

ORGANISATION FRANÇAISE DE CORNHOLE

Règlement OFCH

2024-2025 v.1



SOMMAIRE

Préambule	3
TITRE I – Equipements	3
Article 1. Les planches.....	3
Article 2. Les sacs.....	3
Article 3. La disposition des équipements fixes.....	4
TITRE II – La partie	5
Article 1. La préparation.....	5
Article 2. Echauffement.....	5
Article 3. Le jeu : lancer.....	5
Article 4. Le jeu : Déroulement.....	6
Article 5. Le jeu : Score.....	7
Article 6. Le jeu : Timing et limites de temps.....	8
Article 7. Le jeu : Fautes et annulations de sac.....	8
Article 8. Le jeu : Forfait.....	9
TITRE III – Comportement des joueurs	10



Préambule

Le Cornhole est un sport d'adresse. 2 joueurs (en simple) ou 2 équipes de 2 joueurs (en double) doivent lancer 4 sacs vers des planches inclinées munies d'un trou (*hole*).

Le règlement OFCH ci-dessous détaille l'équipement (planches, sacs), la disposition de l'équipement sur le terrain de jeu, la préparation, la séquence de jeu et les règles qui permettront à tous de jouer au Cornhole dans les meilleures conditions d'équité possible.

Les décisions de l'arbitre désigné par l'organisateur et approuvé par l'OFCH seront indiscutables et irrévocables.

N.B. : Dans tout le document, « un joueur » ou « il » est une personne qui joue au Cornhole, il faut donc comprendre : « un joueur ou une joueuse », « il ou elle », etc.

TITRE I – Équipements

Article 1. Les planches

1. Les planches doivent être en bois pour être utilisées dans les événements organisés et/ou agréés par l'OFCH.
2. Les planches doivent avoir une couche finie sur le dessus (la surface du bois ne doit pas être laissée brute). Cette couche doit présenter une texture lisse, que ce soit par un sticker/autocollant ou par une finition de peinture ou de vernis. Cette texture assurera une glisse naturelle des sacs.
3. Le plateau de chaque planche doit mesurer entre 60 cm et 61 cm de large sur 120 cm à 122 cm de long.
4. Le plateau doit avoir une épaisseur minimum de 1,5 cm lorsqu'il est renforcé par au minimum 2 barres transversales (pour assurer la rigidité du plateau), ou 1,8 cm lorsqu'il n'est pas renforcé.
5. Les planches doivent avoir un poids d'au moins 7 kg.
6. Le trou doit avoir un diamètre de 15 cm à 15,25 cm. Le centre du trou doit être de 22,8 cm à 23 cm du bord arrière du plateau et centré.
7. Le bord avant du plateau doit être relevé de 6,5 cm à 9 cm au-dessus du sol.
8. Le bord arrière du plateau doit être relevé de 29 cm à 31 au-dessus du sol.
9. Aucune substance additionnelle ne doit être appliquée sur un plateau fini. Donc poudre, talc, spray nettoyant, spray au silicone, etc. ne sont pas autorisés pour en augmenter ou altérer la glisse.

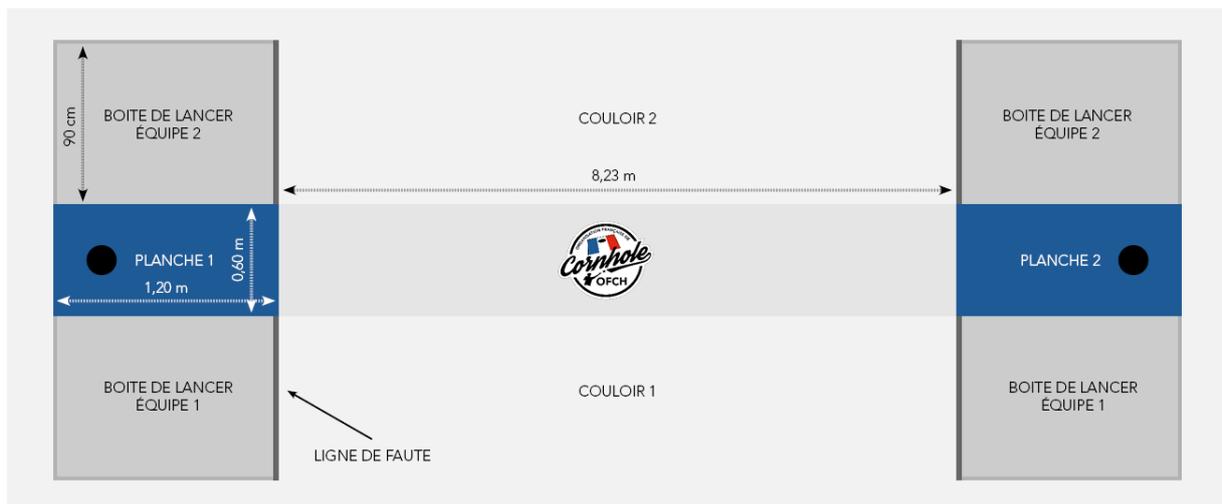
Article 2. Les sacs

1. Les sacs doivent être carrés, à angles droits ou arrondis. Ils doivent s'inscrire dans un cadre d'au moins 14,6 cm de côté et au plus de 15,8 cm de côté. Par ailleurs, la diagonale des sacs est d'au moins 19 cm.
2. Les sacs doivent peser entre 430 g et 460 g.
3. Les sacs doivent avoir une épaisseur d'au moins 2,8 cm et pas supérieure à 3,8 cm.
4. Les sacs peuvent être remplis de petites billes/perles en plastique recyclé afin de résister à toute altération (eau, moisissure, chocs, etc.) ou de toute autre matière naturelle. Paradoxalement, on évitera les grains de maïs (corn) car ils se désagrègent sous les chocs répétés des sacs et produisent une farine blanche qui se dépose sur le plateau à chaque impact.

5. Les sacs abimés ou altérés ne sont pas autorisés.
6. Les sacs peuvent comporter deux tissus différents de chaque côté.
7. Les 4 sacs de chaque joueur (ou équipe) doivent être identiques (même dessin et même couleur).
8. Un joueur ne peut pas changer de sac pendant une partie à moins qu'un sac ne soit involontairement endommagé (déchirure, humidité, etc.). S'il n'a pas de sac de rechange identique, le joueur devra utiliser un nouvel ensemble de 4 sacs identiques.
9. Les joueurs ne peuvent appliquer aucune substance étrangère à l'extérieur ou à l'intérieur de leurs sacs pour en augmenter ou altérer la glisse.
10. Les joueurs peuvent identifier leurs sacs (initiales ou nom) avec un stylo/marqueur permanent. Cette identification discrète ne doit pas dépasser 15 cm².

Article 3. La disposition des équipements fixes

1. Un terrain de jeu est défini comme la surface totale utilisée pour un jeu de Cornhole composé de deux planches.



2. Les boîtes de lancer : De chaque côté d'une planche, un rectangle mesurant 90 cm de large sur 120 cm de long désigne l'espace de lancer de chaque joueur.
3. Un couloir est défini comme étant l'espace entre deux boîtes de lancer se faisant face de part et d'autre de 2 planches.
 - a. Un joueur droitier se trouvant dans une boîte de lancer à gauche d'une planche pourra aligner son bras droit au-dessus de la planche. Mais son bras droit se trouvera décalé s'il est dans la boîte de lancer à droite de la planche. Inversement pour un joueur gaucher.
 - b. En double, les joueurs d'une même équipe se feront face dans le même couloir.
4. Les 2 planches doivent être situées à 8,23 m l'une de l'autre, de bord avant à bord avant. Leurs bords avant doivent se faire face.
5. La ligne de faute est définie par l'extrémité avant de la planche, qui est également dans le prolongement du bord avant de la boîte de lancer de chaque joueur.
6. Dégagement vertical : Pour jouer à l'intérieur ou sous abri, la hauteur minimale du plafond ou du revêtement doit être à 3,50 m du sol.
7. Si une tour de score est utilisée sur un terrain de jeu, elle ne peut pas être placée à moins de 30 cm de la planche.



TITRE II – La partie

Article 1. La préparation

1. Tirage au sort
 - a. Chaque partie commence par un tirage au sort avec la mise en rotation d'un des sacs d'un joueur. La position de la couture du sac indique quel joueur aura des choix pour le lancement de la partie.
 - b. En simple, le gagnant du tirage au sort choisira :
 - i. Qui commence le match
ET
 - ii. Le couloir qu'il occupera pendant toute la partie.
 - c. En double, l'équipe gagnante du tirage au sort choisira :
 - i. Quelle équipe commence le match
ET
 - ii. Soit le couloir qu'occupera son équipe pendant toute la partie, ainsi que la position respective des 2 joueurs de son équipe dans le couloir sélectionné OU la position des adversaires directs des deux joueurs.
2. Différenciation des sacs
 - a. Si l'organisateur fournit les sacs, le gagnant du tirage au sort choisira la couleur des sacs qu'il (ou que son équipe) utilisera pendant toute la partie.
 - b. Si les joueurs jouent avec leurs propres sacs, l'arbitre s'assurera que les couleurs sont suffisamment différentes pour distinguer les sacs des 2 joueurs (ou équipes).
 - c. Si les couleurs/motifs sont trop proches, l'arbitre effectue un tirage au sort à la pièce. Le gagnant conservera ses sacs. L'adversaire devra jouer avec un autre jeu validé par l'arbitre.

Article 2. Echauffement

1. Sauf décision contraire et unanime de tous les joueurs sur un terrain de jeu, il est d'usage de faire un tour d'échauffement avant de commencer une partie.
2. En simple, les joueurs effectuent 2 tours d'échauffement (un aller et un retour) en lançant leurs sacs une première fois depuis leur boîte de lancer puis en changeant de planche (tout en restant dans leur couloir) et en lançant à nouveau leurs sacs.
3. En double, les 2 joueurs d'une planche lancent leurs sacs d'échauffement, puis leurs partenaires lancent à leur tour leurs sacs d'échauffement à partir de la planche opposée.

Article 3. Le jeu : Lancer

1. Un lancer est défini comme l'action d'un joueur se tenant dans sa boîte de lancer et lançant un sac de Cornhole vers la planche opposée, en essayant de faire atterrir le sac sur le plateau ou dans le trou. Néanmoins, un joueur n'est pas nécessairement obligé d'essayer de toucher la planche. Il peut volontairement choisir de ne marquer aucun point en lançant intentionnellement le sac sur le côté ou trop court pour toucher la planche.
2. Lorsqu'ils lancent un sac, les joueurs doivent le libérer avant que toute partie de leur corps touche le sol sur, ou au-delà, de la ligne de faute.
3. Lors de la libération du sac lancé, les pieds du joueur ne doivent pas franchir la ligne de faute.
4. Aucune partie du corps d'un joueur, à l'exception d'une main ou d'un bras, ne peut traverser le milieu de la planche en direction de la boîte de lancer du joueur adverse (c'est-à-dire qu'un joueur ne peut pas chevaucher la planche ni monter dessus pour lancer son sac).
5. Au lancer, le joueur a la possibilité de se déporter latéralement (côté opposé à la planche) dans la mesure où un pied reste dans sa boîte de lancer.

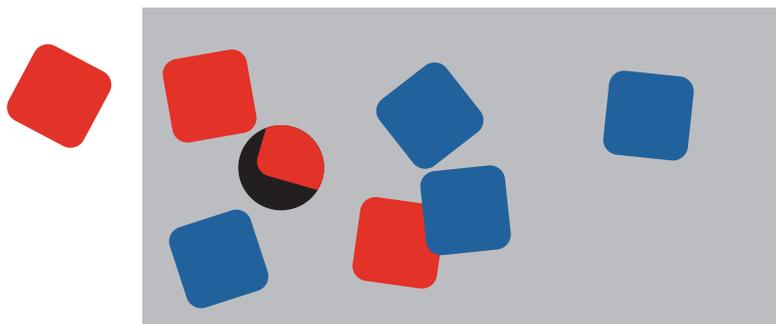


Article 4. Le jeu : Déroulement

1. Un tour est défini comme une séquence complète de 8 sacs lancés alternativement par deux joueurs (4 chacun) vers une planche.
2. Le score est calculé à la fin de chaque tour, en 2 étapes: la valorisation (ou décompte) des sacs valides de chaque joueur (ou équipe), puis le calcul de l'écart entre ces 2 valorisations. Les joueurs ne touchent pas les sacs tant qu'ils ne sont pas d'accord sur le score du tour.
3. La séquence des lancers
 - a. Une partie commence par un premier tour. Le joueur (ou l'équipe) désigné par le gagnant du tirage au sort lance le premier sac.
 - b. Le joueur adverse (même planche mais couloir opposé) lance ensuite son premier sac.
 - c. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 sacs (4 pour chaque joueur) aient été lancés, ce qui conclut le tour.
 - d. En simple, les joueurs se dirigeront ensuite vers l'autre planche, en restant dans leur couloir, pour compter leurs points puis le score. Ils ramassent ensuite leurs sacs et effectuent un nouveau tour.
 - e. En double, les partenaires des deux premiers joueurs (qui se trouvent donc déjà de chaque côté de la planche opposée) comptent les points réalisés puis le score. Ils ramassent ensuite les sacs et effectuent leur tour.
 - f. La partie continue jusqu'à ce qu'un score d'au moins 21 points soit atteint par un joueur (ou une équipe) à la fin d'un tour. Ce joueur (ou cette équipe) a alors gagné la partie. Un joueur ou une équipe n'a pas besoin d'avoir deux points d'écart pour gagner.
4. Si l'organisateur décide qu'une partie est gagnée au meilleur des 3 manches (donc en 2 manches gagnantes), la séquence de jeu est la suivante:
 - a. Les joueurs (ou équipes) jouent une première manche. Le premier joueur (ou équipe) qui obtient un score d'au moins 21 points gagne cette première manche.
 - b. Les joueurs (ou équipes) jouent ensuite une deuxième manche. Les équipes changent de couloir vis-à-vis de la première manche.
 - c. C'est le joueur (ou l'équipe) qui a gagné la première manche qui lancera le premier sac de cette deuxième manche.
 - d. Le premier joueur (ou équipe) qui obtient un score d'au moins 21 points gagne cette deuxième manche.
 - e. Si c'est le même joueur (ou équipe) qui a gagné les deux manches, il gagne aussi la partie. Sinon, on joue une troisième (et dernière) manche.
 - f. Les équipes changent de couloir vis-à-vis de la seconde manche (reprennent les couloirs respectifs de la première manche).
 - g. La troisième manche commence par un tirage au sort avec la mise en rotation d'un des sacs d'un joueur. La position de la couture du sac indique le joueur qui commence la manche.
 - h. Le premier joueur (ou équipe) qui obtient un score d'au moins 21 points gagne cette troisième manche et donc la partie.
 - i. Exemples : A et B jouent une partie au meilleur des 3 manches. Si les scores respectifs des manches sont : A/B [21-12, 22-20], c'est A qui gagne la partie. Si les scores respectifs des manches sont : A/B [21-12, 19-22, 17-21], c'est B qui gagne la partie.
5. Planche déplacée :
 - a. Un joueur peut ajuster la planche vers laquelle il lance seulement avant le début d'un tour (par exemple si elle est mal alignée ou pas à la bonne distance) avec l'accord de son adversaire. Dans ce cas, il ne s'agit pas de l'utilisation d'un temps mort. En double, il peut demander à son partenaire de le faire.
 - b. Si la planche vers laquelle les joueurs lancent est déplacée au milieu d'un tour, cela ne doit pas être fait pendant le lancer d'un adversaire. La pénalité pour avoir ajusté la planche pendant le lancer d'un adversaire est que le prochain sac (du joueur ou de l'équipe) sera déclaré nul. De plus, que ce déplacement soit fait par le joueur ou par son partenaire (en double), l'utilisation d'un temps mort sera décomptée.
 - c. Un joueur peut ajuster la planche à partir de laquelle il lance, à tout moment, tant que c'est à lui de lancer. S'il le fait pendant le lancer de son adversaire et que cela perturbe son adversaire, son prochain sac sera déclaré nul.

Article 5. Le jeu : Score

1. Le score d'un tour est toujours calculé à la fin de ce tour. On commence par valoriser les sacs valides de chaque joueur (ou équipe).
2. Un sac posé sur le plateau à la fin d'un tour vaut 1 point.
 - a. Les sacs suspendus ou accrochés au bord du trou valent aussi 1 point.
 - b. Si un sac est retenu par un autre sac et pend hors du plateau en touchant soit le sol, soit le cadre de soutien du plateau, soit les pieds de la planche, il est immédiatement déclaré nul. Un arbitre doit être appelé pour retirer le sac ainsi retenu. Si l'autre sac reste sur le plateau après que l'officiel a retiré le sac retenu, cet autre sac vaudra 1 point. Si cet autre sac tombe également de la planche (ou touche le sol, etc.) lorsque le sac retenu est enlevé par l'arbitre, cet autre sac vaudra 0 point.
 - c. Si un sac pend à l'extérieur du plateau, reposant sur un autre sac qui est sur le sol, un arbitre doit immédiatement retirer, avec précaution, le sac qui repose sur le sol. Si le sac qui était supporté tombe sur (ou touche) le sol, il vaudra 0 point. Si le sac reste sur le plateau, il vaudra 1 point.
3. Un sac qui est passé complètement à travers le trou vaut 3 points.
4. Tous les autres sacs valent 0 point (en particulier les sacs qui reposent en dehors du plateau).
 - a. Les sacs qui reposent sur le plateau mais touchent le sol valent 0 point.
 - b. Les sacs qui ont touché le sol ou toute autre surface/objet (et même un autre sac qui se trouvait déjà sur le sol) avant de toucher le plateau ou d'entrer dans le trou valent 0 point et doivent être retirés immédiatement du plateau ou du trou par un arbitre.
 - c. Si ce sac a fait bouger d'autres sacs sur le plateau, on comptabilisera les sacs en jeu selon la position dans laquelle ils reposent.
5. Le score de chaque tour est ensuite calculé selon le principe de l'annulation.
 - a. C'est bien seulement l'écart (la différence) entre les points réalisés par les 2 joueurs qui est gagné par le joueur ayant obtenu le plus de points valorisés dans le tour. Les points réalisés par les 2 joueurs « s'annulent » et il ne reste que l'écart.
 - b. En cas d'égalité de points valorisés (pas d'écart), personne ne marque dans ce tour (le score du tour est nul).
 - c. Donc à la fin de chaque tour, un seul joueur (ou équipe) marque éventuellement des points.
 - d. C'est le joueur (ou l'équipe) qui vient de marquer qui lancera le premier sac du tour suivant.
 - e. Si personne ne marque à la fin d'un tour, c'est le joueur (ou l'équipe) qui a commencé ce tour qui lancera encore le premier sac du tour suivant.
 - f. Exemple : A joue contre B et le score est 9-3. À la fin du tour suivant, le joueur A a lancé 1 sac dans le trou, 2 sacs sur le plateau et 1 sac en dehors pour une valorisation totale de 5 points ($1 \times 3 + 2 \times 1$). Le joueur B a lancé 4 sacs sur le plateau pour une valorisation totale de 4 points (4×1). Le score du tour est alors 1 point ($5 \text{ moins } 4 = 1$) que le joueur A ajoutera à son score global. Le nouveau score est maintenant 10-3.



Le joueur A (Rouge) marque 1 point (5 – 4)



6. Dans certains cas, les sacs dans le trou s'empilent les uns sur les autres jusqu'à ce qu'ils atteignent le seuil du trou. Dans ce cas, un joueur peut demander à un arbitre ou à un spectateur de « balayer » les sacs sous le trou pendant le tour, afin de faire de la place pour les suivants.
7. Si un joueur lance un sac et qu'il pend dans le trou en touchant un sac déjà dans le trou, un arbitre doit venir et, autant que possible, « balayer » les sacs dans le trou sans déranger ni toucher le sac suspendu. Si un arbitre n'est pas présent, un spectateur impartial doit effectuer ce « balayage ».
8. Si le sac suspendu ne tombe pas complètement dans le trou après un « balayage » correct, le sac vaut 1 point.
9. Si le sac suspendu tombe inévitablement et complètement dans le trou après un « balayage » correct, le sac vaut 3 points.
10. le score doit être impérativement enregistré après « commun accord » de la complète stabilisation des sacs. Après cela il n'est plus modifiable.
11. Les joueurs ne peuvent pas sauter ou effectuer d'autres actions qui causent des vibrations de la planche tant que le score n'est pas validé d'un commun accord par les deux adversaires.

Article 6. Le jeu : Timing et limites de temps

1. Le joueur qui lance le premier sac d'un tour a 45 s (en double) ou 1 min (en simple) depuis le moment où le dernier sac du tour précédent s'est immobilisé.
2. Chaque joueur aura 15 secondes pour lancer son sac à partir du moment où le sac lancé par le joueur adverse s'immobilise.
3. Comme pour le franchissement de la ligne de faute, un joueur peut demander à un arbitre de vérifier le respect de ce délai.
4. Si un joueur ne respecte pas le délai autorisé, un temps mort sera automatiquement décompté. S'il ne dispose plus de temps mort, son sac sera déclaré nul.
5. Les sacs ne doivent pas être ramassés lorsqu'ils sont encore en mouvement. Les joueurs peuvent ramasser les sacs, validé d'un commun accord par les deux adversaires, après l'immobilisation complète de l'ensemble des sacs et le calcul du score.
6. Temps mort:
 - a. En simple, chaque joueur peut utiliser 4 temps morts de 60 secondes par partie (ou par manche si la partie est multi-manches).
 - b. En double, chaque équipe peut utiliser 4 temps morts de 60 secondes par partie (ou par manche si la partie est multi-manches).
 - c. Un joueur ne peut demander un temps mort que si c'est à lui de lancer ou si on est entre 2 tours (ou entre 2 manches).
 - d. En double, les partenaires ne peuvent pas demander un temps mort pendant le tour de lancer de leur partenaire.
 - e. Pendant un temps mort, un joueur peut quitter sa boîte de lancer pour aller voir l'autre plateau.
 - f. Le joueur adverse peut également quitter sa boîte de lancer pour aller voir l'autre plateau.
 - g. Si un joueur franchit la ligne de faute sans lancer un sac (par exemple dans l'intention de se rapprocher de l'autre planche afin de mieux voir la situation des sacs sur le plateau), il sera supposé que ce joueur a choisi de prendre un temps mort qui lui sera donc décompté (ou à son équipe), sauf bien sûr s'il s'agit du premier lancer d'un tour (car il n'y a rien à voir sur la planche).

Article 7. Le jeu : fautes et annulations de sac

1. Un joueur ne peut pas marcher sur ou au-delà de la ligne de faute pendant un lancer.
 - a. Dans le cas où un joueur franchit la ligne de faute, le joueur adverse (ou l'équipe adverse) peut porter une réclamation auprès de l'arbitre, qui observera alors la partie.
 - b. Si le joueur fautif marche sur la ligne de faute ou la franchit pendant cette observation, le joueur recevra



- un avertissement de la part de l'arbitre.
- c. Si à partir de ce moment le joueur marche à nouveau sur la ligne de faute ou la franchit, le sac correspondant sera déclaré nul.
2. Tout sac déclaré nul sera retiré du terrain de jeu par l'arbitre.
 - a. Si le sac déclaré nul a déplacé des sacs déjà joués, le joueur adverse (ou l'équipe adverse) décidera d'une option (pas les deux):
 - i. Soit de remettre les sacs déplacés à leur emplacement d'origine (aussi bien que possible) selon les instructions des deux équipes.
 - ii. Soit d'accepter les nouveaux emplacements des sacs déplacés et continuer de jouer ainsi.
 - b. Toute configuration de sacs qui est inévitable lorsque l'on retire un sac déclaré nul est conservée.
 3. Si un joueur lance dans un ordre incorrect (il lance le premier sac alors que ce n'est pas à lui de commencer, ou il lance 2 sacs de suite), le sac qui n'aurait pas dû être lancé est déclaré nul. Ensuite, pour rétablir la bonne séquence des lancers, le joueur adverse lancera deux sacs consécutifs.
 4. Si un joueur lance dans un ordre incorrect et que cela n'est pas remarqué immédiatement, le tour continue ainsi (en gardant la mauvaise séquence). Si ce tour particulier se termine par une égalité, le tour suivant est alors joué dans la séquence correcte qui était censée être respectée précédemment. Si ce tour particulier se termine avec un joueur ou une équipe qui marque des points, ce joueur ou cette équipe commencera le tour suivant.
 5. Il est interdit de toucher aux sacs en jeu. Un sac en jeu est un sac qui se trouve sur le plateau et qui est comptabilisé comme 1 point. Si un joueur (ou un partenaire du joueur) touche un sac qui est en jeu pendant le temps mort (ou pendant le jeu en dehors d'un temps mort avant la fin du tour), le tour se termine immédiatement.
 6. De plus, si l'équipe qui a touché un sac n'a plus qu'un seul sac à jouer et si l'équipe adverse n'a plus de sac, ce sac est déclaré nul. Le tour est immédiatement terminé et le score est calculé comme pour n'importe quel tour.
 7. Si l'équipe adverse de l'équipe qui a touché un sac a encore des sacs à lancer, le tour est immédiatement terminé et l'équipe adverse gagne 3 points par sac encore en main et par sac encore en jeu sur la planche. De plus, l'équipe qui a touché un sac comptabilisera uniquement les points marqués dans le trou.
 8. Si tous les sacs sont supposés avoir été jetés et que les deux joueurs/équipes enlèvent les sacs du plateau et passent au tour suivant pour finalement se rendre compte qu'un sac n'a pas encore été joué, le sac oublié est simplement ignoré.
 9. Si un joueur piétine, saute ou fait toute action qui fait tomber les sacs dans le trou au milieu d'un tour, les mêmes règles concernant les sacs touchés sont appliquées.
 10. Si un spectateur ou un tiers touche un sac et le fait bouger, les joueurs et l'arbitre utiliseront leur bon sens pour remettre les sacs dans leurs positions d'origine.
 11. Si une équipe commence à ramasser les sacs dans le trou, alors qu'il y a des sacs sur la planche et qu'aucun sac sur la planche n'a été touché, l'équipe avec un sac restant peut, au choix, soit accepter 3 points pour son sac restant, soit lancer son dernier sac.
 12. Si le déplacement de la planche vers laquelle les joueurs lancent provoque un déplacement d'un ou plusieurs sacs, les règles concernant les sacs touchés s'appliquent (voir plus haut).
 13. Prendre plus de temps morts que le nombre autorisé entraînera la nullité de tous les sacs non encore joués par le joueur (ou l'équipe) pour ce tour.

Article 8. Le jeu : Forfait

1. Si un joueur (en simple) ou un partenaire d'une équipe de double refuse (forfait volontaire) de terminer une partie, ce joueur ou cette équipe perdra la partie par forfait avec un score de 21-0. Si la partie est multi-manches, le joueur perdra la manche en cours 21-0 et les éventuelles autres manches qu'il aurait fallu jouer seront également perdues par lui 21-0.
2. Si un joueur (en simple) ou un partenaire d'une équipe de double ne peut pas terminer (forfait involontaire) la partie pour une quelconque raison, cette équipe perdra la partie par forfait. Le score peut ne pas être 21-0.



- a. Si le score est par exemple 12-2 et que c'est l'équipe qui perd par forfait qui a 2 points, le score final sera 21-2.
- b. Si la partie est multi-manches, les éventuelles autres manches qu'il aurait fallu jouer seront perdues par l'équipe 21-0.

TITRE III – Comportement des joueurs

1. Les joueurs ne peuvent pas entrer en contact les uns avec les autres pendant le jeu dans l'intention de perturber les mouvements de lancer.
2. Si un joueur perturbe le lancer d'un autre joueur avec une intention évidente de le gêner, un arbitre se réserve le droit de disqualifier ce joueur pour cette partie (ou pour toutes les manches dans le cas d'une partie multi-manches) en le déclarant forfait. Voir plus haut le score final selon que le joueur disqualifié joue en simple ou en double.
3. Les joueurs ne peuvent pas influencer/modifier le vol du sac d'un adversaire.
4. Si un joueur perturbe le vol d'un sac, les sacs non encore lancés de ce joueur sont déclarés nuls pour le reste du tour et le joueur qui lançait peut, s'il le souhaite, relancer le sac.
5. Si des sacs en jeu sont déplacés par le sac dont le vol a été altéré, voir plus haut les règles qui s'appliquent.
6. Parler, crier et faire des mouvements qui distraient l'équipe adverse n'est pas autorisé.
7. L'OFCH et ses arbitres se réservent le droit de juger tout comportement inapproprié s'il porte atteinte à l'intégrité du jeu ou à la réputation de l'OFCH.
8. Les arbitres peuvent donner des avertissements à tout joueur qui manifeste un comportement inapproprié comme, sans s'y limiter, des remarques négatives sur l'OFCH, le jet colérique de sacs, des jurons, des bagarres, des gestes inappropriés et commentaires désobligeants envers l'OFCH, ses membres, ses arbitres, ses partenaires, ses joueurs et ses fans (par exemple le public d'un tournoi).
9. Si un joueur continue de manifester un comportement inapproprié pendant un tournoi, sur les réseaux sociaux ou en présence de partenaires après avoir reçu un avertissement d'un arbitre, celui-ci se réserve le droit de disqualifier le joueur pour le reste du tournoi et/ou de lui interdire de jouer dans le cadre de l'OFCH pour une durée statué par la commission de discipline.
10. Des manifestations de joie/victoire après les lancers auront lieu. Les manifestations de joie qui causent des retards importants ne sont pas acceptables. Si un joueur célèbre un lancer, le délai autorisé pour le lancer de l'adversaire commence lorsque la manifestation de joie du joueur se termine. Des manifestations de joie excessives peuvent entraîner des mesures disciplinaires. Voir plus haut les règles concernant les comportements inappropriés.