



Règlements officiels Jeux régionaux 2018

En collaboration avec



Lobe

Table des matières

ESPRIT SPORTIF ET COURTOISIE.....	3
BADMINTON EN DOUBLE.....	4
BASEBALL-POCHE.....	8
BILLARD.....	11
DARDS AU MUR	15
GOLF	18
MARCHE PRÉDICTION.....	18
PALET	21
PÉTANQUE	23
PÉTANQUE-ATOUT.....	24
PETITES ET GROSSES QUILLES MIXTES	26
PETITES ET GROSSES QUILLES HANDICAP	29
PICKLEBALL	31
SACS DE SABLE.....	33
ANNEXE 1	35

Esprit sportif et Courtoisie

Les présents règlements sont des règlements officiels et ils peuvent être révisés en cours d'année. Si des interprétations subsistent, l'officiel de la partie a toujours le dernier mot. Si le règlement n'est pas clair, nous pourrions toujours le clarifier après l'événement et non pendant. Les règlements ne peuvent pas répondre à toutes les situations, en particulier, les plus rares. Ce sont des balises sur lesquelles on se fie et il est impératif que tous collaborent au bon déroulement des activités

Il est également capital de se rappeler que vous jouez pour le plaisir et que jamais le manque de respect ne sera pas toléré sous peine de disqualification. Les gens qui font partie de l'organisation des événements FADOQ sont très souvent des bénévoles qui sont une denrée rare. Ils ne méritent aucunement votre mécontentement. Soyez de bon joueurs et conduisez-vous comme tels !

L'esprit sportif, la courtoisie, le respect. La saine compétition et un bon jugement de la part des équipes et des capitaines sont donc de rigueur tout au long de la compétition.

Merci et bon tournoi.

BADMINTON EN DOUBLE

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

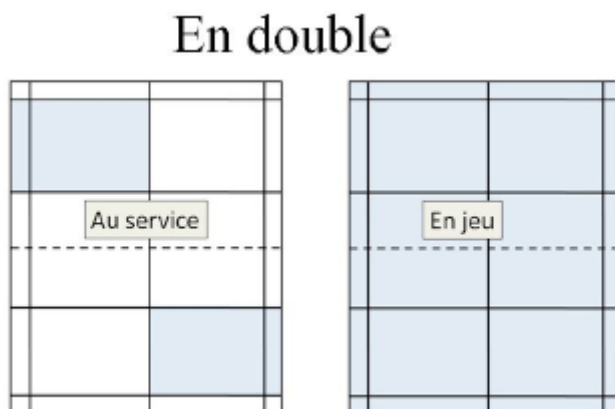
1. PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est de marquer le plus de points dans le terrain de l'adversaire et de faire le moins de fautes possible afin de remporter des manches et des parties.

- Une partie comprend 2 manches de 21 points sauf en cas de prolongation.
- L'équipe qui remporte les 2 manches remporte la partie. En cas d'égalité, voir le point 7 ci-dessous, *comment compter les points*.

2. ZONE DE JEU

Voir les parties ombragées de l'image ci-dessous pour la zone de service et la zone de jeu en double.



3. MATÉRIEL

- Chaque joueur doit utiliser sa propre raquette de badminton. Tout autre type de raquette ne sera pas accepté.
- Les volants de type *Yonex 350 jaune* seront fournis sur place

4. ÉQUIPES

Les équipes sont constituées de deux (2) joueurs, dont un capitaine.

Chaque capitaine a la responsabilité de vérifier les points qui sont inscrits sur la feuille de pointage.

Formule

- Double masculin
- Double féminin
- Double mixte

5. DÉROULEMENT

Les équipes bénéficient d'un échauffement avant chaque partie.

Qui commence :

- Avant le début de la partie, les équipes tirent au sort avec un volant, ou avec une pièce de monnaie.
- L'équipe qui remporte le tirage au sort exerce son choix : servir ou recevoir en premier OU commencer la première manche sur l'un ou l'autre du demi-terrain
- L'équipe perdant le tirage au sort exerce son choix sur l'autre alternative.

Dès que les joueurs sont en place, le premier mouvement vers l'avant de la raquette du serveur indique le début de la phase de service. Le serveur ne servira pas avant que le receveur ne soit prêt, mais celui-ci sera considéré comme prêt s'il essaie de retourner le volant.

Aucun joueur ou équipe ne doit retarder volontairement la mise en jeu.

Les équipes marquent par la suite des points jusqu'à ce que la première marque 21 points.

Deux manches minimum sont ainsi joués par partie.

Vous devez auto-arbitrer votre match. En cas de discordance entre les deux équipes, le responsable de la discipline ou l'organisateur interviendra.

Les deux capitaines doivent apporter la feuille de pointage après chaque partie à la table de comptabilisation des points.

Note importante

Le volant est toujours en jeu lorsqu'après avoir frappé un poteau réglementaire ou touché au filet en le franchissant par-dessus, il retombe à l'intérieur du demi-terrain adverse.

6. LE SERVICE

Au moment de la frappe, la raquette du serveur doit être inclinée vers le bas et le volant doit être frappé sous la taille. La taille est une ligne imaginaire située au niveau de la partie la plus basse de la dernière côte du serveur. Le nombril peut également être un point de repère.

- Pendant l'exécution du service, serveur et receveur doivent avoir leurs pieds en position stationnaire.
- Lors de l'exécution du service, le volant doit passer au-dessus du filet et tomber dans la zone de service adverse.
- Si le volant touche le filet et tombe dans la zone de service adverse, le service sera jugé bon.

Note importante

L'équipe qui gagne l'échange ajoute un point à son score : si le serveur gagne l'échange, il marque un point et sert à nouveau ; **si le receveur gagne l'échange, il marque un point et prend le service.**

7. COMMENT COMPTER LES POINTS

Un point se marque si le volant tombe dans la zone de jeu ou si une faute est commise.

- L'équipe qui gagne un échange ajoute un point à son score.
- À 20-20, la manche est prolongée : c'est l'équipe qui mène avec 2 points d'écart qui remporte la manche.
- À 29-29, l'équipe atteignant 30 en premier, gagne la manche.
- L'équipe gagnante d'une manche sert en premier dans la manche suivante.

Le classement

Les joueurs sont d'abord classés selon le résultat d'ensemble de leurs rencontres, selon le barème suivant : 1 point pour chaque victoire 0 point pour une défaite, un forfait ou un défaut

- En cas d'égalité entre 2 équipes, leur classement est déterminé par le résultat du match "direct" entre eux.
- En cas d'égalité entre 3 équipes et plus, on les départage au bénéfice du plus grand nombre de manches gagnées pour aller du plus grand au plus petit.
- Si l'égalité persiste entre 3 équipes et plus, on les départage au bénéfice du meilleur rapport entre les points "pour" et les points "contre" pour aller du plus grand nombre au plus petit

8. INTERRUPTIONS ET CHANGEMENT DE DEMI-TERRAIN

- Quand le pointage atteint la première fois 11 points dans la manche, les joueurs bénéficient d'un arrêt de jeu n'excédant pas 1 minute.
- Entre chaque manche, cette interruption est de 2 minutes maximum.
- Les joueurs changent de demi-terrain à la fin de chaque manche et à la troisième manche lorsque le pointage atteint la première fois 11 points.

9. POSITIONNEMENT DES JOUEURS

- Au début de la manche et quand le pointage est pair, le serveur sert depuis la zone de droite. Quand le pointage est impair, il sert depuis la zone de gauche.
- Lorsque l'équipe du serveur remporte l'échange, celui-ci marque un point et le même serveur sert depuis l'autre zone de service.
- Si l'équipe du receveur remporte l'échange, celle-ci marque un point, l'équipe du receveur devient serveur.
- Si le pointage de l'équipe au service est pair, c'est le joueur situé dans la zone de droite qui servira, si le pointage est impair, ce sera le joueur placé dans la zone de gauche qui devra servir.

10. FAUTES

Lorsqu'une faute est commise, le point va à l'équipe adverse.

Il y a faute si :

- si le volant tombe en dehors des limites du terrain ;
- Si, lors de l'exécution du service, le joueur ne fait pas contact avec le volant;
- s'il passe à travers ou sous le filet ;
- s'il ne franchit pas le filet ;
- s'il touche le corps ou les vêtements d'un joueur ;
- s'il est frappé dans le camp opposé ;
- s'il est frappé 2 fois de suite par le même joueur ou un joueur et son (sa) partenaire ;
- Il y a faute si le joueur touche le filet ou les poteaux avec sa raquette, ses vêtements ou son corps ;
- s'il envahit le terrain de l'adversaire par-dessus le filet (sauf s'il « suit » son geste)
- s'il fait obstruction vis-à-vis de l'adversaire (s'il l'empêche d'exécuter son coup) ou s'il distrait volontairement son adversaire ;
- Si, lors de l'exécution, le serveur ou le receveur a un pied à l'extérieur de la zone de service ou sur l'une des lignes la délimitant;
- Le volant touche le plafond;
- Le joueur porte le volant et ne le frappe pas (transport).

11. REPRISE

Il y aura reprise du point lorsque:

- Le volant demeure sur le dessus du filet ou reste pris dans le filet après l'avoir franchi (sauf lors du service);
- Il se produit un événement imprévu (personne ou objet faisant irruption sur le terrain ou circulant près du terrain, bruit soudain ou tout autre événement accidentel hors du contrôle des joueurs)
- L'empennage du volant se sépare de la tête (toute autre déformation du volant n'entraîne pas de reprise);
- Le serveur met le volant au jeu avant que le receveur ne soit prêt (on considère que le receveur est prêt lorsqu'il essaie de retourner le service).

Règlement officiel de la Fédération Québécoise de badminton

Pour toute la documentation concernant les règlements officiels, vous pouvez consulter le site internet ci-dessous.

http://www.badmintonquebec.com/documents/program/reglement_section_a.pdf

BASEBALL-POCHE

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DU JEU

Les règles du jeu sont issues du principe du jeu de baseball.

- L'équipe qui est à l'attaque marque des points jusqu'à ce qu'elle obtienne trois retraits, les points sont marqués grâce à des lancers qui permettent au joueur et à son équipe d'évoluer sur les buts;
- Une partie entre deux équipes de neuf joueurs dure un nombre déterminé de manches;
- Une manche comportera une présence au "bâton" de chacune des deux équipes. Une équipe sera au "bâton" jusqu'à ce qu'elle accumule trois retraits;
- Un joueur au bâton a un maximum de trois lancers à effectuer; un joueur lancera jusqu'à ce qu'il atteigne, soit un coup sûr (un, deux, trois buts ou un circuit), soit un retrait ou si le joueur n'atteint aucune cible ;
- Les joueurs effectuant des coups sûrs devront se positionner adéquatement sur l'aire de jeu selon les résultats obtenus (1^{er}, 2^e, ou 3^e but);
- Les équipes devront, tout au cours de la partie, respecter un alignement des joueurs établi et soumis au marqueur officiel par le capitaine de l'équipe, en début de partie.

2. ZONE DE JEU

Distance du lanceur :

Le jeu doit être placé à une distance de 21 pieds à partir du support arrière du jeu à la ligne de lancer qui correspond au marbre.

Disposition du jeu et des joueurs autour du jeu :

Le jeu doit être installé de façon à pouvoir disposer des chaises : une derrière le jeu (2^e but), une à droite du jeu, à l'écart de celle de l'équipe (1^{er} but) et une autre à la gauche du jeu (3^e but) en face de celle du 1^{er} but.

Chaque joueur s'assoit le long du jeu, en retrait, de façon à ne pas nuire à la vue du lanceur. Il est bien important de toujours garder la même chaise tout au long du jeu.

Une ligne sur le plancher doit indiquer clairement la ligne de démarcation du lanceur. Lorsque le lanceur touche à cette ligne avec son pied, il perd son lancer.

3. MATÉRIEL

Le jeu

Le jeu du "baseball poche" se joue sur des jeux comprenant neuf (9) ouvertures.

Le sac de jeu

Le sac officiel des compétitions provinciales pèse au maximum 5½ onces et au minimum 5 onces et mesure 3" x 4" rempli.

4. ÉQUIPES

Les équipes sont constituées de neuf (9) joueurs, dont un capitaine.

Le capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début du match. Cet alignement est valable pour toute la durée de la partie.

5. DÉROULEMENT

Qui commence :

- Les capitaines tirent au sort, à "pile ou face", pour déterminer quelle équipe commencera la partie.
- Le gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième.
- Il s'agit d'un tournoi sans élimination. Les gagnants sont les trois équipes ayant amassé le plus de points par rapport à toutes les équipes en compétition.

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

- Chaque joueur a droit à trois lancers.
- Lorsqu'un joueur a lancé un sac de sable dans un des trous du jeu, il n'a plus le droit de lancer un autre sac de sable.
- Si, à la suite d'un lancer, un sac reste suspendu à une des neuf ouvertures du jeu, on doit enlever ce sac avant de procéder à un autre lancer.
- Si un joueur échappe un sac de sable entre la ligne de lancer et le jeu, le sac est considéré comme lancé, donc, annulé.
- Si le sac de sable entre dans le trou du 1^{er} but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du premier but, à droite du jeu et attend qu'un autre équipier vienne lancer ses sacs de sable.
- Si le sac de sable entre dans le trou du 2^e but, la personne qui est au premier but, touche au deuxième but et va s'asseoir au troisième but; la personne qui vient de lancer se rend, elle, au 2^e but.
- Si le 3^e lanceur fait un coup d'un but, il va s'asseoir sur la chaise du premier but, mais la personne au 3^e but ne peut pas entrer pour compter un point, car pour compter un point, on doit être obligé de rentrer.
- Lorsque les trois buts sont remplis et que le lanceur suivant fait un coup d'un but, seule la personne du 3^e but va toucher à la ligne du lancement. Si ce même lanceur fait un coup de deux buts ou de trois buts, les personnes assises au 3^e ou 2^e but vont alors toucher la ligne de lancement et comptent un but chacun.
- Un coup de circuit fait entrer tous les joueurs qui sont sur les buts, y compris la personne qui a fait le circuit.
- En cas d'égalité, l'équipe qui a marqué le plus de points dans une partie est la gagnante.

7. LES RETRAITS

Pour être retiré ou pour constituer un « mort », une personne doit avoir soit lancé ses trois sacs de sable sans en entrer aucun dans un des trous du jeu ou lancer un sac de sable dans un des trous où il est indiqué « retrait ».

8. LES MANCHES

Au cours des compétitions provinciales, une partie comporte sept (7) manches. Cependant, pour des raisons de temps, le responsable de plateau pourra réduire le nombre de manches par partie pour les dernières rondes.

Au cours des compétitions provinciales, et c'est la même chose pour la compétition régionale, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10) points. Cependant, si au cours d'un lancer le joueur marque un circuit avec des joueurs sur les buts, et que l'équipe de ce

dernier avait déjà accumulé 9 points, alors on additionne les points excédants de 10. Ex. : 9 points d'accumulés, 3 joueurs sur les buts, le lanceur lance un circuit, donc 4 points, additionnés à 9, ce qui donne 13. On écrit 13 points sur la feuille de pointage.

*****Note importante*****

Au début de chaque partie, le capitaine de l'équipe doit inscrire l'alignement des 9 joueurs, dans l'ordre où ils joueront, sur la feuille de pointage et la remettre au marqueur. Cet alignement doit être respecté pour toute la durée de la partie. Si pour une raison majeure, un joueur ne peut jouer, un retrait sera automatiquement inscrit à l'endroit où ce dernier aurait dû jouer. Entre deux parties uniquement, le capitaine d'équipe a le droit de remplacer le joueur manquant par un autre joueur qui était prévu. Dans ce cas, le capitaine doit inscrire son nouvel alignement sur la feuille de pointage avant le début de cette nouvelle partie. Finalement, aucune équipe n'a le droit de remplacer un joueur en plein milieu d'une partie. Il faudra absolument attendre le début de l'autre partie pour remplacer un joueur.

9. L'ALIGNEMENT DES JOUEURS

L'alignement des joueurs assis sur les chaises et inscrits sur la feuille de pointage doit correspondre aux critères suivants :

- Le premier joueur assis près du jeu doit être le premier joueur inscrit en haut de la feuille de pointage.
- **Le dernier joueur assis près de la table des marqueurs doit être le dernier joueur inscrit au bas de la feuille de pointage, et celui-ci doit être le capitaine.**
- Le capitaine est alors le dernier joueur de son équipe à lancer.

Cet alignement est obligatoire pour chacune des équipes.

BILLARD

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DU JEU

Les règlements du « jeu du Huit » s'appliquent au billard simple et double. On joue avec 15 boules numérotées de 1 à 15, ainsi qu'avec la boule blanche (ci-après appelée la «Blanche»). Les boules numérotées sont divisées en deux catégories: les basses (1 à 7) et les hautes (9 à 15). Chacun des joueurs doit empocher les boules d'une seule catégorie.

Aux Jeux Régionaux FADOQ, les règlements du « **coup nommé** » s'appliquent :

Lorsqu'un joueur empoche une boule sur un coup légal, l'équipe, **de façon alternative**, reste à la table et continue à jouer jusqu'à ce qu'un des joueurs rate, qu'il commette une faute ou qu'il gagne la partie en empochant la Huit. Lorsqu'un joueur rate son coup, son adversaire doit reprendre le jeu sans modifier la position des boules. Une partie se termine lorsqu'un joueur a empoché toutes les boules de sa catégorie et ensuite, la boule Huit.

2. DÉBUT DE LA PARTIE

- Le numéro d'équipe est les blocs sont déterminés par les organisateurs du tournoi.
- Les équipes seront réparties en blocs et la cédule sera un tournoi à la ronde.
- Les gagnants de chaque bloc accéderont à la ronde des finales.
- C'est un tirage à la bande qui détermine qui doit effectuer le bris d'envoi. Le gagnant a le choix de commencer (effectuer le bris) ou de jouer en deuxième. (*Voir dans les généralités*)
- Les boules sont disposées en forme de triangle au bas de la table avec la boule qui termine la pointe du triangle sur la mouche et la Huit au centre, une boule Basse et une boule Haute aux deux autres extrémités du triangle et le reste des boules disposées de façon aléatoire. Pour l'exécuter, le joueur qui effectue le bris (casse) place la Blanche n'importe où dans la zone de départ.
- Les partenaires peuvent se consulter sur le choix d'un son partenaire pour l'exécution du jeu en question.
- Aucun joueur n'a le droit de s'asseoir sur la table pour jouer. Au moins un pied doit toucher le sol.
- C'est très important de demeurer toujours amical et respectueux envers celui ou celle qui joue son coup. Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant qu'un autre est en position pour jouer son coup.

3. GÉNÉRALITÉ

Tirage à la bande :

- Aux fins du présent règlement et des autres règlements sanctionnés par la FQSB, on appelle « haut de la table » celui de ses côtés les plus courts où se trouve la ligne de départ. Le « bas de la table » est le côté opposé, où on installe le triangle. Chacun des deux autres côtés de la table est une « bande longue ».
- Le tirage à la bande détermine le joueur qui a le choix de la casse. Les joueurs se placent, boule en main, derrière la ligne de départ située au haut de la table. Les joueurs prennent chacun une boule sur la table. Simultanément, les joueurs frappent leur boule en direction du bas de la table pour la faire revenir vers le haut. Le joueur dont la boule est la plus proche du haut de la table gagne le tirage à la bande.
- Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :

- la boule traverse dans la section de table de l'adversaire ;
 - la boule ne touche pas la courte bande du bas ;
 - la boule est empochée ;
 - la boule sort de la table ;
 - la boule touche une bande longue ;
 - la boule touche plus d'une fois la courte bande du bas;
 - il y a faute sur la Blanche ;
 - la boule s'arrête dans le coin de la poche au-delà de la courte bande.
- Si les deux joueurs enfreignent ces règles, ou s'il est impossible de déterminer quelle boule est la plus proche du haut de la table, le tirage à la bande est effectué à nouveau.
 - Si un joueur frappe sa boule après que la boule de l'adversaire ait touché la courte bande du bas, le tirage à la bande est effectué à nouveau.

Bris d'envoi (casse) :

Au jeu du Huit, le bris est alternatif. On détermine par le tirage à la bande, le joueur qui effectue le premier bris. Le gagnant a le choix d'effectuer le bris ou de laisser son adversaire l'effectuer. Par la suite, le bris sera alternatif. Le joueur qui effectue le bris peut continuer à jouer s'il a empoché légalement une boule lors du bris.

Pour être considéré comme légal, un bris doit respecter les règles suivantes :

- Le joueur qui effectue le bris doit placer la Blanche derrière la ligne du haut (zone de départ) et doit empocher une boule ou projeter à la bande au moins quatre (4) boules.
- Si la Blanche est empochée ou projetée hors de la table ou si les conditions précédentes ne sont pas remplies, il y a faute et l'adversaire a alors le choix de jouer les boules dans leur position ou de reformer le triangle; s'il choisit de reformer le triangle, il a le choix d'effectuer un nouveau bris ou de permettre à l'adversaire de l'effectuer.
- Si le joueur qui effectue le bris projette une des boules numérotées hors de la table, il y a faute et l'adversaire reprend le jeu avec une boule en main et la table demeure ouverte. La boule projetée n'est pas remise sur la table, sauf s'il s'agit de la Huit, qui doit être replacée sur la mouche.
- Si le joueur qui effectue le bris empoché la Huit uniquement, il a le choix de sortir la boule, la mettre sur la mouche et de recommencer à jouer ou de refaire le bris. S'il empoché la blanche en même temps que la noire, les deux mêmes choix reviennent à l'équipe adverse.
- Si le joueur qui effectue le bris empoché la Huit et une autre boule, il effectue le bris à nouveau.

Table ouverte :

La table est dite ouverte tant que le choix des groupes (boules hautes ou basses) n'a pas été déterminé. Lorsque la table est ouverte, il est légal de frapper une haute, une basse ou la huit en premier pour empocher une boule choisie. Cependant, lorsque la table est ouverte et que la huit est frappée en premier, la boule empochée ne compte pas, reste empochée et le joueur perd son tour. Son adversaire poursuit le jeu avec la table ouverte. En cas de faute sur une table ouverte, toute boule empochée illégalement n'est pas remise sur la table.

Choix des groupes :

Le choix des hautes ou des basses n'est pas déterminé par les boules empochées lors du coup d'ouverture. La table est toujours ouverte immédiatement après le bris. Le choix des groupes sera déterminé après le bris lorsqu'un joueur parviendra à empocher légalement une boule nommée.

Coup nommé (call) :

Lorsque l'on joue à coup nommé, les joueurs n'ont pas à nommer les coups évidents. Un joueur a toujours le droit de demander des précisions sur le coup que s'apprête à jouer son adversaire. Les coups par la bande et les combinaisons ne sont pas considérés comme évidents; il importe donc d'en désigner la boule et la poche.

À coup nommé, il n'est jamais nécessaire d'ajouter les détails tels que le nombre de bandes, de chocs, de ricochets (kiss), etc.

Si un joueur ne réussit pas un coup nommé, il perd son tour.

Toute boule empochée illégalement demeure empochée, que celle-ci soit d'un groupe ou de l'autre. Le bris d'envoi n'est pas un coup nommé.

Lorsqu'un joueur empoché une boule de son groupe, mais qu'en chemin une boule adverse est empochée, le coup est légal seulement si la Blanche a percuté la boule de son groupe en premier.

Ex. un joueur « call » la 6 au coin, il accroche la 14 en chemin, la 14 entre dans une poche et la 6 entre par la suite dans la bonne poche, le coup est considéré légal.

*****Note importante*****

Si la boule nommée n'est pas empochée, mais qu'une autre de ses boules est empochée par le même coup, c'est au tour de l'autre équipe à jouer, sans avoir «boule en main».

Coup légal :

À chaque coup joué, sauf lors du bris ou lorsque la table est ouverte, le joueur doit frapper une boule de son groupe en premier et doit empocher une boule numérotée ou faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percute la bande.

Un ricochet (kiss) sur une boule numérotée est un coup légal.

Note :

Un joueur peut aller à la bande avec la blanche avant qu'elle ne frappe une boule de son groupe, cependant après le contact, il doit, soit empocher une boule numérotée, ou faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percute la bande.

Sinon, il y a faute.

Faute :

Lorsqu'il y a faute, l'adversaire obtient la blanche en main, c'est-à-dire qu'il peut placer la blanche n'importe où sur la table (la ligne du haut n'existe que pour la table ouverte). Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles pouvant désavantager l'adversaire. Un joueur ayant la blanche en main peut placer la blanche soit avec sa main, soit avec une portion de sa baguette (y compris le procédé). Lors du positionnement de la blanche, tout coup de baguette vers l'avant frappant la blanche est une faute, à moins que le coup ne soit légal.

Il y a faute lorsque:

- Un joueur touche une boule avec sa main, baguette, diable, etc.
- Un joueur frappe deux coups répétitifs sur la Blanche.
- Un joueur frappe la boule de l'adversaire en premier.
- La Blanche entre en contact avec une boule de l'équipe, mais ni la Blanche ni une boule de l'équipe n'atteint une bande.
- Un joueur empoché la Blanche.
- Un joueur envoie une boule hors de la table (Note : toute boule expulsée à l'exception de la Huit ou une boule de son groupe qui devra être replacée sur la mouche.)

- Après contact de la blanche avec sa boule, aucune boule ne touche une bande.
- Si la blanche touche en premier 2 boules en même temps, dont une boule de l'équipe adverse ou la huit.

Note importante

Lorsqu'un même joueur joue deux tours d'affilés, il y a faute. (Ex. A joue avec B contre C et D. A joue et rate son coup, c'est à C de jouer. C rate son coup, c'est à B de jouer et non pas à A. Si A joue à nouveau, il y a faute.) Si c'est le cas, c'est le partenaire du joueur fautif (B) qui recommence à jouer lorsque le tour revient à son équipe.

** Toute faute doit être déclarée avant le coup suivant, sinon elle ne sera pas retenue. **

En tout temps, les coups sautés ne sont pas autorisés, si des joueurs effectuent des coups sautés, ils commettent une faute.

Combinaisons :

Les combinaisons sont permises, mais doivent être nommées.

On ne peut toutefois pas utiliser la Huit ou la boule de l'adversaire comme première boule d'une combinaison, sauf lorsque la table est ouverte.

Jouer la Huit :

- Lorsque toutes les boules de sa série sont entrées, le joueur doit entrer la Huit pour gagner la partie. **Il est donc primordial de percuter la Huit en premier, sinon il y a faute*.**
- Si la Huit sort de la table, le joueur perd la partie.
- Si la Blanche est empochée en empochant la Huit, le joueur perd la partie.
- Si la Huit est empochée par une boule adverse, le joueur perd la partie.
- **Par contre, lorsque le joueur frappe la Huit et qu'en chemin il fait entrer une boule adverse et que finalement la Huit entre dans la poche qui avait été préalablement nommée, le joueur gagne la partie.**
Ex. un joueur « call » la Huit au coin, il ricoche (kiss) la 14 en chemin, la 14 entre dans une poche, mais la Huit entre par la suite dans la poche nommée, il gagne la partie.
- *Si la Huit n'est pas visible, le joueur doit utiliser la bande pour y toucher. Cependant s'il n'y a pas contact, il ne perd pas la partie, mais l'adversaire obtient la «Blanche en Main».

Règlement officiel sanctionné par la Fédération Québécoise des Sports de Billard



DARDS AU MUR

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est de lancer les dards sur une cible, où les points sont préalablement indiqués, afin de compter le plus grand nombre de points possible.

2. ZONE DE JEU

- La distance du sol au centre de la cible est de 5 pieds et 8 pouces (1,73 m).
- La distance de la ligne de tir est de 7 pieds et 9 1/4 pouces (2,37).
- Les pieds du joueur ne doivent pas dépasser la ligne de tir.

3. MATÉRIEL

- Le diamètre de la cible est de 46 cm.
- La surface de jeu est divisée en 20 segments numérotés de 1 à 20,
- Elle comporte en plus la zone du centre, du plein-centre, la couronne extérieure des doubles et la couronne intérieure des triples.
- Les dards ne doivent pas dépasser 12 pouces de longueur et peser plus de 50 grammes.
- Il n'y a pas de limite minimale.

4. ÉQUIPE

- Les équipes de 4 joueurs sont de composition «libre»
- Le capitaine est l'unique porte-parole de l'équipe.
- Chaque capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début de la compétition.
- L'alignement inscrit est valable pour toute la durée de la compétition

5. DÉROULEMENT

- Pour déterminer quel capitaine sera le premier à jouer, chacun des capitaines choisit un joueur qui lancera une seule fléchette.
- La fléchette qui sera piquée le plus près du plein-centre déterminera qui sera le capitaine partant.
- Les joueurs se succèdent dans l'ordre 1, 2, 3, 4; le capitaine étant le numéro 1.
- Chaque partie débute avec 501 points.
- Le pointage de chaque volée est soustrait du résidu précédent.
- Le but du jeu est de ramener le pointage à zéro grâce à un double.
- Le "départ rapide" est utilisé dans le cadre des Jeux FADOQ du Québec.
- La partie prend fin par l'atteinte d'un double ou d'un plein-centre ayant pour effet de réduire le pointage d'une équipe à zéro et de lui mériter 2 points.
- Le plein-centre est considéré comme un double centre (25).
- Une volée est annulée dès que sa valeur est supérieure au pointage requis pour finir.
- Chaque partie se joue en une seule manche ininterrompue.

- Les parties sont chronométrées à 20 minutes.

Après le temps limite de la partie :

- En cas d'inégalité du résiduel, un point sera accordé à l'équipe ayant le plus bas résiduel.
- En cas d'égalité du résiduel, un point sera accordé aux deux équipes.

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

Tout joueur doit attendre que le marqueur officiel ait terminé le compte de ses points avant d'enlever ses dards de la cible. Si un joueur enlève ses dards avant que le marqueur officiel n'ait eu le temps de compter ses points, il n'y aura pas d'inscription de points et le joueur perd son tour. Seul le marqueur est autorisé à demeurer près de la cible.

Le marqueur n'a pas à faire le calcul avant que les 3 dards ne soient lancés. Il peut, sur demande, informer le joueur de l'endroit où sont piqués ses dards, sans y toucher.

7. DÉROULEMENT DU TOURNOI

Après la première étape du tournoi à la ronde, les quatre équipes ayant cumulé le plus grand nombre de points. (2 points par victoire franche – 1 point si égalité après 20 minutes) passeront en demi-finales.

La 1^{re} position contre la 4^e position et la 2^e position contre la 3^e position. Les gagnants des demi-finales s'affronteront en finale pour la médaille d'or et d'argent, les perdants des demi-finales s'affronteront pour la médaille de bronze.

8. BRIS D'ÉGALITÉ

S'il y a égalité après le tournoi à la ronde, nous validons la rencontre selon le principe de victoires en vérifiant la partie entre les 2 équipes durant le tournoi à la ronde, l'équipe qui a gagné l'affrontement gagne l'égalité. Cependant, s'il s'agit d'une égalité à plus de deux équipes, nous vérifions avec la technique suivante.

Exemple de bris d'égalité à trois équipes :

L'équipe # 2 a gagné contre l'équipe # 5, on lui donne 2 points, elle a aussi gagné contre l'équipe # 7 alors 2 autres points. Pour un total de 4 points.

L'équipe # 5 a gagné contre l'équipe # 7 alors 2 points au total.

L'équipe # 7 a affronté les équipes # 2 et # 5 et n'a gagné aucun match alors 0 point au total.

Alors l'équipe # 2 termine première, l'équipe # 5 finit deuxième et l'équipe # 7 finit troisième.

Si, lors du bris d'égalité, le principe de victoires durant la journée ne distingue par l'équipe gagnante, les équipes qui sont à égalité joueront une partie de 701 points selon les règles officielles du tournoi. Tous les joueurs devront lancer sur la même cible et chaque équipe jouera pour le centre afin de déterminer l'ordre de jeu. Le classement des équipes après cette joute de bris d'égalité déterminera le classement final.

Prenez note le résiduel n'est plus calculé pour le bris d'égalité.

9. PRIVILÈGES DES 3 DARDS

Ce privilège a pour but de faciliter la tâche de ramener le pointage d'une partie à zéro et d'en réduire ainsi la durée. Il suspend temporairement la clause du règlement qui stipule que "Le pointage obtenu dans une volée est annulé, lorsque la totalité du pointage atteint est supérieure au nombre de points requis pour ramener le pointage à zéro." L'accès à ce privilège n'est accordé qu'aux équipes adverses qui sont sur un pied d'égalité ayant chacune deux points à faire (double un), pour ramener le pointage d'une partie à zéro.

Dès que l'égalité est atteinte, le jeu est interrompu afin de déterminer quelle sera l'équipe qui pourra se prévaloir en premier du privilège des 3 dards.

Pour ce faire, le capitaine de chaque équipe lance un dard sur la cible, ayant comme objectif d'être le plus près du centre. Le capitaine ayant créé l'égalité est le premier à lancer ce dard.

Le jeu reprend alors et c'est l'équipe ayant le capitaine qui a lancé le dard le plus près du centre qui sera la première à bénéficier du privilège des 3 dards. Selon l'ordre de l'équipe, c'est le tour du joueur suivant de lancer les dards. Ce joueur pourra lancer 3 dards sans risque d'annulation de la volée.

Par la suite et jusqu'à la fin de la partie en cours, chaque joueur peut lancer ses 3 dards dans n'importe quel segment de la cible sans risque d'annulation, et ce, jusqu'à ce que l'un des dards atteigne le segment du double un et ramène ainsi le pointage à zéro, ou jusqu'à la limite de 20 minutes.

10. RETARD DE L'ÉQUIPE

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi «0» point.

11. NOTE IMPORTANTE

Il s'agit de règlement uniquement applicable aux Jeux régionaux de la région de Québec et Chaudière-Appalaches 2018. Les finales provinciales de la FADOQ et les Jeux du Canada 55+ peuvent utiliser des formules différentes de réglementation pour leur tournoi.

GOLF

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

FORMULE :

COMPÉTITION

- 50 ans et + Continuos Mulligan / deux joueurs
- 65 ans et + Continuos Mulligan / deux joueurs

Catégorie mixte – masculin – féminin

PARTICIPATION

- Continuos Mulligan / quatre joueurs

DÉPART : Shogun – Priorité des départs en après-midi, mais possibilité de départ en avant-midi avec le nombre d'inscriptions.

BRIS D'ÉGALITÉ : Rétrogradation

CATÉGORIES D'ÂGE : Les catégories d'âges valent uniquement pour la formule compétition, vous serez classés dans la catégorie qui correspond à l'âge du plus jeune joueur de votre équipe.

RÉTROGRADATION :

Pour séparer une égalité dans la catégorie compétition, nous vérifions qui avait l'avance au 17e trou. Si les deux équipes avaient le même pointage, nous validons qui avait le meilleur score aux trous d'avant. Alors le gagnant de l'égalité est celui qui était en tête avant de tomber en égalité avec son adversaire.

CONTINUOS MULLIGAN :

Nous jouons selon la formule Continuos Mulligan, deux balles meilleures balles. Chaque joueur de l'équipe frappe sa propre balle et vous sélectionnez ensuite la balle qui est en meilleure position. Tous les joueurs frappent à nouveau à partir de cet emplacement et ainsi de suite jusqu'au trou. Prenez note que dans la catégorie Participation, vous pouvez jouer un quatre balle meilleure balle, il s'agit d'une entente entre votre quatuor.

Les règlements du terrain vous seront transmis avant le début de la compétition.

NOTE IMPORTANTE :

En cas de pluie ou de mauvaise température, le tournoi a lieu quand même et aucun remboursement ne sera effectué.

MARCHE-PRÉDICTION

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

Chaque membre de l'équipe doit parcourir une distance de 1 kilomètre dont il a prédit le **temps d'exécution**.

Le but est de terminer le parcours dans un temps **le plus près possible du temps prédit**.

On calculera l'écart entre le temps de chacun des marcheurs de l'équipe.

La marche prédiction **n'est pas une course rapide**, ni une marche qui stresserait les participants, les marcheurs ne doivent pas chercher à forcer leur rythme de marche.

Le meilleur est celui qui est le plus près de sa prédiction. De plus, c'est un travail d'équipe.

2. ZONE DE MARCHE

La marche se fait sur un circuit d'un kilomètre, de préférence à l'extérieur.

3. MATÉRIEL

Aucun compétiteur ou aucune personne présente sur le circuit de marche ne peut avoir en sa possession une montre ou un chronomètre pendant la durée de la compétition. Un marcheur ayant bénéficié d'une information sur le temps sera automatiquement éliminé.

4. ÉQUIPE

Une équipe est composée de quatre personnes, dont un capitaine.

Le capitaine inscrit l'alignement des marcheurs et le temps d'exécution prédit et fournit l'information à un officiel avant le départ du premier marcheur de son équipe.

5. DÉROULEMENT

Les départs des compétiteurs se font à **tour de rôle, à quinze secondes d'intervalle**. (Le premier joueur de l'équipe 1 commence, quinze secondes plus tard, le premier joueur de l'équipe 2 continue et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé). Il y aura 5 départs (ou plus tout dépend du nombre d'équipes inscrites à la compétition). Chaque marcheur est chronométré de façon individuelle.

Les membres de l'équipe parcourent le circuit de compétition à tour de rôle, en alternance avec les autres équipes, pour un **total de 4 kilomètres**. Un temps d'arrêt peut être demandé par un officiel (en situation d'urgence) entre deux marcheurs. Pour dépasser un autre marcheur, on doit le contourner par l'extérieur du circuit de marche (à gauche du marcheur).

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

On calcule l'écart entre le temps prédit et le temps d'exécution pour chacun des marcheurs. L'écart de temps des quatre marcheurs d'une équipe est additionné.

L'équipe gagnante est celle qui à l'écart de temps le moins élevé. Un écart de temps négatif ou positif à la même valeur.

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

P.S. Si les marcheurs de chaque équipe ne marchent pas un à la suite de l'autre, c'est pour empêcher que certains se fient aux membres de leur équipe en les suivant pour calculer leur temps. Il ne pourra pas y avoir de confusion, non plus, puisque chaque compétiteur est chronométré individuellement.

Marche individuelle :

Il y aura une compétition de marche individuelle. Pour ce faire, il faut tenir compte des mêmes règlements de la marche-prédiction volet « Équipe ». Pour ce qui est des résultats, les 3 participants ou participantes qui auront obtenu le meilleur pointage seront invités aux complétions provinciales. La compétition régionale se déroulera en après-midi.

Invitation aux compétitions provinciales :

Comme depuis plusieurs années, il sera possible aux 4 premières positions de participer aux compétitions provinciales, autant dans le volet équipe que dans le volet individuel. Cependant, ce sont les personnes médaillées qui auront la priorité de s'inscrire au cas où il n'y aurait pas assez de places.

N.B. Chaque capitaine de l'équipe doit remettre, au responsable du jeu, la feuille de prédiction avant 8 h 30.

PALET

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DU JEU

Un joueur de chaque équipe se place à chacune des extrémités du jeu.
Les deux adversaires poussent leurs disques alternativement vers l'autre triangle (un bout).
Quand les points sont comptés, les deux autres joueurs retournent les disques et ainsi de suite.

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible tout en empêchant l'adversaire d'en marquer. Pour nuire à l'adversaire, on peut placer un disque dans son chemin ou encore déloger un des siens qui est déjà dans une case numérotée.

2. ZONE DE JEU

Le terrain mesure 52 pieds de longueur par 6 pieds de largeur.
À chaque bout de l'aire de jeu sont dessinés deux triangles avec des subdivisions dans lesquelles on place un chiffre. Au travers de la base de chaque triangle, il y a un espace appelé le "10 en moins" (10 off).
La zone neutre du centre qui mesure 12' est délimitée par deux lignes.

3. MATÉRIEL

Huit rondelles (palets), quatre par équipe, de 6" de diamètre et de 1" d'épaisseur, de deux couleurs différentes.
Chaque joueur a un bâton terminé par un demi-cercle, dont les extrémités (qui font contact au sol) sont recouvertes de caoutchouc ou de plastique.

4. ÉQUIPE

Il y a deux joueurs par équipe, dont un capitaine. Le capitaine est le seul à pouvoir s'adresser officiellement à l'arbitre ou au responsable de plateau.

5. DÉROULEMENT

Début de la partie :

Pour savoir qui commencera la partie, les capitaines doivent tirer à pile ou face. Le gagnant choisit la couleur du disque qu'il désire et qu'il conservera tout au long de la partie.
Pour commencer la partie, il faut placer tous les disques pâles sur le côté droit de la zone « 10 en moins » et les disques foncés sur le côté gauche. Les disques pâles commencent toujours la première manche à droite.

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible ***tout en empêchant l'adversaire d'en marquer. Il est primordial de déloger l'adversaire.*** Pour nuire à l'adversaire, on peut placer un disque dans son chemin ou encore déloger un des siens qui est déjà dans une case numérotée.

Chaque disque dans un espace marqué, ne touchant à aucune ligne, rapporte 10 points, 8 points ou 7 points selon le cas, ou encore fait perdre 10 points.

On enlève 10 points du compte ou du total déjà accumulé pour chaque disque dans la zone du « 10 en moins ».

Tout disque qui touche une ligne ne peut rapporter de points.

L'équipe gagnante est celle qui aura remporté le plus grand nombre de victoires. S'il y a égalité, ce sera l'équipe ayant le plus grand écart qui brise l'égalité. Nous calculons le différentiel. C'est-à-dire, on soustrait tous les points « contre » au total des points « pour » et l'équipe qui a le plus gros écart brise l'égalité. Il est donc important de concéder le moins de points possible à l'adversaire, même dans une victoire.

7. Disques hors-jeu

Les disques hors-jeu doivent être retirés du jeu.

UN DISQUE EST HORS JEU:

- lorsqu'il touche n'importe quoi, sauf un autre disque dans le jeu;
- lorsqu'il s'arrête avant la ligne la plus éloignée délimitant la zone neutre;
- quand il dépasse de plus de la moitié les lignes de côté.

8. Fautes et punitions

Il y a des fautes qui font perdre des points, ainsi :

À chaque départ :

- un joueur qui pousse un disque qui n'est pas dans la zone de départ (soit la moitié du « 10 en moins » délimité par la ligne pointillée, perd 5 points;
- **un joueur qui met le pied sur la ligne de limite ou qui la dépasse pendant qu'il pousse le disque perd 5 points;**

Pendant le jeu :

- un joueur qui nuit à un adversaire pendant qu'il exécute son coup perd 5 points.
- les joueurs poussent chacun leurs quatre disques à tour de rôle jusqu'à ce que les huit disques soient déplacés. C'est alors que l'on compte les points.
- C'est l'arbitre ou le marqueur qui donne le signal permettant aux joueurs de retirer les rondelles. Un joueur qui retirerait les rondelles avant ce signal serait passible de perdre tous les points que ces rondelles lui auraient fournis.

9. Partie

Au cours des compétitions provinciales, les parties seront de 16 bouts (8 aller-retour).

En cas d'égalité, nous tiendrons compte du total de points pour déterminer le rang.

En tout temps, le responsable de discipline peut, sans avis préalable, disqualifier une équipe soupçonnée d'avoir contrevenu aux règlements.

Règlement officiel de la Fédération québécoise des Jeux récréatifs.

Les règlements de la Fédération de Pétanque du Québec inc. seront en vigueur.

TOURNOI DE TYPE CADRAGE 5 CLASSES

1^{re} Ronde :

- Chaque équipe affronte une équipe selon l'horaire qui aura été produit au hasard par ordinateur, par les organisateurs du tournoi.
- Les gagnants iront dans la classe « **championnat** » et les perdants iront dans la classe « **consolante** ».

2^e Ronde :

- Les gagnants du « **championnat** » resteront dans la même catégorie, tandis que les perdants se retrouveront dans la « **consolante** ».
- Les gagnants de la « **consolante** » resteront dans la même catégorie, tandis que les perdants évolueront dans la classe « **réconciliante** ».

3^e Ronde et + :

- Dans le « **championnat** », tant et aussi longtemps que les équipes gagnent leurs parties, ils resteront dans cette catégorie jusqu'à ce qu'il ne reste que deux équipes, lesquelles se battront pour la médaille d'**OR**.
- Les équipes perdantes du « **championnat** » termineront le tournoi dans la « **désolante** » et se battront pour la médaille d'**argent**.
- La catégorie « **consolante** », quant à elle, se divisera en 2 catégories **A et B**. Le gagnant de la « **consolante A** » remportera la médaille de bronze, tandis que le gagnant de la « **consolante B** » recevra des cadeaux-surprises.
- Les joueurs de l'équipe gagnante de la « **réconciliante** » auront l'honneur de terminer le tournoi en remportant des parties et se mériteront des cadeaux-surprises.

Éléments à considérer :

- Ce sont des parties de 13 points.
- On ne tient pas compte des points « pour » et des points « contre », seules les victoires sont importantes.
- Les équipes sont assurées d'un minimum de trois parties.
- Les trois équipes médaillées auront la priorité pour représenter le regroupement régional aux compétitions provinciales.

Annexe 1 : Règlements abrégés de la Fédération de pétanque du Québec

PÉTANQUE-ATOUT

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DU JEU

Le jeu de pétanque-atout se pratique en équipe de cinq (5) joueurs. Il s'agit de faire rouler des boules de pétanque dans les trous de la cible où les points sont préalablement indiqués, afin de compter le plus grand nombre de points possible. Ce jeu est la combinaison de trois jeux : pétanque, quilles et 500.

Ce jeu comporte 17 trous : quatre trous de 4 points, les PIQUES ; quatre trous de 6 points, les TRÈFLES ; quatre trous de 8 points, les carreaux ; quatre trous de 10 points, les CŒURS ; un trou de 15 points et deux de moins de 5 points.

2. ZONE DE JEU

Le joueur doit avoir une zone libre de 4 pieds (1,11m) derrière et autour de lui, à partir de la ligne de jet. Cette ligne de jet est située à une distance de 21 pieds (6,40m) mesurée à partir des pattes arrière de la cible. La ligne de jet a une largeur de 1 pouce (2,5 cm) et une longueur de 2 pieds (61 cm) et elle est centrée par rapport à la cible. L'allée est déterminée par l'espace situé entre la ligne de jet et la cible. Elle doit être libre de tout obstacle et fabriquée du même matériau, afin d'éliminer les déviations possibles et de faciliter le roulement des boules de pétanque. La cible est disposée de manière à ce qu'il existe une distance minimum de 1 pied (30 cm) entre elle et le mur arrière, et une distance de 4 pieds entre elle et la ou les autres cibles situées à ses côtés.

Une ligne sera placée à 4 pieds (1,11m) de la ligne de jet. Dépassé cette ligne, **aucun rebond** ne doit être fait par la boule lancer par un joueur. Sion ce lancer sera considéré illégal.

3. MATÉRIEL

- La cible : le jeu de pétanque-atout officiel
- Normes pour les boules de pétanque :
 - Les boules doivent être en métal.
 - Les boules doivent avoir un diamètre compris entre 7,05 cm et 8 cm.
 - Les boules doivent avoir un poids compris entre 0,650 kg et 0,800 kg.
- Chaque joueur dispose de trois boules de pétanque.

Afin de demeurer équitable envers toutes les équipes, la FADOQ-RQCA fournit les boules de pétanque lors du tournoi, vous ne pouvez donc pas utiliser les vôtres.

4. DÉROULEMENT

Le capitaine doit être assis sur la chaise la plus près du marqueur.

Pour déterminer lequel des joueurs (ou équipes) commencera à jouer, on procède par tirage au sort. Les joueurs ou équipes conserveront le même ordre jusqu'à la fin de la partie.

L'ordre des joueurs sera déterminé par l'ordre qu'ils ont occupé dans l'équipe au cours de la première manche. Cet ordre sera le même jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur prend la place devant la cible à la ligne de jet sans la dépasser ; cette ligne est

située à partir de 21 pieds mesurés à partir des pattes arrière de la cible.

Chaque joueur dispose de trois boules de pétanque qu'il doit lancer l'une à la suite de l'autre, en les faisant rouler sans rebond à la façon du jeu de « quilles ». Tout lancer illégal sera automatiquement annulé.

Le joueur lance les trois boules. Si une de celles-ci revient dans l'aire du jeu, l'officiel la retire avant le prochain lancer. Si une boule touche le fond et revient sur le jeu, elle n'est pas bonne. Une boule qui tombe dans le dalot ne donne aucun point. L'officiel fait ensuite le compte puis retire les boules de la cible. C'est maintenant au joueur adverse à s'exécuter.

Pour une partie complète, chaque joueur doit lancer 15 boules, soit 5 manches de 3 boules chacune.

Une manche est complète lorsque tous les joueurs de chaque équipe ont lancé toutes leurs boules.

Toute boule tombant dans l'allée située entre la ligne de jet et la cible sera comptée comme jouée.

Le calcul des points s'effectue en additionnant ou soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible. Cependant, comme au 500, il y a des atouts. À chaque manche, certains points doublent. Lors de la première manche, c'est le pique-atout. Si une boule s'arrête dans un de ces trous, le joueur reçoit 8 points au lieu de 4. Les autres trous (trèfle, carreau, cœur, +15 et -5) demeurent inchangés. Lors de la seconde manche, c'est le trèfle qui devient atout et double ses points. Ensuite vient le carreau à la troisième manche. Le cœur double lors de la quatrième manche. La dernière manche de la partie (la cinquième) ainsi que chaque manche supplémentaire, est sans atout. Par le fait même, TOUT double. Le +15 devient +30, les -5 deviennent -10 et les autres trous aussi doublent leurs points.

Il n'y a pas de ronde d'éliminations, alors, pour chaque partie, le but est d'accumuler le plus de points possible. Les trois équipes ayant accumulé le plus grand nombre de points seront les équipes gagnantes. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui a accumulé le plus grand nombre de points en une seule partie qui est l'équipe victorieuse.

PETITES ET GROSSES QUILLES MIXTES

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

Retard de l'équipe:

Une équipe retardataire de plus de 15 minutes lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

1. RÈGLEMENTS

Dans le cadre des Jeux FADOQ, chaque équipe joue trois (3) parties. Avant le début de la compétition, une période d'échauffement est prévue. La durée de cette période sera annoncée lors de la réunion des capitaines au salon de quilles. Le total des points détermine les équipes gagnantes. Il n'y a aucune forme d'élimination. Pour compter les points, le système électronique en place est utilisé.

2. ÉQUIPE

Compositions d'équipes possibles:

CATÉGORIE - MIXTE : Formule habituelle des compétitions FADOQ. 2 femmes **minimum** par équipe. Exp : 2 femmes, 3 hommes – 3 femmes, 2 hommes – 4 femmes, 1 homme

**Un minimum d'équipes et de représentativité régionale devra être respecté afin de tenir la compétition.*

Le déroulement

Une partie de quilles est constituée de dix carreaux. Un joueur doit lancer deux boules dans chacun des neuf premiers carreaux, à moins qu'il réussisse un abat. Au dixième carreau, il lancera trois boules si un abat ou une réserve est réussie. Chacun des quilleurs doit, dans l'ordre habituel, compléter tous les carreaux.

Lancer réglementaire

Le lancer d'une boule se produit lorsque le joueur n'est plus en possession de celle-ci et qu'elle traverse la ligne de faute pour se retrouver sur la surface de jeu. Tous les lancers comptent à moins que l'on déclare une « boule morte ».

Équipement spécial pour agripper la boule

Un joueur peut utiliser un équipement spécial (comme un gant de caoutchouc) pour l'aider à mieux agripper et à lancer la boule.

Définition d'une faute

Une faute se produit lorsqu'une partie quelconque du corps d'un joueur touche ou traverse la ligne de faute ou si pendant ou après le lancer de la boule, la boule touche une partie quelconque de l'allée (le dalot), de l'équipement ou de la bâtisse.

Lorsqu'une faute est commise, le lancer est recevable, mais le pointage qui y est associé ne peut être alloué au joueur.

Faute délibérée

Lorsqu'un joueur commet délibérément une faute afin d'en bénéficier, on lui attribuera un pointage nul (0) sur ce lancer et on lui interdira tout autre lancer d'une boule dans ce carreau.

Quilles abattues de façon réglementaire

- Les quilles abattues à la suite d'un lancer réglementaire seront créditées au quilleur.
- Les quilles abattues ou chassées hors de l'allée par la boule ou une autre quille.
- Les quilles abattues ou chassées hors de l'allée par une quille qui rebondit d'une paroi latérale ou du coussin arrière.
- Les quilles qui reposent et touchent la fosse.
- Advenant le cas où la boule touche la barre de balayage, tout ce qui en résulte ne sera pas comptabilisé.
- Toutes ces quilles sont reconnues comme étant des « quilles mortes » et doivent être enlevées avant le prochain lancer d'une boule. Aucune quille ne peut être concédée et seulement les quilles abattues ou chassées de la surface de jeu de l'allée résultant d'un lancer réglementaire d'une boule peuvent être allouées.
- Après un lancer, une boule demeure en jeu jusqu'à ce que le même joueur ou un autre joueur prenne position pour exécuter le prochain lancer.

Quilles anormalement abattues

- Quand l'une des conditions survient, le lancer de la boule compte, mais le score ne compte pas :
- Une boule qui quitte l'allée avant d'atteindre les quilles.
- Une boule qui rebondit du coussin arrière.
- Une quille qui entre en contact avec l'appareil mécanique.
- Une faute commise par le quilleur.
- Si des quilles sont anormalement abattues et que le quilleur a droit à des lancers additionnels dans ce carreau, les quilles anormalement abattues doivent être positionnées à leurs endroits d'origine avant le lancer de la boule.

Boule morte

Une boule sera déclarée « morte » s'il se produit l'une des conditions suivantes:

- Interférence de la part du planteur sur une quille avant que la boule rejoigne les quilles.
- Un quilleur qui s'exécute sur la mauvaise allée ou de façon hors contexte.
- Un quilleur qui est dérangé par un autre joueur, un spectateur ou par un objet en mouvement devant lui au moment où il lâche sa boule et avant que ce lâcher soit totalement complété.
- Une quille est déplacée ou abattue lorsque le joueur dépose la boule avant même que celle-ci atteigne les quilles.
- Une boule lancée qui entre en contact avec un obstacle étranger.

Disposition incorrecte ou absence de Quilles

Il incombe à chaque quilleur de s'assurer de la disposition correcte des quilles. Le quilleur doit exiger que toute quille mal placée ou absente soit replacée correctement avant de lancer la boule, sinon la mise en place est considérée comme étant acceptable.

Si on s'aperçoit immédiatement après le lancer qu'une ou plusieurs quilles sont mal disposées sans être absentes du jeu, le lancer de la boule et le nombre total de quilles abattues seront alors considérés.

Aucun changement de la position des quilles ne peut être fait après le lancer de la boule, à moins que :

- À moins que l'appareil n'ait fait bouger ou déplacer une des quilles durant le lancer de la boule; ou

Dans cette situation toutes les quilles seront replacées à leur position originale avant le lancer de la boule.

Remplacement de quilles

- Si une quille se brise ou est gravement endommagée durant la partie, elle doit être immédiatement remplacée par une quille similaire en poids et état avec le jeu de quilles actuellement utilisé. Les bénévoles spécialisés prendront la décision de remplacer une quille.
- Une quille endommagée ne modifie en aucune façon le score du quilleur.
- Les quilles abattues seront retenues dans le résultat du quilleur et la quille endommagée sera ensuite remplacée.

Jouer sur la mauvaise allée

Lors du jeu, une boule « morte » sera déclarée et le ou les joueurs devront s'exécuter à nouveau sur la bonne allée quand :

- Un quilleur joue sur la mauvaise allée.
- Si plus d'un joueur de la même équipe joue sur la mauvaise allée à leur tour, les carreaux seront repris. Après constatation du fait, les quilleurs devront compléter les carreaux subséquents sur les allées appropriées.

En cas d'égalité

En cas d'égalité au pointage final, l'équipe ayant joué la partie avec le plus haut pointage sera déclarée gagnante.

PETITES ET GROSSES QUILLES HANDICAP
RÈGLEMENTS
JEUX RÉGIONAUX FADOQ

Handicap voulant dire « battre sa moyenne » ou « avec écart »

Règlements généraux

- Dans le cadre des Jeux régionaux, chaque équipe joue trois parties.
- Avant le début de la compétition, une période d'échauffement est prévue. La durée de cette période sera annoncée lors de l'arrivée des compétiteurs au salon de quilles.
- Le total des points détermine les trois gagnants. Il n'y a aucune forme d'élimination. En cas d'égalité, l'équipe à avoir obtenu le plus haut simple l'emporte.
- Pour compter les points, le système électronique en place est utilisé.

Composition de l'équipe

Pas de condition particulière à la composition de l'équipe sauf celle d'être 5 dans l'équipe. Toutes combinaisons acceptées.

Quilles avec Handicap

Important :

Les joueurs qui s'inscrivent à la catégorie avec handicap doivent fournir **OBLIGATOIREMENT** une liste des moyennes des quilleurs provenant de la ligue dont ils font partie. Sur cette liste, un **MINIMUM** de 21 parties jouées par joueur doit être indiqué. Cette méthode sert à vérifier la **véracité** des moyennes des gens. Tout joueur qui ne remettra pas sa preuve de moyenne ne pourra jouer dans cette catégorie.

- Pour ce qui est de l'handicap, nous calculons l'écart entre la moyenne inscrite et le nombre réel de quilles abattues. Ex. Le joueur 1 a une moyenne 150 et tire un triple de 504, cela lui donne un écart **positif** de 54 points. Le joueur 2 qui a une moyenne de 192 et qui tire un triple de 495, a un écart **néгатif** de 81 points. Pour savoir l'écart total d'une équipe, on additionne les écarts de chaque joueur. (voir le tableau) L'équipe gagnante sera l'équipe avec le plus gros écart positif. Ex. l'équipe 1 a un écart total positif de 83 points...

Équipe # 1 Nom du joueur	Moyenne Habituelle	PARTIES			Totales	Moyenne en trois parties	Écart
		# 1	# 2	# 3			
joueur 1	150	158	175	171	504	450	54
joueur 2	192	160	155	180	495	576	-81
joueur 3	170	180	174	168	522	510	12
joueur 4	162	195	172	156	523	486	37
joueur 5	166	202	172	185	559	498	61
TOTAL	840	895	849	860	2603	2520	83

Particularité

- Si une équipe a un changement de joueur, il est très important d'aviser le responsable du changement avant la compétition et d'avoir une preuve de sa moyenne de quilles et une preuve qu'il est membre FADOQ. Il faut aviser le responsable avant le début des parties de ce changement afin de s'assurer que le calcul des moyennes soit correct.

PICKLEBALL

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

Une partie est gagnée par l'équipe ou le joueur qui se rend le premier à 11 points. Il doit y avoir deux points de différence avec l'équipe ou le joueur adverse **jusqu'à un maximum de 20 points**. Dans ce cas-ci, la première équipe à atteindre 20 points remporte la partie.

2. DÉROULEMENT

- **Les parties se déroulent sur des terrains de badminton**
- Un point ne se compte que lorsque l'on a le service, si on perd l'échange, il n'y a aucun point, mais seulement un changement de serveur.
- Le serveur doit s'assurer que le receveur soit prêt avant d'effectuer le service.
- Le serveur doit dire à haute voix le pointage avant de servir, en commençant par le pointage du serveur, puis du receveur.
- Seulement un service peut être effectué; si la balle tombe dans le rectangle opposé, le jeu se poursuit; si la balle ne tombe pas dans le rectangle opposé, le service est perdu.
- Le service s'effectue de derrière la ligne de fond, et doit s'effectuer en une motion allant du bas vers le haut.
- Au service, la balle doit être frappée dans les airs, plus bas que la ceinture; elle doit lâcher la main avant la frappe et elle ne doit pas toucher au sol avant la frappe du serveur.
- Après la frappe du serveur, la balle doit se rendre dans le rectangle opposé du terrain, sans toucher le filet ni la ligne de service, située à 6 pieds 6 pouces du filet.
- La balle doit toucher au sol avant que le receveur ne la retourne et de même, le retour du receveur vers le côté service doit toucher le sol avant que le côté service ne la retourne; par après, la balle peut être frappée à la volée; autrement dit, il doit y avoir deux bonds (un de chaque côté) avant qu'elle puisse être frappée à la volée.
- Zone d'action contrôlée (6 pieds 6 pouces du filet): la balle ne peut être touchée à la volée lorsque le frappeur est à l'intérieur de celle-ci; la balle peut être frappée dans la zone contrôlée si elle en a touché le sol.
- Vous devez auto-arbitrer votre match. En cas de discordance entre les deux équipes, le responsable de la discipline ou l'organisateur interviendra.
- Les deux capitaines doivent apporter la feuille de pointage après chaque partie à la table de comptabilisation des points.

3. ÉQUIPES

Les équipes sont constituées de deux (2) joueurs, dont un capitaine. Chaque capitaine a la responsabilité de vérifier les points qui sont inscrits sur la feuille de pointage.

Formule

- Double masculin
- Double féminin
- Double mixte

Pour toute la documentation concernant les règlements officiels, vous pouvez consulter les règlements de la Fédération québécoise de Pickleball.

<https://www.pickleballquebec.com/fr/reglement/>

SACS DE SABLE

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

Le but est d'accumuler le plus de points possible par équipe.

2. ZONE DE JEU

Une distance de 21 pieds doit être observée entre la ligne et le support arrière extérieurs du jeu.

Le joueur doit avoir une zone de quatre pieds minimum à partir de la ligne de jeu en allant vers l'arrière.

Il doit y avoir une distance minimum d'un pied entre le mur et le jeu.

Il ne doit y avoir aucun objet dans la zone de quatre pieds.

Personne n'est autorisé à pénétrer dans la zone de quatre pieds réservée au joueur en position.

La distance à être observée entre chaque jeu est de quatre pieds minimum.

3. MATÉRIEL

Le jeu officiel comprend seize trous.

Il est à noter que le « -250- » est déductible du total des points.

Le sac de sable officiel des compétitions pèse au maximum 5 1/2 onces et au minimum 5 onces et mesure 3" x 4" rempli.

4. ÉQUIPE

Chaque équipe comprend quatre 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.

5. DÉROULEMENT

Manche:

Une partie comporte cinq manches. Cependant le responsable de plateau pourra augmenter ou réduire le nombre de manches. 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 la partie:

Les capitaines tirent au sort, à pile ou face, pour déterminer quelle équipe débutera la partie. Le capitaine gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième.

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

Un joueur doit toujours être accompagné du joueur adverse pour compter au jeu et seul ce joueur doit sortir les sacs du trou, un à la fois, à moins qu'il se fasse remplacer par le capitaine.

Le comptage doit se faire à une vitesse raisonnable pour ne pas mêler le joueur adverse.

Il est défendu de toucher le jeu ou 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. S'il y a doute, l'arbitre doit être appelé et sa décision est finale.

Tout sac de sable dépassant du trou sera annulé.

Sur demande du joueur, le marqueur pourra enlever trois sacs de sable ou plus entrés dans le même trou, à la condition qu'ils n'en dépassent 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 sacs avant de lancer le premier.

Tout sac tombant à l'intérieur de la zone de jeu ou sur la ligne de vingt et un pieds sera compté comme joué.

Un sac ricochant sur quelque obstacle que ce soit sera annulé. S'il y avait d'autres sacs sur le jeu et qui auraient pénétré dans les trous, ils seront comptés comme valides.

Ces règlements sont basés sur les règlements officiels de:

LA FÉDÉRATION DES LIGUES DE SACS DE SABLE DU QUÉBEC.

ANNEXE 1

PÉTANQUE **RÈGLEMENT ABRÉGÉ** **FÉDÉRATION DE PÉTANQUE DU QUÉBEC INC.**

1. PRINCIPE DE LA PÉTANQUE

Il s'agit de placer les boules le plus près possibles du but.

2. ZONE DE JEU

Le jeu de pétanque se pratique sur tous les terrains, cependant, par décision du comité organisateur ou de l'arbitre, les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité.

3. LE MATÉRIEL

Les boules de pétanque doivent être en métal, avoir un diamètre compris entre 7,05 cm et 8 cm et un poids compris entre 650 grammes et 800 grammes.

Il est recommandé d'utiliser des boules de compétition. Elles ont un diamètre et un poids mieux contrôlés. On les reconnaît par la marque, le poids et le numéro de série qui y est gravé. L'équilibre de ces boules permet un meilleur contrôle.

Le but est en bois ou en résine de synthèse et il a un diamètre de 30 mm (= ou – 1 mm). Les buts peints, quelle que soit la couleur, sont autorisés.

Il est interdit de changer de boules et de but pendant une partie sauf si le but ou une boule sont introuvables ou cassés. Le temps de recherche accordé est de cinq minutes.

4. ÉQUIPE

- Une équipe est composée de trois joueurs (triplette), deux boules par joueur.
- Une équipe est composée de deux joueurs (doublette), trois boules par joueur.
- Le tête-à-tête se joue avec trois boules par joueur.

(Dans le cadre des Jeux des Aînés du Québec, les équipes sont de trois joueurs.)



5. DÉBUT DE LA PARTIE ET DÉROULEMENT

Les capitaines procèdent **par tirage au sort** pour déterminer laquelle des deux équipes débutera. Le joueur de l'équipe qui débute trace au sol un cercle à l'une des extrémités du terrain, d'un diamètre mesurant entre 35 cm et 50 cm et situé à deux mètres de tout obstacle et des limites d'un terrain interdit.

Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut:

- que la distance entre le but et le bord le plus rapproché du cercle soit comprise entre six mètres et dix mètres;
- que le but soit visible du cercle ;
- que le but et le cercle soient à deux mètres au minimum de tout
- obstacle ou de la limite la plus proche du terrain interdit.

N.B. Les distances minimales entre le but ou le cercle et le terrain interdit peuvent être ajustées par l'arbitre ou le comité organisateur pour des questions de manque d'espace de jeu.

Si, après trois jets consécutifs par une même équipe, le but n'est toujours pas valable, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de trois essais. L'équipe qui a perdu le but après les trois premiers jets conserve la priorité pour jouer la première boule.

Le joueur qui lance le but n'est pas obligé de jouer le premier.

Lors du début des compétitions et pour toute leur durée, il est interdit d'enlever quoi que ce soit sur le terrain avant de lancer le but ou les boules; par contre, un joueur qui s'apprête à jouer, ou l'un de ses partenaires, peut boucher le trou fait par la boule jouée précédemment.

6. LE BUT

Si le but est déplacé en raison du vent ou accidentellement par un joueur, un spectateur, l'arbitre, une boule ou un but provenant d'un autre jeu, il est remis à sa place à condition qu'il ait été marqué.

En toutes circonstances, les capitaines peuvent se mettre d'accord, sinon aucune réclamation n'est admise pour des boules ou des buts non marqués.

Lorsqu'au cours d'une mène le but a été déplacé hors du terrain délimité, la mène se termine. Le but est relancé à la mène suivante du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé. Si les équipes ne s'entendent pas, c'est l'arbitre qui tranchera.

Une mène ne peut être annulée parce que la boule la plus près du but est jugée trop loin.

7. LES BOULES

Avant de lancer sa boule, le joueur doit enlever de celle-ci toute trace de boue ou dépôt quelconque.

Lorsqu'un joueur joue sa dernière boule, il lui est interdit de tenir une boule supplémentaire à la main.

Une boule jouée ne peut être rejouée, à moins qu'elle ait été déviée ou arrêtée involontairement par une boule ou un but provenant d'un autre jeu. Une boule déviée ne peut être rejouée si elle est déviée après avoir dépassé le but.

On ne peut pas lancer des boules pour essais pendant une partie.

Une boule qui touche à la limite du terrain est considérée comme bonne. Les boules qui sortiront du terrain seront retirées du jeu.

Seuls les capitaines peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancer. Les autres joueurs doivent se tenir en arrière du cercle.

Aucune boule en terrain autorisé ne peut être annulée sous prétexte d'être trop éloignée du but.

8. LES POINTS

Les parties se jouent en treize (13) points avec possibilité de faire disputer celles des poules et des cadrages en 11 points et les finales en treize (13) points.

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène.

Pour la mesure d'un point, il est permis de déplacer, après les avoir marqués, les boules et les obstacles situés entre le but et les boules à mesurer.

Suite à la mesure, les boules et les obstacles doivent être remis à leurs places.

La décision de mesurer un point incombe au capitaine de la dernière équipe qui a joué. Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après.

Quel que soit le rang des boules à mesurer et le moment dans une mène, un arbitre peut être consulté et sa décision est sans appel.

Les mesures doivent être faites avec des instruments appropriés. Peu importe la distance entre la boule la plus proche et le but.

À la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle si elle n'a pas été marquée; aucune réclamation n'est admise à ce sujet.

Le point est perdu pour une équipe si l'un de ses joueurs effectuant une mesure déplace le but ou l'une des boules. Tout corps étranger qui adhère à la boule ou au but doit être enlevé avant la mesure du point.

Si, au cours d'une mène, le but sort du terrain délimité et qu'une seule des deux équipes a encore des boules à jouer, celle-ci marque autant de points qu'il lui reste de boules à jouer. Si les deux équipes ont des boules à jouer, la mène est annulée.

9. PÉNALTÉS

Dans le cas où un joueur ne respecterait pas les règles ou ferait preuve de manque d'esprit sportif, il est passible des sanctions suivantes:

- Avertissement;
- Annulation de la boule jouée ou à jouer;
- Annulation de deux boules;
- Disqualification du joueur fautif;
- Disqualification de l'équipe fautive;
- Disqualification des deux équipes en cas de connivence.
- Ces sanctions peuvent être imposées par un arbitre ou par le ou les responsables du tournoi.

10. ESPRIT SPORTIF ET COURTOISIE

Les présents règlements abrégés sont extraits des règlements officiels. Ils peuvent ne pas répondre à toutes les situations, en particulier, les plus rares.

L'application de ce règlement exige de l'esprit sportif, de la courtoisie, du respect et un bon jugement de la part des équipes et des capitaines.

Bonne partie!

Rédigé par M. Paul Vielpeau, arbitre national de la Fédération de pétanque du Québec.



N.B. Le texte de ce règlement utilise le genre masculin afin de ne pas alourdir la forme. Cela n'exclut nullement le fait que la pétanque soit pratiquée autant par les femmes que par les hommes.