GAMEPLAY:

A match is separated into innings (or frames). During each inning, each player or team will throw their three balls. The pitcher must not step further than the front of the board. If the pitcher steps beyond that line when throwing, the pitch is a foul and does not count.

The way the bags are thrown depends on the number of players.

In singles (1 vs. 1): Both players throw their three balls while standing on opposite sides of the same board (left vs. right pitcher's box), alternating throws between the two players. After all six balls are thrown, both players walk to the opposite board, while remaining in their lane, to tally the score. To begin the next inning, both players turn around to throw at the other board in the same manner. The effect of this is that by always staying in their respective lane, the two players will alternate each inning throwing from the left vs. right pitcher's box.

In doubles (2 vs. 2): One partner from each team stands in the left pitcher's box of one board while the other partner stands in the right pitcher's box of the opposite board. Thus, each team's partners are on opposite ends, facing each other, both in the same lane. From here, gameplay is like singles: the two opponents at one board alternate throwing their three balls at the other board, after which a mid-inning score is tallied; then their partners at that board alternate throwing their team's three balls back at the other board, after which the final inning score can be tallied. To score points, balls must fall and stay in the hole.

Note that in doubles, the score for any inning is based on six throws per team, as opposed to three throws per player in singles. Players may not change sides, i.e. one partner will throw from the left pitcher's box of one board and the other from the right pitcher's box of the other board for the entire game.

The first pitch of an inning goes to whichever player or team scored in the previous inning. If neither player or team scored in the previous inning, then whichever pitched first in the previous inning will again pitch first in the next inning. The first pitch of the first inning can be decided by a coin toss.

SCORING:

3 points: the ball in the hole of the same colour
1 point: one ball in a hole of a different colour

Cancellation scoring:

When the scores are tallied at the end of an inning, whichever player or team scores higher is awarded points equal to the difference between both sides. For example, if Team A scores 12 points in an inning and Team B scores 10 points, then Team A is awarded two points (12 minus 10); whereas if Team A and Team B both score 12 points, the difference is zero, and no one scores.

O2411
NOVELCA, 5355, BOUL. DES GRADINS, QUÉBEC (QUÉBEC) CANADA G2J 1C8

RÈGLES DU JEU

77009504

JEU DE POCHES

CORNHOLE GAME SET

BUT DU JEU : ATTEINDRE 21 POINTS

Les joueurs ou équipes jouent le nombre de manches nécessaire jusqu'à l'atteinte de 21 points. Les parties nulles sont impossibles si vous utilisez la méthode d'annulation des points.

PRÉPARATION :

Placez les planches sur un sol stable l'une en face de l'autre et à une distance de 15' (4,6 M) à 25' (7,6 M), selon l'âge et l'expérience des personnes qui jouent.

DÉROULEMENT :

Une partie est séparée en manches. Pendant chaque manche, chaque joueur ou équipe lance ses trois balles. La personne qui lance ne doit pas dépasser le devant de la planche. Si un joueur dépasse cette ligne pendant son lancer, ses points ne comptent pas et il perd son tour.

La façon de lancer les balles dépend du nombre de joueurs.

Individuel (1 contre 1) : Les deux joueurs lancent leurs trois balles en alternance, en se plaçant de chaque côté de la même planche, soit un joueur à gauche et un joueur à droite de la planche. Une fois les six balles lancées, les deux joueurs se déplacent à l'autre planche en restant du même côté pour compter les points. Pour jouer la manche suivante, les deux joueurs se positionnent pour lancer vers l'autre planche, toujours en alternance. En restant toujours dans le même couloir pour se déplacer et lancer, les deux joueurs alternent les lancers à gauche et à droite de chaque planche.

En double (2 contre 2) : Un joueur de chaque équipe se tient à gauche de la planche et un joueur de chaque équipe se tient à droite de la planche du côté opposé. Ainsi, les joueurs de chaque équipe se placent à l'opposé du même côté de la planche, en face de l'autre. Le déroulement du jeu est ensuite similaire au jeu individuel : les opposants qui se trouvent à la même planche lancent leurs trois balles en alternance vers l'autre planche. Comptez les points, puis c'est au tour des deux autres joueurs de lancer leurs balles en alternance. Comptez les points totaux pour la manche. Pour compter des points, les balles doivent tomber et rester dans le trou.

Notez bien qu'en double, les points de chaque manche sont calculés avec les six lancers par équipe, contrairement aux trois lancers par joueur en jeu individuel. Les joueurs ne peuvent pas changer de côté, c'est-à-dire qu'un joueur doit lancer à partir de la droite ou de la gauche de la planche pendant toute la partie.

Le premier lancer d'une manche revient au joueur ou à l'équipe qui a remporté la dernière manche. Si aucun joueur ou aucune équipe n'a fait de points pendant la dernière manche, alors le joueur ou l'équipe qui avait lancé en premier commence à lancer à nouveau la manche suivante. Le choix du premier joueur ou de la première équipe qui lance peut se faire en tirant à pile ou face.

CALCUL DES POINTS :

3 points : une balle dans le trou de la même couleur
1 point : une balle dans un trou d'une autre couleur

Annulation des points :

Lorsque les points sont calculés à la fin de chaque manche, le joueur ou l'équipe qui marque le plus de points soustrait les points marqués par l'autre joueur ou équipe et ajoute la différence à son pointage. Exemple : L'équipe A marque 12 points et l'équipe B marque 10 points. L'équipe A gagne et ajoute 2 points à son pointage. Si les deux joueurs ou équipes marquent le même nombre de points, la différence est de zéro et personne ne gagne de point.

GAME RULES

77009504

JEU DE POCHES

CORNHOLE GAME SET

PURPOSE OF THE GAME: REACH 21 POINTS

Players or teams play until they reach or exceed 21 points at the end of an inning. By using cancellation scoring, match ties are impossible.

PREPARATION:

Place the boards on steady ground and at a distance of 15' (4.6 M) to 25' (7.6 M) from each other, depending on the age and experience of the players.