lors de la libération de la poche pendant un lancer, un joueur doit avoir au moins une partie d'un pied à l'intérieur de la boîte du lanceur avec un contact au sol et non au-delà de la ligne de faute.
 1. Les joueurs souffrant d'un handicap qui les empêche de garder un pied planté peuvent suivre complètement au-delà de la ligne de faute, à condition que le lâcher ait lieu derrière la ligne de faute.
 2. Aucune partie du corps d'un joueur, à l'exception d'une main ou d'un bras, ne peut franchir le point médian de la planche en direction de la boîte de lancement du joueur adverse (c'est-à-dire qu'un joueur ne peut pas chevaucher la planche pour tenter un tir).
 3. Les joueurs ne peuvent pas marcher sur la planche de cornhole lorsqu'ils lancent une poche de cornhole ou après le suivi d'un lancer. La pénalité est la même que celle prévue au point [4.a.v](#).
 4. Si, lors du lâcher de poche, un joueur n'a pas une partie d'un pied à l'intérieur de la boîte du lanceur, mais qu'il n'a pas dépassé la ligne de faute, la même pénalité en [4.a.v](#) sera appliquée.
- v. Un joueur ne peut pas marcher sur ou au-delà de la ligne de faute lors d'un lancer.
 1. En cas de franchissement d'une ligne par un joueur, un officiel peut être appelé sur le terrain par l'équipe adverse. Un directeur peut également arbitrer volontairement le match sans demande de l'équipe adverse.
 2. Une fois l'officiel contacté, il ou elle viendra observer le reste du match.
 3. Si le joueur dépasse ou se trouve sur la ligne de faute pendant cette observation, il recevra un avertissement de la part de l'officiel. Un officiel peut également arbitrer volontairement un match à tout moment.
 4. Pour chaque lancer à partir de ce moment du match où le joueur marche sur ou au-delà de la ligne de faute, il ou elle aura la poche correspondante à ce lancer perdu. Dans le cas où la première faute de pied constatée par un officiel est considérée comme intentionnelle, le directeur peut sauter l'avertissement et passer directement à la pénalité pour violation.
 - a. Une poche déclarée forfait sera retirée de la zone de jeu une fois qu'elle se sera immobilisée pendant ce tour par l'officiel en perturbant le moins possible le jeu. Tous les poches qui se déplacent inévitablement ou qui tombent dans le trou en conséquence directe du retrait par un directeur d'une poche retirée compteront, mais seront soumis aux mêmes ajouts ou soustractions de points que ceux décrits aux points [4.a.v.4.a.i](#) et [4.a.v.4.a.ii](#).
 - i. Le joueur qui franchit la ligne de faute verra également tous les points supplémentaires gagnés grâce à la poche lancée pendant la violation de la faute de pied soustraits du score du tour à la fin d'un tour.
 - ii. Tous les points perdus dans le tour par l'équipe adverse en raison de la faute de pied seront ajoutés au score du tour à la fin de celui-ci.
 1. Exemple 1 : Un joueur a deux poches dans le trou, une poche sur la planche et une poche restant à lancer. Le joueur commet une faute de pied sur la dernière poche et pousse une seule poche dans le trou. La poche lancée entre également dans le trou. Premièrement, la poche lancée est retirée du trou. Deuxièmement, le joueur a gagné 2 points supplémentaires sur la faute de pied en poussant une poche du plateau dans le trou, donc 2 points sont déduits de la manche du joueur. Le tour du joueur qui a commis la violation est marqué comme un 7 au lieu d'un 12.
 2. Exemple 2 : Un adversaire a 3 poches dans le trou et 1 sur le plateau. Un joueur a 3 poches dans le trou et 1 poche en main. Le joueur commet une faute de pied et fait tomber la poche de l'adversaire hors du plateau tout en gardant sa propre poche sur le plateau. Premièrement, la poche du joueur est retirée du jeu. Deuxièmement, comme l'adversaire a perdu 1 point de son score de manche en conséquence directe de la violation, un point est ajouté à son score de fin de manche. Le score de l'adversaire est de 10 au lieu de 9 et le score du joueur est de 9 au lieu de 10.
 - iii. Toute faute de pied impliquant que les deux pieds ont dépassé la ligne de faute au moment de la remise en jeu est sanctionnée par les mêmes poches de touche que ceux décrits dans le paragraphe [4.b.iii.3.d](#).



5. Toute faute de pied impliquant que les deux pieds ont dépassé la ligne de faute au moment de la remise en jeu est sanctionnée de la même façon que dans le paragraphe 4.b.iii.3.d.
 - a. Le joueur adverse ne peut pas lancer sa prochaine poche tant que la poche du joueur précédent ne s'est pas immobilisée à l'autre extrémité du plateau.
 - i. Dans le cas où un joueur n'attend pas que la poche d'un adversaire s'immobilise avant d'effectuer le lancer suivant, le joueur sera pénalisé de la même manière qu'un lancer hors tour décrit dans l'article 4.b.ii.7.c.
 - ii. L'officiel jugera raisonnablement si la poche se déplaçait clairement ou non. Si la poche n'était pas clairement en mouvement et qu'un jugement raisonnable montrerait que le joueur n'a pas vu la poche bouger, aucune pénalité ne doit être appliquée.
 - b. De plus, lors de l'utilisation d'un pas, les joueurs doivent garder un pied et maintenir le contact avec le sol derrière la ligne de faute à l'intérieur de la boîte du lanceur. Si les deux pieds dépassent la ligne de faute, ou si un joueur ne garde pas un pied planté à l'intérieur de la boîte lorsqu'il utilise le pas, le joueur sera pénalisé de la même manière qu'une faute de pied telle que décrite dans le paragraphe 4.a.v.
 - i. Sur la dernière poche du tour, les joueurs ne peuvent pas marcher jusqu'à l'autre extrémité avant que la dernière poche ne s'immobilise.

b. Séquence de jeu

- i. Rondes
 1. Un tour est défini comme une séquence complète de 8 poches lancées par deux joueurs (4 chacun) vers un plateau.
 2. Le score est calculé à la fin de chaque tour.
 3. Un joueur peut ajuster la planche sur laquelle il lance uniquement avant un tour si elle est mal alignée ou si elle n'est pas à la bonne distance.
 - a. L'ajustement d'un plateau vers lequel les joueurs lancent n'est acceptable que dans l'entre-deux tours. Les plateaux à partir desquels un joueur joue peuvent être ajustés à tout moment, à condition que ce ne soit pas pendant le lancer d'un adversaire. La pénalité pour avoir ajusté la planche pendant le lancer d'un adversaire est la perte de la poche suivante.
 - i. Si un joueur ajuste la planche sur laquelle les poches sont lancées, ce joueur/équipe perdra sa prochaine poche si les poches ne sont pas affectées par le toucher. Si les poches sont affectées par le toucher, elles seront traitées comme les poches touchés décrits au point 4.b.iii.3.d.
- ii. Séquence de lancer
 1. Un match commence par un tour au cours duquel le gagnant du tirage au sort choisi qui lancera la première poche.
 2. Le joueur adverse situé sur le même plateau dans le couloir opposé lance alors sa première poche.
 3. Les lanceurs alternent jusqu'à ce que les 8 poches (4 par joueur) aient été lancées, ce qui conclut le tour. Un joueur doit attendre que la poche précédente de son adversaire s'arrête complètement sur la planche, hors de la planche ou dans le trou avant de lancer la poche suivante.
 - a. Le premier lancer de chaque tour suivant le premier tour est donné au joueur ou à l'équipe qui a fait les derniers points dans le jeu.
 - b. Si le tour précédent n'a donné lieu à aucun point pour l'une ou l'autre équipe, le même joueur ou la même équipe qui avait le premier lancer lors du tour précédent conservera le premier lancer lors du tour suivant.
 4. Pour le jeu en simple, les joueurs se rendent ensuite à l'autre plateau, en restant dans leur couloir désigné, et effectuent un autre tour de lancer.
 5. Pour le jeu en double, les partenaires des deux joueurs sur le plateau opposé effectuent ensuite un tour de lancer.
 6. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe atteigne un score d'au moins 21 points à la fin d'un tour.
 - a. Un joueur ou une équipe n'est pas obligé de gagner par un minimum de deux points.
 - b. Un joueur ou une équipe n'est pas pénalisé(e) pour avoir obtenu un score supérieur à 21 points, le jeu est terminé et ce joueur ou cette équipe gagne le jeu.
 7. Si un joueur lance dans une séquence incorrecte, la poche mal lancée est perdue et retirée du jeu.
 - a. Ensuite, pour rétablir la séquence correcte des lancers, le joueur adverse lancera deux poches consécutives.
 - b. Si un joueur lance dans une séquence incorrecte et qu'il n'est pas appelé/identifié immédiatement, la manche se termine comme elle a commencé (c'est-à-dire dans la



- séquence incorrecte). Si cette manche particulière se termine par une égalité, la manche suivante est alors jouée dans la séquence CORRECTE telle qu'elle était censée être jouée précédemment. Si ce tour se termine avec une équipe qui marque des points, cette équipe commencera le tour suivant.
- c. Dans le cas où une séquence de lancer incorrecte a eu lieu au milieu d'un tour, l'application de la règle est traitée de la même manière que la violation de la faute de pied en **4.a.v.4**, avec le rétablissement d'une séquence de lancer correcte qui doit avoir lieu après que la poche d'origine confisquée a été retiré du jeu.
8. Si un joueur refuse de terminer un match, il sera déclaré forfait par un score de 21-0.
 9. Si l'un des partenaires d'une équipe de double ne peut pas terminer le match pour quelque raison que ce soit, l'équipe qui n'a pas pu terminer le match perdra le match par un score de 21-0.
- iii. chronomètre
1. Chaque joueur dispose de 15 secondes pour lancer sa poche à partir du moment où la poche du joueur adverse s'immobilise à l'autre extrémité.
 - a. Un joueur peut demander que le chronomètre soit appliqué en demandant à un officiel de la l'ACQ de venir sur le terrain et d'appliquer la règle. Si un joueur demande à un officiel de la l'ACQ de le faire, le chronomètre de jeu est appliqué pour les DEUX joueurs immédiatement.
 - b. Un officiel de l'ACQ peut également choisir de faire respecter le chronomètre des tirs s'il le juge nécessaire.
 - c. Si un joueur effectue le premier lancer d'un tour, il dispose de 45 secondes à partir du moment où la dernière poche du tour précédent s'immobilise sur ce côté du terrain pour les doubles et d'une minute pour les simples.
 0. Lorsqu'un nouveau tour commence, chaque joueur dispose du temps total avant de lancer sa première poche. Si le joueur A lance sa première poche alors qu'il reste du temps sur le chronomètre de l'entre-deux tours, le joueur B aura jusqu'à la fin du chronomètre de l'entre-deux tours, plus 15 secondes supplémentaires.
 - b. Le fait de ne pas lancer une poche à temps entraîne la perte de la poche. S'il y a violation du chronomètre des tirs, mais qu'une poche est tout de même lancée, la poche qui en résulte est traitée de la même manière qu'une faute de pied telle que décrite dans l'article **4.a.v.4**.
 - c. Si un joueur ou une équipe a encore des temps morts et que le joueur ou l'équipe enfreint le chronomètre des tirs, un temps mort sera automatiquement utilisé en premier. Les forfaits pour violation du chronomètre des tirs ne se produisent que dans le cas où le joueur ou l'équipe n'a plus de temps mort.
2. Les poches ne doivent pas être ramassées lorsqu'elles sont encore en mouvement. Les joueurs peuvent ramasser les poches 3 secondes après l'arrêt complet de la poche.
 3. En simple, chaque joueur dispose de 4 temps morts de 60 secondes. Un joueur ne peut demander un temps mort que lorsqu'il a la prochaine poche à lancer ou entre les tours. Le directeur fera preuve d'un jugement raisonnable pour accorder des temps morts entre les tours si l'équipe qui n'a pas le premier lancer dans le tour suivant demande un temps mort.
 - a. Un temps mort ne sera pas accordé si un joueur demande un temps mort alors qu'il n'a pas la possession des poches.
 - b. Pendant un temps mort, un joueur peut quitter la boîte du lanceur pour voir l'autre panneau.
 - c. Le joueur adverse qui n'a pas demandé le temps mort peut également quitter le rectangle du lanceur afin de voir l'autre panneau.
 0. Lorsqu'un temps mort est demandé par une équipe/un individu, tous les joueurs peuvent utiliser la totalité du temps mort. Tous les joueurs doivent être de retour dans la boîte des lanceurs lorsque le temps mort expire. À la fin du temps mort, le chronomètre de jeu normal démarre.
 1. Si un joueur n'est pas revenu dans la boîte des lanceurs à l'expiration du temps mort, ce joueur perdra un temps mort.
 - d. Il est interdit de toucher les poches qui sont en jeu. Une poche en jeu est définie comme toute poche qui est marqué comme 1 point « sur le plateau ». Si un joueur (ou son coéquipier) touche une poche en jeu pendant le temps mort (ou pendant le jeu en dehors d'un temps mort avant que la manche ne soit terminée), la manche se termine immédiatement et toutes les poches sont transférées à la manche suivante sur l'autre jeu.



0. De plus, si l'équipe qui a touché les poches n'a plus qu'une seule poche et que son adversaire n'a plus aucune poche, cette poche est morte et la ronde est terminée et notée comme n'importe quelle ronde de cornhole.
1. Si l'équipe adverse de l'équipe qui a touché les poches a encore une poche, le tour est terminé et l'équipe adverse gagne (3) points dans le tour pour chaque poche encore en main et chaque poche encore en jeu sur le plateau. Par exemple, si l'équipe adverse qui a touché les poches avait (1) poche dans le trou, (1) poche sur le plateau, (1) poche hors du plateau et (1) poche restant à lancer, cette équipe gagnerait (9) points pour la manche, la seule poche ne comptant pas pour les points étant la poche hors du plateau.
2. L'équipe qui a touché les poches recevra un score valorisé totalisant les points marqués uniquement dans le trou pour ce tour pour cette équipe avant le toucher.
3. Par exemple, l'équipe A a deux poches dans le trou et une poche sur la planche avec une poche restant à lancer. L'équipe B a une poche dans le trou et deux poches sur la planche avec une poche restant à lancer. L'équipe A touche les poches sur la planche et les déplace de leur place initiale. L'équipe A reçoit un score de 6 pour le tour pour les deux poches dans le trou et l'équipe B reçoit un score de 12 pour le tour. La manche est terminée et l'équipe B gagne 6 points au total pour le score global en utilisant le score d'annulation.
4. Si l'on pense que toutes les poches ont été lancées et que les deux équipes/joueurs débarrassent le plateau des poches et entament le tour suivant pour découvrir qu'une seule poche n'a pas encore été lancée, le tour est toujours terminé et les points sont comptabilisés à la fin du tour. La poche restante est simplement perdue.
5. Si un joueur piétine, saute ou accomplit une autre action qui fait tomber les poches dans le trou au milieu d'un tour, les mêmes règles de toucher s'appliquent.
6. Si un spectateur tiers, un officiel ou une autre force extérieure touche les poches et les fait bouger, les joueurs du match et un directeur/officiel remettront les poches dans leur position initiale en faisant preuve de discernement.
7. Si une équipe commence à retirer des poches du trou alors que l'équipe adverse n'a plus qu'une poche, cette poche restante est marquée d'une valeur de 3 points et la manche est immédiatement terminée. Cette règle ne s'applique que si aucune poche n'a été touchée. Si des poches sur le plateau ont été touchées, voir la règle ci-dessus concernant le fait de toucher des poches en jeu. Si l'équipe commence à retirer les poches du trou, qu'il y a des poches sur le plateau et qu'aucune poche n'a été touchée, l'équipe à qui il reste une poche peut choisir d'accepter une valeur de 3 points pour la poche qu'elle a en main ou de lancer la dernière poche telle qu'elle était avant que les poches ne soient touchées dans le trou. Cette règle ne s'applique pas au ramassage des poches qui ne sont pas sur le plateau.
- e. Règles pour toucher le jeu
 0. Dans la plupart des cas, toucher la planche n'aura pas d'impact sur les poches, cependant, si les poches sont touchées, la même règle s'applique que si vous aviez touché les poches (voir les règles Timing - 3.c.i et 3.c.ii).
 - f. Si un joueur franchit la ligne de faute avant de lancer une poche en essayant de se rapprocher de la planche adverse à des fins d'observation, on en déduit que ce joueur choisit de prendre un temps mort.
 - g. En cas de dépassement des temps morts autorisés, le joueur ou l'équipe concernée perd sa prochaine poche dans le tour.
4. En double, chaque équipe a droit à 4 temps morts de 60 secondes. Les partenaires ne peuvent pas demander de temps mort pendant le lancer de leur partenaire.
 - a. Les mêmes règles de temps mort s'appliquent que ci-dessus.
5. Le chronomètre des tirs sera réinitialisé à la fin du temps mort de 60 secondes et le joueur devra lancer sa prochaine poche avant la fin du chronomètre des tirs.
6. Si un joueur demande à un directeur/responsable des règles d'arbitrer un match en cours, ou demande des éclaircissements sur une règle, ce joueur ne se verra pas imposer un temps mort.

b. Pointage



- i. Le pointage est toujours comptabilisé à la fin d'un tour, et non pendant.
- ii. Une poche posée sur le plateau à la fin d'un tour vaut 1 point.
 1. Les poches « suspendues » dans le trou valent 1 point.
 2. Si une poche est coincée par une autre poche et qu'elle pend sur le côté de la planche en touchant le sol, le support de la planche ou les pieds de la planche, la poche coincée est immédiatement considérée comme morte. Un officiel doit être appelé pour retirer la poche coincée. Si l'autre poche reste sur la planche après que l'officiel a retiré la poche coincée, la poche comptera pour 1 point. Si l'autre poche tombe également de la planche lorsque l'officiel retire la poche épinglée, la poche compte pour 0 point.
 3. Si une poche est suspendue à l'avant de la planche, sur une autre poche qui est au sol, un officiel doit retirer avec précaution le poche qui est au sol, si la poche du dessus tombe aussi au sol, elle est évaluée à 0 point. Si la poche reste sur la planche, elle vaut 1 point.
- iii. Une poche passant par le trou à la fin d'un tour est évaluée à 3 points.
- iv. Une poche qui n'est pas passée par le trou et qui ne repose pas sur le plateau à la fin de la manche est évaluée à 0 point.
 1. Les poches qui sont posées sur le bord avant de la planche, mais qui touchent le sol sont évaluées à 0 point.
 2. Les poches qui ont touché le sol ou toute autre surface avant de toucher la planche ou d'entrer dans le trou sont évaluées à 0 point et doivent être retirées de la planche par un officiel.
 - a. Si cette poche entraîne le déplacement d'autres poches sur le plateau, les emplacements finaux des poches en jeu seront pris en compte.
 3. Dans le cas où une poche est lancée et qu'elle est à l'écart de la planche, mais qu'elle est posée contre la planche, elle doit être enlevée avant le prochain lancer.
- v. Tous les scores d'un tour comportent une annulation.
 1. Par exemple, le joueur A lance 3 poches dans le trou et 1 poche sur la planche pour un total de 10 points. Le joueur B lance 2 poches dans le trou et 2 poches sur la planche pour un total de 8 points. Le joueur A gagnera alors 2 points ($10-8=2$) pour son score global (ou le score de l'équipe pour le jeu en double).
- vi. Dans certains cas, les poches dans le trou s'empilent les uns sur les autres jusqu'à ce qu'elles atteignent le seuil du trou. Dans ce cas, un joueur peut demander à un officiel ou à un spectateur de « balayer » les poches sous les trous.
 1. Si un joueur lance une poche et que celle-ci « pend » dans le trou, mais touche une poche dans le trou, un officiel doit venir et, si possible, « balayer » les poches dans le trou sans déranger ou toucher la poche qui pend. Si un officiel n'est pas présent, un spectateur impartial doit effectuer le balayage. Si un spectateur impartial n'est pas présent, l'équipe qui a le moins à gagner à ce que des poches supplémentaires tombent dans le trou doit effectuer le balayage.
 - a. Si la poche suspendue ne tombe pas dans le trou après un « balayage » correct, la poche est évaluée à 1 point.
 - b. Si la poche suspendue tombe inévitablement dans le trou après un « balayage » correct, la poche est évaluée à 3 points.
- vii. Les joueurs doivent attendre 3 secondes après l'arrêt d'une poche sur la planche avant de pouvoir ramasser une poche à la fin du tour. Si une poche est suffisamment lisse pour commencer à glisser le long de la planche, les joueurs doivent attendre que cette poche s'arrête complètement avant de poursuivre le tour.
 1. Si un joueur n'attend pas que la poche s'arrête complètement, la pénalité est appliquée de la même manière qu'une violation de toucher de poche en [4.b.iii.3.d.](#)
 2. Les joueurs ne peuvent pas sauter ou effectuer d'autres actions qui provoquent des vibrations de la planche de cornhole pendant la période d'attente de 3 secondes. Toute action de ce type annulera la période d'attente de 3 secondes et pourra faire l'objet de la pénalité pour comportement inapproprié mentionnée au point [4.d.v.3.](#)

C. Interaction des joueurs/conduite des joueurs

- i. Les joueurs ne peuvent pas entrer en contact les uns avec les autres pendant le jeu dans l'intention de perturber les mouvements du lanceur.
 1. Si un joueur perturbe le lancer d'un autre joueur avec une intention évidente, un officiel se réserve le droit de disqualifier le joueur pour ce match, ce qui entraînera un forfait.
- ii. Les joueurs ne peuvent pas interférer avec la poche d'un adversaire pendant sa trajectoire de vol.
 1. Si un joueur interfère avec le vol d'une poche, la pénalité est appliquée de la même manière qu'une violation de toucher de poche en [4.b.iii.3.d.](#)
- iii. Il est interdit de parler, de crier et de faire des mouvements qui distraient l'équipe adverse.
 1. L'ACQ et ses officiels se réservent le droit de juger tout comportement inapproprié s'il porte atteinte à l'intégrité du jeu.



2. Les officiels peuvent donner des avertissements aux joueurs qui ont un comportement inapproprié.
 3. Si un joueur continue à avoir un comportement inapproprié pendant un tournoi après avoir reçu un avertissement de la part d'un officiel, ce dernier se réserve le droit de déclarer forfait pour une seule poche du tour, pour toutes les poches restantes d'un joueur pour un tour/le tour suivant OU de disqualifier le joueur pour le reste de la partie/du tournoi.
 4. Un joueur peut jongler ou faire tourner les poches, ainsi que se déplacer à l'intérieur de sa boîte de lanceur, à condition que les mouvements ne soient pas dirigés vers un joueur adverse.
 5. Un joueur ne peut pas crier ou parler directement au joueur adverse dans l'intention de le distraire lorsqu'il est en train de lancer. Les discussions générales ou les discussions entre coéquipiers et supporteurs ne sont pas prises en compte dans cette règle. Les infractions à cette règle sont passibles de la même sanction que celle prévue pour les comportements inappropriés.
- iv. Le « coaching » des joueurs par des spectateurs ou des entraîneurs est autorisé pendant le jeu.
- v. Comportement du joueur
1. L'ACQ et ses officiels se réservent le droit de juger tout comportement inapproprié s'il porte atteinte à l'intégrité du jeu ou à la réputation de l'ACQ.
 2. Les officiels peuvent donner des avertissements à tout joueur ayant un comportement inapproprié, y compris, mais sans s'y limiter, des références négatives à l'ACQ, le fait de jeter des poches sous l'effet de la colère, des jurons, des bagarres, des gestes inappropriés et des commentaires dénigrant l'ACQ, son personnel, ses commanditaires, ses joueurs et ses supporteurs.
 3. Si un joueur continue à avoir un comportement inapproprié pendant un tournoi, sur les médias sociaux ou en présence de commanditaires après avoir reçu un avertissement d'un officiel, l'officiel se réserve le droit de disqualifier le joueur pour le reste du tournoi ou de lui interdire de jouer dans l'ACQ pendant toute la saison.
 4. Des célébrations après les lancers auront lieu. Les célébrations excessives qui causent des retards importants ne sont pas acceptables. Si un joueur célèbre un tir, le chronomètre des tirs de l'adversaire commencera lorsque la célébration appropriée du joueur se terminera. Les célébrations excessives peuvent entraîner des mesures disciplinaires.
 5. L'ACQ choisira les mesures disciplinaires appropriées.
 6. Les parties jouées en l'absence d'officiels seront marquées par les joueurs eux-mêmes. Si un officiel ne marque pas officiellement un match et qu'une erreur de score est commise, les joueurs ont jusqu'à la fin du tour suivant pour déterminer qu'un score incorrect a été entré. La correction du score peut être faite à tout moment pendant ce tour, mais à la fin du tour suivant, le score est accepté comme correct. Si un officiel marque incorrectement un tour, les joueurs ont à nouveau jusqu'à la fin du tour suivant pour faire appel à l'officiel sur le score du tour.

Mise à jour le 28 février 2024