

RÈGLES DES DISCIPLINES DES FINALES PROVINCIALES DES JEUX FADOQ

Mise à jour : Janvier 2017



Baseball poches



1. But du jeu

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

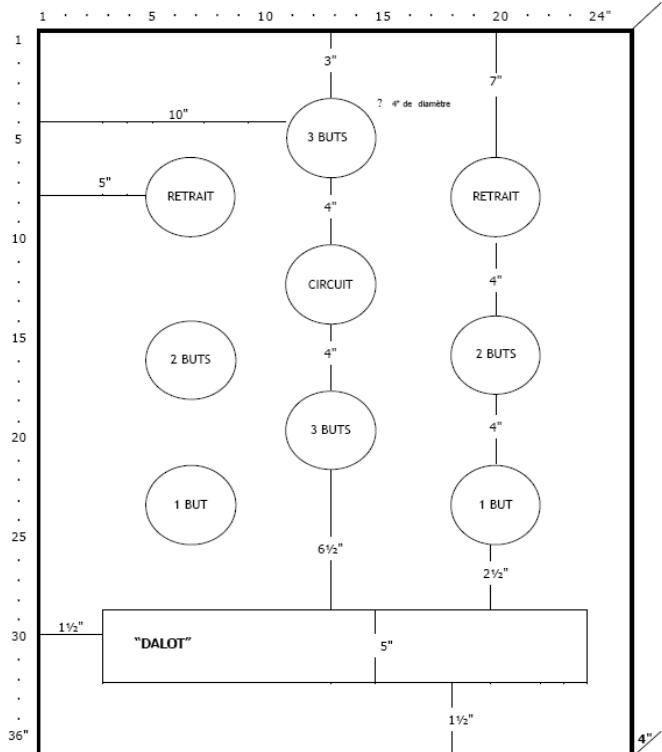
- Une partie oppose 2 équipes de 9 joueurs dont 1 capitaine (+1 marqueur) durant 7 manches.
- Une manche comporte une présence au « bâton » de chacune des deux équipes. Aux finales provinciales, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10) points. Cependant, les points mérités par le dernier lancer seront additionnés (ex : si le dernier lancer permet de faire entrer des joueurs au marbre, ces points sont additionnés).
- L'équipe au « bâton » lance jusqu'à ce qu'elle ait trois (3) retraits. Les points sont marqués grâce à des lancers qui permettent aux joueurs d'évoluer sur les buts jusqu'au marbre.
- Un joueur au « bâton » a un maximum de trois lancers à effectuer et lancera jusqu'à ce qu'il atteigne un « coup sûr » (un, deux, trois buts ou un circuit) ou un retrait (soit dans un trou « retrait », soit en n'atteignant aucune cible).
- Les joueurs effectuant des coups sûrs se positionnent adéquatement sur l'aire de jeu selon les résultats obtenus (1^{er}, 2^e, 3^e but).
- Chaque équipe doit respecter son alignement jusqu'à la fin de la partie. Cet alignement est soumis au marqueur officiel par le capitaine de l'équipe en début de partie.
 - L'ordre dans lequel les joueurs sont assis doit être le même que sur la feuille de pointage. La chaise la plus près du jeu est le premier nom.
 - Le capitaine est toujours le dernier à lancer, et s'assoit sur la dernière chaise (la plus éloignée du jeu). Il est donc le dernier nom au bas de l'alignement.

2. Matériel

- Le jeu de baseball poches comporte (9) ouvertures. (voir image).
- Le sac de sable officiel des compétitions régionales et provinciales pèse au minimum 5 onces et maximum 5½ onces et mesure 3x4 pouces rempli.

3. Aire de jeu

- Deux chaises sont placées à droite du jeu (1^{er} et 2^e buts) et une autre à la gauche du jeu (3^e but), en face de celle du 1^{er} but (voir image).
- Chaque joueur s'assoit le long du jeu, en retrait, pour ne pas nuire à la vue du lanceur, et garde la même chaise tout au long du jeu avec son équipe.
- La ligne de lancer correspond au marbre. La distance entre la ligne de lancer et le support arrière du jeu doit être de 21 pieds.



4. Déroulement

- 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.

- Les capitaines tirent au sort, à « pile ou face », pour déterminer qui commence. Le gagnant a le choix de commencer « au bâton » ou de jouer en deuxième.
- Chaque équipe jouera 3 parties durant la journée. Pour des raisons de temps, le responsable de plateau peut décider de modifier le nombre de manches ou de parties. Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription au moins 3 équipes.
- 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. Toutes les équipes ne se rencontrent pas nécessairement, car c'est le pointage de chacune des parties qui compte dans le résultat final. Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles aux fins de vérification.

5. Pointage

- Le capitaine est le seul admis à la table du marqueur pour vérifier l'exactitude du pointage à la fin de la manche. La correction ne peut se demander pour des manches précédentes.
- Le point est seulement compté quand le joueur a touché les buts et la ligne de lancer.
- Si le sac de sable entre dans le trou du 1^{er} but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du 1^{er} 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 1^{er} 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.

5.1 Retraits

- Pour être retirée ou pour constituer « un mort », une personne doit avoir 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 indiqués « retrait ».



5.2 Égalité

- En cas d'égalité, l'équipe ayant eu le meilleur résultat à la dernière partie jouée l'emportera. Si l'égalité persiste à cette partie, le résultat de la dernière manche sera considéré et ainsi de suite.

6. Fautes et pénalités

- Lorsque le sac de sable tombe derrière la ligne de lancer du participant, il peut reprendre le sac et reprendre son lancer. Toutefois, si le sac tombe en avant ou sur la ligne de lancer, donc dans la zone de jeu, le sac est considéré comme étant joué.
- Il est entendu qu'un joueur peut retourner chercher une poche oubliée tant et aussi longtemps que le joueur qui lance après lui ne s'est pas placé derrière la ligne de lancer (il est de la responsabilité du marqueur et du joueur qui s'apprête à jouer de vérifier que toutes les poches sont sur la table.)
- Si le lanceur touche à la ligne de lancer au moment du tir, il perd son lancer.
- Si un sac reste suspendu à une ouverture du jeu sans y pénétrer, on doit enlever ce sac avant de procéder à un autre lancer.
- Si un joueur ne peut jouer, un retrait sera automatiquement inscrit à l'endroit où ce dernier aurait dû jouer. Il est interdit de remplacer un joueur en plein milieu d'une partie, les remplacements s'effectuant uniquement entre les parties.
- Le lancer doit se faire par-dessous, tout autre tir sera annulé.
- Si un joueur s'assoit sur sa chaise en ayant omis de toucher un but ou la ligne de lancer, il perd son point, mais ne constitue pas un retrait pour l'équipe. C'est la responsabilité du capitaine de l'équipe de voir à ce que chacun de ses joueurs touche au but et demeure sur le bon but.

6.1 Particularités FADOQ

- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès des officiels.
- Les équipes doivent fournir leur marqueur et doivent veiller à ce qu'il possède les connaissances nécessaires pour comprendre la feuille de marquage.

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.

Billard



1. Principe du jeu

- Pour remporter la partie, une équipe ou un joueur doit empocher toutes les boules d'une seule catégorie (basse ou haute), puis la 8. Les règlements du « jeu du 8 » s'appliquent au billard simple et double.
- Lors des Jeux provinciaux, la formule de tournoi utilisée pour le billard est déterminée en fonction des inscriptions.
- Aux finales provinciales, le billard en double se joue de façon alternative. Lorsqu'un joueur empoché une boule sur un coup légal, c'est à son coéquipier de jouer. L'équipe reste à la table jusqu'à ce qu'elle rate un coup, commette une faute ou remporte la partie.

1.1 Coup nommé

- Lorsqu'on joue à coup nommé, les coups évidents n'ont pas à être annoncés (même pour la '8'). Des précisions sur l'intention peuvent en tout temps être demandées. Tout coup impliquant une bande ou une combinaison doit être annoncé.
- À coup nommé, il n'est jamais nécessaire d'ajouter les détails tels que le nombre de bandes, de chocs, de ricochets (kiss), etc.
- Le bris d'envoi n'est pas un « coup nommé ».

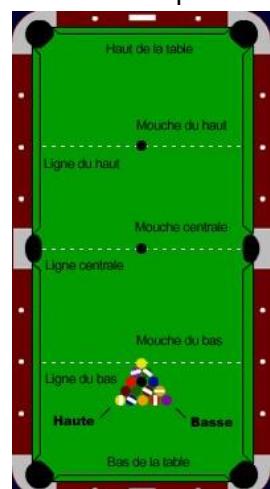


2. Matériel

- 15 boules numérotées de 1 à 15, une 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). La boule 8 est noire.
- Aux finales provinciales, le matériel est fourni par l'organisation. Il est toutefois permis aux joueurs d'apporter leur propre baguette, en autant qu'elle mesure plus de 40' et respecte les standards réglementaires du sport.

3. Aire de jeu

- Le haut de la table est le côté où le bris d'envoi sera effectué. Le bas de la table est le côté où le triangle de boules est placé.



4. Pointage

- L'équipe qui gagne une partie se mérite un point

5. Déroulement

5.1 Tirage à la bande

- Le tirage à la bande détermine qui effectue le bris d'envoi. Le gagnant a le choix de commencer (effectuer le bris) ou de jouer en deuxième.

a. *Lors du tirage à la bande, les deux équipes se placent boule en main derrière la ligne de départ et font simultanément rebondir une balle sur la petite bande du bas. Le joueur dont la balle revient s'immobiliser le plus près de la petite bande du haut décide qui commence.*

- Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :

- a. la boule traverse dans la section de table de l'adversaire ;
- b. la boule ne touche pas la courte bande du bas ;
- c. la boule est empochée ou quitte la table;
- d. la boule touche une bande longue ;

- e. la boule touche plus d'une fois la courte bande du bas ;
- f. la boule s'arrête dans le coin de la poche au-delà de la courte bande.
- Si les deux joueurs enfreignent ces règles, s'il est impossible de déterminer la boule la plus proche, ou si un joueur frappe après que l'autre boule ait déjà heurté la bande du bas, le tirage à la bande est repris.

5.2 Disposition des boules et bris d'envoi

- Les boules sont disposées dans le triangle au bas de la table par l'adversaire. La boule qui termine la pointe du triangle doit être sur la mouche, la '8' au centre, une haute dans un coin et une basse dans l'autre coin. Les autres boules peuvent être aléatoires.
- La blanche peut être déplacée n'importe où dans la zone de départ pour effectuer le bris d'envoi.
- Pour être légal, le bris doit soit empocher une boule, soit projeter à la bande au moins 4 boules et ne doit pas empocher la blanche, ni la faire rebondir hors de la table.
 - a. *Si le bris n'est pas légal, l'adversaire a le choix de 1) continuer à jouer, 2) refaire lui-même le bris, 3) demander à l'adversaire de refaire le bris.*
 - b. *Si au moins une boule numérotée est empochée, le joueur qui vient de faire le bris continue le jeu.*
 - i. *Si seulement la '8' est empochée, la partie est terminée et l'équipe ayant fait le bris d'envoi gagne.*
 - ii. *Si la '8' et la blanche sont empochées, le joueur adverse décide de 1) refaire le bris ou 2) de sortir la noire, la mettre sur la mouche, et de commencer avec la blanche boule en main n'importe où sur la table.*
 - iii. *Si la '8' et une autre boule numérotée sont empochées, il recommence le bris d'envoi.*
 - c. *Si au moins une boule numérotée quitte la table durant le bris, la balle n'est pas replacée sur la table et l'adversaire commence avec une balle en main.*
 - i. *Cependant, si c'est la '8' qui quitte la table au bris, elle est replacée sur la mouche.*
- Au jeu du 8, le bris est alternatif. L'autre équipe effectuera donc le bris à la seconde partie, si la formule de jeu le permet.

5.3 Table ouverte et choix des groupes

- La table est ouverte tant que le choix des groupes (boules hautes ou basses) est indéterminé.
- Après le bris d'envoi, une équipe doit empocher une boule numérotée sur un coup légal pour déterminer son groupe. Si au moins une boule est empochée lors du bris d'envoi, le joueur reprend. Sinon, la table est ouverte pour l'adversaire.
- Tant que la table est ouverte, il est légal de frapper une boule d'un groupe pour empocher une boule de l'autre groupe (haute ou basse).
 - Cependant, si 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.

5.4 Coup légal

- Pour qu'un coup soit légal, le joueur doit d'abord frapper une boule de son groupe (ou la '8' si ses 7 boules sont empochées) et doit 1) empocher une boule de son groupe ou 2) faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percutent une bande.
 - Sauf lors du bris d'envoi (voir 4.2)
 - Sauf lorsque la table est ouverte (voir 4.3)
- Lorsqu'un joueur empocher une boule de son groupe, mais qu'en chemin une boule adverse se fait empocher, le coup est légal seulement si la blanche a percuté la boule de son groupe en premier.

Bande

- Un joueur peut utiliser la bande avant que la blanche ne touche à une boule de son groupe. Cependant, pour que le coup soit légal, il doit après le contact 1) empocher une boule de son groupe ou 2) faire en sorte que la blanche ou toute autre boule percutent la bande.

Combinaison

- Les combinaisons sont légales, tant qu'elles n'utilisent pas une boule de l'adversaire (sauf table ouverte) ou la '8' en premier.

5.5 Jouer la '8'

- Quand les 7 boules de son groupe sont empochées, une équipe doit empocher la '8' sur un coup légal pour gagner.
- Si la '8' n'est pas visible, la bande doit être utilisée pour l'atteindre. Si, en utilisant la bande, le joueur n'atteint pas la '8', l'adversaire a boule en main.
- Un joueur perd la partie si en tentant de jouer la '8', il :
 - l'expulse hors de la table
 - l'empoche en frappant d'abord une boule du groupe adverse
 - empocher la blanche
 - empocher la 8 dans un trou autre que celui annoncé
- Si, en jouant la '8', un joueur parvient à l'empocher, mais empocher également une boule adverse :
 - il gagne si la blanche a d'abord frappé la '8'.
 - Il perd si la blanche a d'abord ou simultanément frappé la boule adverse.

6. Fautes et pénalités

- Lorsqu'il y a faute, l'adversaire obtient la blanche en main. Il peut la placer n'importe où sur la table (Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles).
 - Un joueur ayant la blanche en main ne doit pas être en position de tir pour la placer. Il est souhaitable qu'il la place avec sa main, mais il est permis d'utiliser sa baguette.
 - Si le joueur est en position de tir pour placer la blanche et qu'il la frappe vers l'avant d'un coup de baguette, il y a faute, à moins que le coup ne soit légal. Pour que le coup soit légal, 1) une boule numérotée doit être empochée, ou 2) soit la blanche ou une boule numérotée doit toucher à une bande.
- Toute boule empochée illégalement demeure empochée, que celle-ci soit d'un groupe ou de l'autre, et l'adversaire obtient blanche en main.
- Est une faute :
 - Accrocher une boule avec sa main, baguette, diable, etc. ;
 - Frapper deux coups répétitifs sur la blanche ;
 - Ne pas toucher à la boule nommée en premier ;

- Empocher la blanche ;
- Envoyer une boule hors de la table (toute boule expulsée doit être replacée sur la mouche à l'exception de la '8') ;
- Si après le 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 '8'.
- Si un joueur ne garde pas au moins un pied au sol au moment de jouer.

Coup sauté

- Les coups sautés sont permis seulement si la blanche est frappée au-dessus de son centre.

7. Particularités FADOQ

- Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant toute la durée de la compétition. Des écarts de conduite, gestes ou paroles déplacés visant à nuire à un autre joueur résulteraient en 1) l'interruption et la perte du match pour le joueur fautif ou 2) l'exclusion du tournoi.

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.

Règlement officiel sanctionné par la Fédération québécoise des Sports de Billard



Dards

1. Principe du jeu

- Le but du jeu est de lancer les dards et d'atteindre les zones de points de façon à ramener le score de son équipe à 0.
- Les équipes de 4 joueurs sont de composition « libre ».
- Une partie est composée d'une seule manche ininterrompue.
- Le capitaine fourni l'alignement de son équipe avant la partie, et celle-ci demeure valide jusqu'à la fin des compétitions.
- Le tour de lancer d'un joueur est appelé une volée et compte 3 dards.
- La formule du tournoi et le résiduel initial (501) dépend des inscriptions.

2. Matériel

- Une fléchette se termine par une seule pointe affilée. Sa longueur et son poids ne peuvent excéder 305 mm (12') et 50 grammes.
- La cible de 46 cm de diamètre est éclairée. Elle comporte 20 segments numérotés (le '20' étant noir et centré dans la partie supérieure de la cible).
 - Les deux plus larges segments (A) valent le nombre du segment (1-20) ;
 - La bande étroite interne (B) triple la valeur du segment ;
 - La bande étroite externe (C) double la valeur du segment ;
 - Le demi-centre (D) vaut 25 ;
 - Le plein centre (E) est un double 25 ;



3. Zone de jeu

- La distance du sol au centre de la cible est de 5'8" (1,73 m).
- La distance au plancher de la cible à la ligne de tir est de 7'9" et 1/4 (2,37 m).

4. Pointage

- Chaque équipe commence avec un pointage de 501 points. Le score de chaque volée est soustrait de ce nombre pour former le résiduel.
- La première équipe à réduire son résiduel à 0 en obtenant un double gagne la partie.
- Le marqueur peut, sur demande, informer le joueur de l'endroit où sont piqués ses dards, sans y toucher. Il ne calcule les points qu'à la fin des trois lancers.
- Si le pointage obtenu dans une volée est supérieur au résiduel, la volée est annulée. Il faut obtenir un double ou un plein centre afin de terminer la partie.
- Une partie gagnée vaut 2 points.
- L'équipe championne est celle qui a accumulé le plus de points.

4.1 Limite de temps

- Si aucune des deux équipes n'a ramené son résiduel à 0 après 20 minutes de jeu, l'équipe au plus bas résiduel se mérite un point. En cas d'égalité, aucun point n'est alloué.

4.2 Égalité

- S'il y a égalité, l'équipe ayant le résiduel total le plus bas l'emporte.

5. Déroulement

Le "départ rapide" est utilisé aux finales provinciales des Jeux FADOQ (limite de temps)

- Chaque capitaine désigne un joueur de son équipe pour lancer une seule fléchette. Celui qui se place le plus près du centre fait débuter son équipe.
- Les joueurs se succèdent dans l'ordre de leur alignement, le capitaine étant le 1^e à lancer et le plus près du marqueur.
- Dans l'ordre de leur alignement, les joueurs de chaque équipe lancent alternativement une volée de trois flèches, après quoi le résiduel est calculé.
- La partie prend fin soit après 20 minutes de jeu, soit 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 valoir 2 points.

6. Règles et pénalités

- Si le pointage obtenu dans une volée est supérieur au résiduel, la volée est annulée. Il faut obtenir un double ou un plein centre afin de terminer la partie.
- Les pieds du lanceur ne doivent pas toucher ni dépasser la ligne de tir, sous peine de perdre son lancer.
- Tour dard retiré avant d'avoir été appelé ou enregistré par le marqueur ne comptera pas.
- Le pointage atteint et le pointage restant pour finir doivent être affichés.
- Une erreur de soustraction ne peut être changée qu'avant le prochain lancer du joueur ou de l'équipe concernée.

6.1 Particularités

- Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels

Privilège des 3 dards (économie de temps)

- Si deux équipes atteignent un pied d'égalité avec un résiduel de 2 (double un), le privilège des 3 dards s'applique immédiatement. Le capitaine de l'équipe ayant créé l'égalité lance un dard, puis le capitaine adverse s'exécute. L'équipe du capitaine s'étant placé le plus près du centre se prémunie du privilège en premier, dans l'ordre normal des joueurs.
- Ce privilège facilite la tâche de ramener le pointage à 0 en suspendant le règlement qui stipule que « si le pointage obtenu dans une volée est supérieur au résiduel, la volée est annulée ». À ce stade, le premier joueur à atteindre un double 1 fait gagner son équipe, et ce, même si ses deux premiers lancers atteignent des valeurs qui auraient diminué le résiduel sous 0.

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.

Golf dit Vegas

ou Continuous Mulligan



1. Principe du jeu

Dans le cadre des Jeux FADOQ, la formule de pointage adoptée est celle de type «VEGAS» c'est-à-dire «bonne balle, meilleure balle» à chaque coup. Les deux golfeurs frappent leur balle respective au départ et la personne qui a frappé le coup le moins bon ramasse sa balle et l'apporte à côté de celle de l'autre golfeur. Les deux golfeurs frappent de cet endroit et ainsi de suite pour tout le parcours.

Tout au long du parcours, des marques différencient l'endroit d'où lancent les hommes et les femmes.

Chaque équipe comprend deux (2) personnes, dont un capitaine.

Départ : Shotgun

2. Pointage

En cas d'égalité

En cas d'égalité, l'équipe ayant eu le meilleur résultat au 18^e trou l'emportera. En cas d'égalité au 18^e trou, le résultat du 17^e trou sera considéré et ainsi de suite.

3. Fautes et règlements

Les règlements du club de golf sont en vigueur

- Pas de voiturettes sur les départs, les verts et dans les trappes de sable;
- Toujours replacer les mottes de gazon aussi bien sur les départs que dans les allées;
- Râtelier les marques de coups et de pas dans les trappes de sable;
- Ne pas chercher une balle plus de trois minutes;
- Ne pas consommer de bière ou autre boisson sur le parcours et sur le terrain de stationnement;
- Il est formellement interdit de consommer dans le chalet et sur la propriété du Club, de la bière ou autre boisson qui n'aura pas été achetée au Club;
- Ne pas jeter de papiers, verres ou autres déchets sur le terrain, des poubelles sont disponibles à chaque départ;
- L'équipe du club et le maréchal doivent être traités avec respect, toute entrave ou écart de comportement pouvant entraîner l'expulsion immédiate;
- En cas de mauvais temps, le tournoi a lieu quand même et aucun remboursement ne sera effectué;

Tenue vestimentaire

En tout temps, sur le terrain comme dans le chalet, les golfeurs doivent avoir une tenue vestimentaire propre et convenable, soit :

- Pour les hommes : pantalon ou bermuda et chemise ou chandail avec col chemisier
- Pour les femmes : pantalon, jupe ou bermuda et chemise ou chandail avec col chemisier

Sont interdits :

- Les shorts
- Les chandails sans manches ou du genre sous-vêtements
- Les costumes d'entraînement (jogging)
- Les souliers avec crampons de métal

Quilles

Grosse et petites



1. Principe du jeu

- 1.1 Dans le cadre des Jeux FADOQ, chaque équipe joue trois (3) parties.
- 1.2 Avant le début de la compétition, une période d'échauffement est prévue dont la durée est annoncée lors de la réunion des capitaines au salon de quilles.
- 1.3 Un minimum d'équipes doit être respecté afin de tenir la compétition

Composition des équipes

- 1.4 Une équipe mixte est composée de cinq (5) joueurs dont minimum deux femmes.
- 1.5 Une équipe libre est composée de cinq (5) joueurs sans restriction de genre.

2. Matériel

- 2.1 De façon générale, l'organisation fournit le matériel nécessaire à la compétition.

Équipement spécial pour agripper la boule

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

3. Aire de jeu

C'est l'organisation qui choisit le site de la compétition et les aires de jeu pour la compétition.

4. Déroulement

Une partie de quilles est constituée de dix carreaux. Un joueur doit lancer deux boules dans chacun des neuf premiers carreaux, à moins d'un abat qui termine immédiatement son tour. Le dixième carreau est particulier : en cas d'abat, deux lancers supplémentaires sont accordés et un (1) seul en cas de réserve.

Chacun des quilleurs doit compléter tous les carreaux dans l'ordre de l'alignement.

5. Pointage

- 5.1 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.

Égalité

- 5.2 En cas d'égalité au pointage final, l'équipe ayant joué la partie avec le plus haut pointage aura un classement plus haut.

6. Fautes et pénalités

- 6.1 Lorsqu'une faute est commise, le lancer est recevable, mais le pointage qui y est associé ne peut être alloué au joueur. Il y a faute si :

- 6.1.1 Une partie du corps d'un joueur touche ou traverse la ligne de faute
 - 6.1.2 Pendant ou après le lancer, la boule touche le dalot, de l'équipement ou de la bâisse.

6.2 Faute délibérée

Lorsqu'un joueur commet délibérément une faute afin d'en bénéficier, on lui attribuera un pointage nul (0) sur ce lancer, et il lui est interdit de relancer dans ce carreau.

6.3 Lancer réglementaire

Le lancer est réglementaire si la boule traverse la ligne de faute pour se retrouver sur la surface de jeu sans qu'aucune partie du corps du lanceur n'ait touché ou dépassé la ligne de faute. Les quilles abattues seront alors allouées.

Tous les lancers comptent à moins que l'on déclare une « boule morte », alors le lancer ne compte pas et pourra être repris (voir 6.4).

- 6.3.1 Si la boule quitte l'allée avant d'atteindre les quilles, le lancer compte.

- 6.3.2 Si le lancer commet une faute, le lancer compte, mais pas le score.
- 6.3.3 Si la boule rebondit du coussin arrière, le lancer compte, mais pas le score.
- 6.3.4 Si une quille entre en contact avec l'appareil mécanique, le lancer compte, pas le score.
- 6.3.5 Si la boule touche la barre de balayage, toutes les quilles sont « mortes » et retirées avant le prochain lancer. Si le quilleur a d'autres lancers dans ce carreau, les quilles anormalement abattues doivent être replacées à leurs positions d'origine avant les autres lancers.

6.4 Boule morte

Une boule est déclarée « morte » si :

- 6.4.1 Il y a interférence de la part du planteur sur une quille avant que la boule rejoigne les quilles.
- 6.4.2 Un quilleur s'exécute sur la mauvaise allée ou de façon hors contexte.
- 6.4.3 Un quilleur est dérangé durant son lancer par un autre joueur, un spectateur ou par un objet en mouvement devant lui, et avant que la boule n'ait quitté sa main.
- 6.4.4 Une quille est déplacée ou abattue par autre chose que le lancer du joueur durant un lancer.
- 6.4.5 Une quille lancée heurte un objet mobile étranger.

6.5 Quilles abattues de façon réglementaire

- Si le lancer est réglementaire (voir 6.3), les quilles abattues sont réglementaires. Cela inclus :
 - Qu'elles soient chassées hors de l'allée par la boule ou une autre quille (elle peut avoir rebondi sur une paroi latérale ou le coussin arrière)
 - Qu'elles touchent la fosse.
- 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.

6.6 Disposition incorrecte des quilles

Il incombe à chaque quilleur de s'assurer de la disposition correcte des quilles. Le quilleur doit demander (avant que sa boule ne soit lancée) que toute quille mal déposée soit remise en place correctement, sinon la mise en place est considérée comme acceptée.

Les exceptions suivantes s'appliquent :

- Si l'appareil mécanique a fait bouger ou déplacer une quille durant le lancer
- Si la barre de balayage bloque l'accès à une quille durant le lancer

Alors les quilles seront replacées et le lancer sera repris.

6.7 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 officiels prendront la décision de remplacer la quille.
- Une quille endommagée ne modifie pas le score du quilleur. Les quilles abattues sont retenues dans le résultat du quilleur et la quille endommagée est ensuite remplacée.

6.8 Jouer sur la mauvaise allée

Lors du jeu, une boule « morte » (voir 6.4) sera déclarée et le ou les joueurs devront s'exécuter à nouveau sur la bonne allée quand :

- Un quilleur joue sur la mauvaise allée.
- Plus d'un joueur de la même équipe joue sur la mauvaise allée à leur tour : la partie sera complétée sans qu'aucun changement ne soit fait. Après constatation du fait, les quilleurs devront compléter les carreaux subséquents sur les allées appropriées.

Retard de l'équipe:

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

Quilles - Handicap

Grosses et petites



Handicap signifie « battre sa moyenne » ou « avec écart »

- La formule du tournoi, la constitution des équipes et les fautes sont comme aux quilles régulières.
- Aux quilles avec handicap, chaque équipe joue contre sa moyenne. Les gagnants du tournoi sont donc ceux qui ont le mieux performés par rapport à leurs moyennes habituelles.

Moyenne et preuve

- Chaque quilleur qui s'inscrit à la catégorie « quilles avec handicap » aux Jeux FADOQ doit obligatoirement fournir à son regroupement régional sa moyenne provenant de sa ligue respective. Une équipe qui ne pourra fournir la preuve de la moyenne pour un ou plusieurs de ses joueurs sera reclassée dans la catégorie « libre ».
- La moyenne enregistrée aux finales régionales sera réutilisée aux finales provinciales.

Calcul du handicap

On calcule l'écart entre la moyenne et le score pour chaque joueur, puis on additionne ces écarts pour obtenir l'écart d'équipe. L'équipe avec le plus grand écart positif gagne.

Exemple de pointage :

Équipe #1	Moyenne	Parties				Moyenne sur 3 parties	Écart
		1	2	3	Total		
joueur A	150	158	175	171	504	450	54
joueur B	192	160	155	180	495	576	-81
joueur C	170	180	174	168	522	510	12
joueur D	162	195	172	156	523	486	37
joueur E	166	202	172	185	559	498	61
Total d'équipe	840	895	848	860	2603	2520	83

Ex.

- Le joueur 'A' a une moyenne par partie de 150 qui, reportée sur 3 parties, donne 450. Ayant fait un total de 504 en 3 parties, il bat sa moyenne habituelle et octroie à son équipe un écart de 54 points.
- Le joueur B (moyenne de 192) lance un triple de 495. Il obtient donc un écart **négatif** de 81 points ($495 - 576 = -81$).
- Après le calcul de chaque joueur, l'équipe #1 a un écart de 83.

Changement de joueur

- Si une équipe change un joueur avant la compétition, la preuve de la moyenne de ce joueur et le changement doivent obligatoirement être approuvés par le secrétariat régional de l'équipe, sans quoi elle sera reclassée dans la catégorie « quilles libres ».
- Il est interdit de changer un joueur de l'alignement durant la compétition. Un cas de force majeur pourra être amené devant les officiels et l'organisation. Si le changement est accepté, le remplaçant doit jouer avec la moyenne du joueur remplacé.

Marche prédition

Individuel et en équipes

1. Principe du jeu

- Chaque coureur doit parcourir 1 km dont il a prédit le temps d'exécution.
- Le but est de terminer le parcours dans un temps le plus près possible de sa prédition.
- On calcule l'écart entre le temps prédit et le temps réel pour chaque marcheur.
- La marche prédition 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.

En équipe

- L'équipe gagnante est celle qui est le plus près de sa prédition, après la compilation des résultats des 4 membres de l'équipe.
- Une équipe est composée de 4 personnes, dont un capitaine. Le capitaine inscrit l'alignement des marcheurs, le temps d'exécution prédit pour chacun et fournit l'information à l'officiel avant le départ du premier marcheur de son équipe.

2. 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.

3. Aire de marche

La marche se fait sur un circuit de 1 km, de préférence à l'extérieur, désigné par l'organisation.

4. Déroulement

Les départs des compétiteurs se font à tour de rôle, à quinze secondes d'intervalles. (Le premier marcheur de l'équipe 1 commence. Quinze (15) secondes plus tard, le premier marcheur de l'équipe 2 continue et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé).

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**.

5. Pointage

Un chronométreur officiel de la compétition rend les résultats indiscutables au dixième de secondes.

- 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 dont l'écart d'équipe est le moins élevé. Un écart de temps négatif ou positif a la même valeur.

6. Fautes et règles

- Pour dépasser un autre marcheur, on doit le contourner par l'extérieur du circuit de marche.
- Les officiels peuvent autoriser un temps d'arrêt au chronomètre d'un marcheur en situation d'urgence seulement.
- Une personne sera considérée comme ayant reçu de l'information sur son temps, donc automatiquement disqualifiée si elle:
 - consulte un objet qui mesure le temps (cellulaire, montre, chronomètre, etc.)
 - s'arrête ou fait du sur place
 - communique par signe ou verbalement avec un spectateur en possession d'objets pouvant mesurer le temps.

Marche rapide

1. Principe du jeu

- Il s'agit d'une discipline individuelle.
- Chaque marcheur doit compléter le parcours établi de 3 km dans le temps le plus court.
- Seule la marche est permise.
- Il y a deux catégories à ce défi, l'une pour les hommes, l'autre pour les femmes ainsi que des groupes d'âge, soit 50 ans à 59 ans, 60 à 69 ans, 70 à 79 ans, 80 à 89 ans et 90 ans et plus (en fonction des inscriptions).

2. Zone de marche

La marche rapide se pratique sur un parcours de 3 km délimité par l'organisation, de préférence à l'extérieur.

3. Déroulement

- Les départs des compétiteurs se font par groupes déterminés par les officiels.
- Chaque marcheur est chronométré de façon individuelle.
- Pour dépasser un autre marcheur, on doit le contourner par l'extérieur.

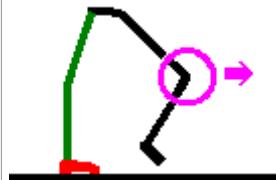
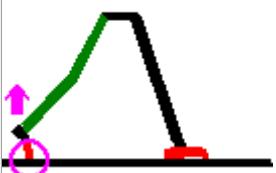
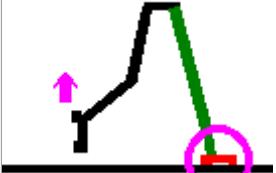
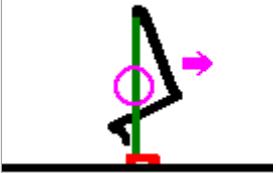
4. Fautes et règles

- Le marcheur doit veiller à ce que le pied ramené en avant prenne contact avec le sol par le talon avant que la pointe du pied arrière n'ait quitté le sol.
- Le marcheur doit veiller à ce que la jambe avant soit droite, sans flexion au niveau du genou pendant la dernière phase de l'appui, au passage de la jambe à la verticale du corps (rappelons qu'il est évident que pour cela, il faut attaquer le sol avec le talon).
- Un marcheur ayant été vu par un officiel à faire de la course plutôt que de la marche sera automatiquement disqualifié.
 - Le marcheur est autorisé à finir le parcours, mais ne sera plus chronométré.

Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles, aux fins de vérification.

NSGA (Jeux américains)

Pour tous les participants au 3km, prenez-note que le temps de marche est comptabilisé à **1,5 km** et pourra servir à qualifier les participants qui le désirent pour les NSGA (Jeux américains). Veuillez vous informer au secrétariat provincial pour plus de détails à ce sujet. Ceci ne dérangera en rien le déroulement habituel des compétitions.

	<p>1- avancée du genou</p> <p>jambe avant : avancement maximal du genou</p> <p>jambe arrière : elle reste tendue, pied au contact du sol. Le talon décollera le plus tard possible, la pointe du pied restant au contact du sol</p>	
	<p>2 – pose du talon</p> <p>jambe avant : elle se déplie, le pied passe en avant. La jambe touche le sol par le talon, posé au sol en premier</p> <p>jambe arrière : elle se tend, le pied touchant toujours le sol.</p>	
	<p>3 – les deux pieds touchent le sol</p> <p>jambe avant : le talon est au sol, la jambe avant est tendue</p> <p>jambe arrière : elle reste tendue, le talon se soulève, la pointe du pied reste au contact avec le sol.</p>	
	<p>4 – soulèvement du pied arrière</p> <p>jambe avant : le talon est toujours au sol, la jambe est tendue</p> <p>jambe arrière : elle se plie, le pied se soulève, talon en premier</p>	
	<p>5 – jambe d'appui tendue</p> <p>jambe avant d'appui : elle reste tendue en passant à la verticale</p> <p>jambe arrière : elle se déplie en avançant le genou et ramenant le pied arrière</p>	

Course à pied

5km et 10 km

Mise en garde

Il est important de respecter vos limites et vos capacités lors de la pratique d'activités. De plus, il est fortement recommandé de consulter un médecin avant d'entreprendre une activité physique d'intensité élevée.

Règlements généraux

Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles, aux fins de vérification.

Les courses aux Jeux FADOQ sont sanctionnées par la Fédération québécoise d'athlétisme.

1. Principe de la compétition

- Chaque participant doit parcourir la distance prévue au pas de course. Le joueur qui termine le parcours avec le meilleur temps gagne.
- Il y a une catégorie féminine et une masculine à la course, ainsi que des groupes d'âge : 50 ans à 59 ans, 60 à 69 ans, 70 à 79 ans, 80 à 89 ans et 90 ans et plus (les catégories d'âge peuvent être jumelées en fonction des inscriptions).
- Un participant peut courir pour le 5 km et le 10 km

2. Zone de course

L'organisation choisit le parcours en fonction des installations disponibles. La course se fait de préférence à l'extérieur et sur un tracé continu.

3. Déroulement

- Les départs des compétiteurs se font par groupe. Chaque coureur est chronométré de façon individuelle.
- Pour dépasser un autre coureur, on doit le contourner par la gauche sans toutefois le couper et l'obliger à dévier de sa trajectoire.
- Un chronométreur officiel pour cette compétition rend les résultats indiscutables au dixième de secondes.

Mesure de disqualification

Un coureur sera automatiquement disqualifié s'il sort des limites du parcours durant la course. Un officiel tentera de le prévenir aussitôt que la faute aura été remarquée. Le coureur peut finir le parcours, mais il ne sera plus chronométré.

Palet américain (shuffleboard)



1. Formule du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus de points en poussant ses disques dans les zones de pointage tout en empêchant l'adversaire de marquer en bloquant ou en délogeant ses disques.

Aux finales des jeux FADOQ, le palet se joue en double. Les parties contiennent 16 bouts, donc 8 manches (allers-retours). Une partie gagnée cumule une victoire.

2. Matériel

2.1 Un set de 8 disques, 4 pâles et 4 foncés, de 6" de diamètre et de 1" d'épaisseur.

2.2 Des bâtons (1 par joueur) d'au plus 6'3" terminés par un demi-cercle dont les extrémités sont recouvertes de caoutchouc ou de plastique.

2.3 Un chevalet avec papiers et feutres pour les points

N.B : lors des finales provinciales des jeux FADOQ, le matériel est fourni par l'organisation. Toutefois, il est permis d'utiliser le matériel du joueur pourvu qu'il soit conforme aux normes. En cas de non-conformité le joueur devra utiliser le matériel de l'organisation ou d'un autre joueur.

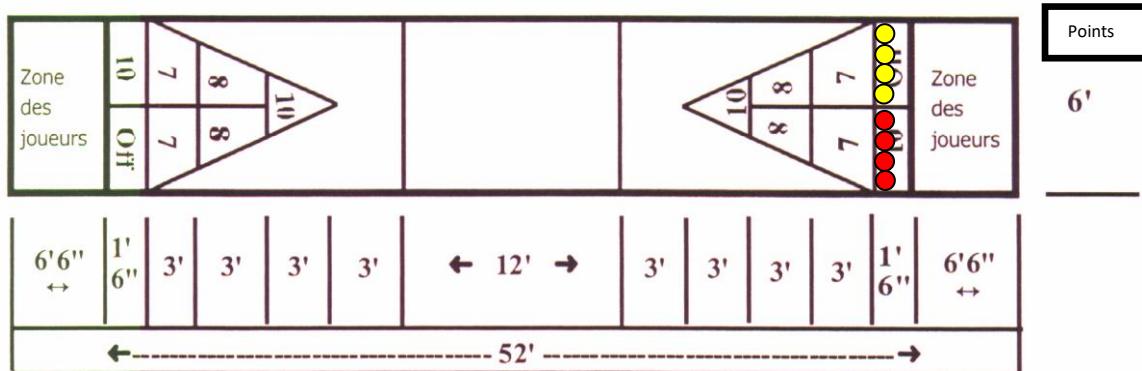


3. Aire de jeu

3.1 Le terrain mesure 52' de longueur par 6' de largeur avec une zone centrale de 12' et une zone des joueurs à chaque extrémité de 6'6".

3.2 À chaque bout de l'aire de jeu sont deux triangles (zone de points) avec des subdivisions chiffrées. Chaque triangle a une zone de 10 points, deux de 8, deux de 7 et une «10 en moins» (10 off).

3.3 Il y a une zone des joueurs à chaque extrémité du jeu pour les lancers. C'est la seule partie du jeu où il n'est pas strictement défendu de marcher.



4. Déroulement

4.1 Pour savoir qui commence la partie, les capitaines tirent à pile ou face. L'équipe gagnante décide de la couleur de ses disques qu'elle conservera tout au long de la partie.

4.2 Les disques pâles sont placés sur le côté droit de la zone "10 en moins" et les disques foncés sur le côté gauche. À chaque manche, la couleur qui lance en premier alterne, la première manche étant toujours ouverte par les pâles.

4.3 Un joueur de chaque équipe se place à chacune des extrémités du jeu, le capitaine étant placé de façon à pouvoir marquer les points. Les deux adversaires jouent alternativement en

poussant leurs 4 disques vers la zone des points située à l'autre extrémité du jeu à l'aide de leurs bâtons. Quand les 8 disques sont joués et immobiles, c'est la fin d'un bout. Les capitaines inscrivent le pointage et le second bout peut débuter pour compléter la manche.

5. Pointage

- 5.1 Chaque disque s'étant immobilisé dans un espace marqué et ne touchant à aucune ligne rapporte 10, 8, 7 ou -10 points selon la valeur de la case. On enlève 10 points pour chaque disque dans la zone "10 en moins". Tout disque qui touche une ligne rapporte 0 point, à l'exception de la ligne séparant le « 10 » du « off » qui ne sert qu'à délimiter la zone de lancer.
- 5.2 On doit regarder les disques d'au-dessus, en ligne droite, pour déterminer s'il touche ou non à une ligne. En cas de mésentente entre les deux équipes, l'officiel pose un jugement final.
- 5.3 L'équipe gagnante est celle qui aura remporté le plus grand nombre de victoires. S'il y a égalité, l'équipe ayant le plus grand différentiel l'emporte. Pour calculer le différentiel, on soustrait tous les points « contre » au total des points « pour ».

6. Fautes et pénalités

Toujours faire appel à l'arbitre en cas de litige ou en cas de faute.

6.1 Disque hors-jeu

Un disque est hors-jeu et doit être retiré immédiatement :

- 6.1.1 S'il s'arrête avant d'atteindre la ligne la plus éloignée délimitant la zone neutre;
 - 6.1.2 S'il dépasse de plus de la moitié les lignes de côté.
 - 6.1.3 Si un disque hors-jeu qui aurait dû être retiré ne l'est pas et qu'au moins un autre disque est joué, il doit être laissé tel quel jusqu'à la fin du bout.
- 6.2 Si un joueur se trompe accidentellement de couleur au moment de lancer, ou si un joueur lance du mauvais côté (ex : lance un disque pâle du côté gauche);
 - 6.2.1 Il reprend son lancer si aucun autre disque n'a été touché.
 - 6.2.2 Si le lancer fautif a touché à d'autres disques déjà en jeu, alors le bout doit être recommencé. L'arbitre peut faire perdre 10 points à l'équipe fautive.
 - 6.3 Si un joueur omet de laisser jouer son adversaire et lance 2 fois successivement:
 - 6.3.1 Le disque est retiré s'il n'a touché à aucun autre disque
 - 6.3.2 Si le disque fautif a touché à d'autres disques déjà en jeu, alors le bout doit être recommencé. L'arbitre peut faire perdre 10 points à l'équipe fautive.
 - 6.4 Un joueur qui dépasse la zone des joueurs (met le pied sur la ligne ou la dépasse) pendant qu'il lance recevra un premier avertissement de l'officiel. À la deuxième occurrence, il perd 5 points.
 - 6.5 Un joueur n'est pas autorisé à quitter sans autorisation le jeu durant une partie. En cas de nécessité et entre les manches seulement, une pause de 10 minutes peut être demandée à l'officiel par le capitaine.
 - 6.6 Les joueurs ne peuvent déconcentrer leurs adversaires volontairement par des paroles ou gestes. S'il juge qu'il y a eu geste fautif, l'officiel peut retirer 5 points de pénalité.
 - 6.7 Les deux capitaines doivent s'entendre du pointage en l'inscrivant au tableau avant que les disques ne soient retirés. Un joueur qui retirerait les disques avant que le pointage ne soit entendu perd tous les points du bout.
 - 6.8 Si un joueur échappe accidentellement son bâton et que cela affecte le jeu, les disques affectés sont replacés sans pénalité. En cas de mésentente, le bout est repris sans pénalité.

Particularités FADOQ

- 6.9 Les disques peuvent être déplacés à l'intérieur de la zone «10 en moins ».
- 6.10 Il est permis aux joueurs de se parler à distance et de se faire des indications. Cependant, les joueurs qui reçoivent les disques doivent se tenir en retrait lors du tour de l'adversaire.
- 6.11 Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels.
- 6.12 En tout temps le responsable de discipline peut, sans avis préalable, disqualifier une équipe ou attribuer une pénalité pour manquement aux règlements ou écarts de conduite.
- 6.13 Dans le cas de disques « superposés », c'est-à-dire s'étant empilés après un fort coup, les pointages de ceux-ci sont calculés séparément selon leur position à vue d'oiseau.

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.

Règlements adaptés des règles officielles de la Canadian National Shuffleboard Association

Pétanque atout



1. Principe du jeu

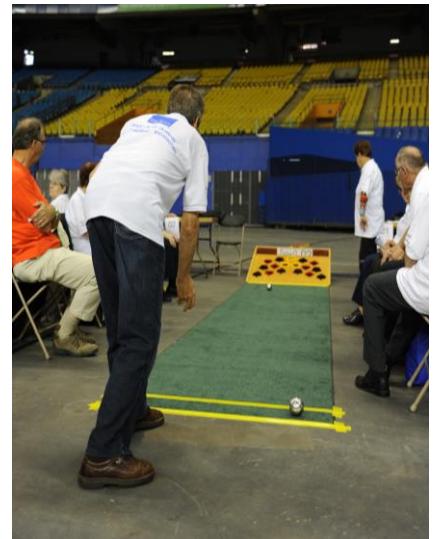
- Le jeu de pétanque atout se pratique par équipe de 5 joueurs dont 1 capitaine.
- Une partie complète dure 5 manches. Des manches additionnelles permettent de briser une égalité (l'organisation déterminera au début du tournoi le nombre de manches et le bris d'égalité en fonction des inscriptions)
- Chaque joueur doit lancer 3 boules par manche, donc 15 boules par partie;
- Il s'agit de faire rouler ses 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 3 jeux : pétanque, quilles et 500.

2. Matériel

- Le jeu de pétanque atout officiel comporte 17 trous :

- 4 trous de 4 points (les piques)
- 4 trous de 6 points (les trèfles)
- 3 trous de 8 points (les carreaux)
- 3 trous de 10 points (les coeurs)
- 1 trou de 15 points
- 2 trous de *moins* 5 points

- Chaque joueur dispose de 3 boules de pétanque. 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.
- Dans le cadre des Jeux régionaux et provinciaux, le matériel est fourni par l'organisation. Toutefois, il est permis d'utiliser le matériel du joueur pourvu qu'il soit conforme aux normes d'utilisation usuelles de son sport. En cas de non-conformité le joueur devra utiliser le matériel de l'organisation ou d'un autre joueur qui utilise du matériel conforme.



3. Aire de jeu

- Le joueur doit avoir une zone libre de 4 pieds (1,11 m) derrière et autour de lui, à partir de la ligne de jet ;
- La ligne de jet est située à 21 pieds (6,40 m) mesurée à partir des pattes 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 ;
- Une ligne est tracée à 4 pieds de la ligne de jet. Si une boule rebondit après cette ligne, elle ne comptera pas.
- 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 de faciliter le roulement des boules de pétanque ;
- La cible est séparée du mur arrière par 1 pied minimum (30 cm), et des autres jeux (ou obstacles) sur ses côtés par 4 pieds minimum.

4. Déroulement

- Pour déterminer qui commence à jouer, on procède au tirage au sort. L'ordre dans lequel les joueurs lanceront lors de la première partie doit être conservé jusqu'à la fin de la partie ;
- Le joueur prend place devant la cible, derrière la ligne de jet sans la dépasser ni la toucher, puis lance une à une ses 3 boules en les faisant rouler comme des boules de quilles. L'officiel fait ensuite le compte puis retire les boules de la cible. C'est maintenant au joueur adverse à s'exécuter.

5. Pointage

- Le calcul des points s'effectue en additionnant ou en soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible.
- Une boule qui tombe dans le dalot ne donne aucun point.
- L'atout **double** la valeur des trous de cette sorte.
- L'atout change à chaque manche selon l'ordre suivant : 1^{ère} manche pique; 2^{ème} trèfle; 3^{ème} carreau; 4^{ème} cœur; 5^{ème} sans atout.
 - Lors de la 5^{ème} manche, « sans atout » signifie que la valeur de tous les trous est doublée (même le +15 et les -5).
- En cas d'égalité, on jouera une manche supplémentaire sans atout jusqu'à ce que l'égalité soit brisée (sauf indication contraire au début du tournoi par les officiels).

6. Fautes et pénalités

- Tout lancer illégal sera immédiatement annulé;
- Si une boule revient dans l'allée, l'officiel la retire avant le prochain lancer;
- Si une boule touche le fond du jeu où se trouve le dalot, elle n'est plus bonne, même si elle revient;
- Toute boule tombée (ou échappée) dans l'allée devant la ligne de jet est considérée jouée.

Retard de l'équipe:

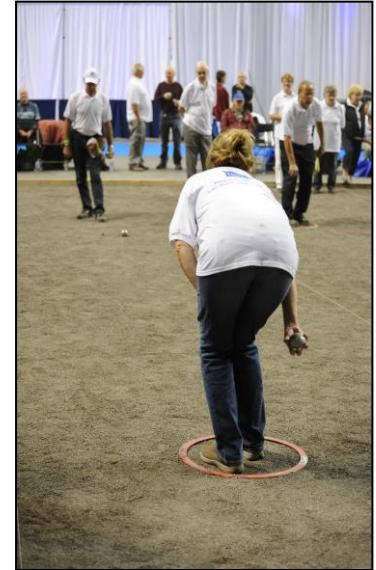
Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

Pétanque



1. Principe du jeu

- Il s'agit de placer les boules le plus près possible du but (cochonnet).
- Chaque équipe contient 3 joueurs (triplette), dont un capitaine.
- Chaque joueur lance 2 boules.



2. Matériel

Boules

- 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 sont gravés. L'équilibre de ces boules permet un meilleur contrôle.
- 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.
- Il est permis d'utiliser ses boules de pétanque pourvu qu'elles soient conformes. En cas de non-conformité le joueur devra utiliser le matériel de l'organisation ou d'un autre joueur qui utilise du matériel conforme.

But (cochonnet)

- Le but est en bois, d'un diamètre compris entre 25 mm et 35 mm. Les buts peints, quelle que soit la couleur, sont autorisés.

3. Aire de jeu

C'est le comité organisateur qui délimite les terrains du tournoi. Le jeu de pétanque se pratique préféablement sur de la poussière de pierre tapée. Le jeu ne peut jamais mesurer moins de 12x3 mètres.

4. Déroulement

- Les capitaines procèdent **par tirage au sort** pour déterminer laquelle des deux équipes débute.
- 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 ;
- 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.

5. Pointage

- Les parties se jouent en treize (13) points.

- Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène.
- Au moment de mesurer un point, il est permis de déplacer, après les avoir marqués, les autres 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.
- Quel que soit le rang des boules à mesurer et le moment dans une mène, un officiel 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.

6. Fautes et règles

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 un objet mobile, une boule ou un but provenant d'un autre jeu.
- 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 sortent entièrement du terrain sont retirées du jeu.
- Aucune boule en terrain autorisé ne peut être annulée sous prétexte d'être trop éloignée du but, et aucune mène ne peut être annulée sous prétexte que la boule la plus proche est trop loin.



Le but

- Si le but est déplacé au cours d'une mène par un lancer et reste dans le terrain ou sur les lignes du terrain, il est valable. S'il sort hors 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 en ont, la mène se termine sans qu'aucun point ne soit marqué.
- Si le but est déplacé en raison du vent ou accidentellement par un joueur, un spectateur, l'arbitre, une boule ou but provenant d'un autre jeu, ou tout autre objet mobile, 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.
- Le point est perdu pour une équipe si un de ses joueurs effectuant une mesure déplace le but ou une boule en jeu.

Pénalités

Les officiels et l'organisation se réserve le droit de disqualifier une équipe pour manquement aux règlements, écart de conduite ou manque d'esprit sportif.

Ces règlements sont une version abrégée des règlements officiels de la fédération de pétanque du Québec, adaptés pour les compétitions FADOQ.

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.

Pétanque

Formule de tournoi

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.

TOURNOI DE TYPE CADRAGE 5 CLASSES

1^{ere} Ronde :

- Chaque équipe affronte une équipe selon la cédule qui aura été produite au hasard 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** » sera invité, en tant que 4^e position, aux compétitions provinciales.
- Les joueurs de l'équipe gagnante de la « **réconciliante** » remportent des médailles participation.

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 comptent.
- Les équipes sont assurées d'un minimum de trois parties. Par contre, les équipes qui gagnent toutes leurs parties peuvent jouer jusqu'à cinq parties.
- Les trois équipes médaillées auront la priorité pour représenter le regroupement régional aux compétitions provinciales.

Sacs de sable

1. Principe du jeu

- Le but est d'accumuler le plus de points possible par équipe.
- Chaque équipe comprend quatre (4) joueurs, dont un capitaine.
- Chaque capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début du match. L'alignement inscrit est valable pour toute la durée de la partie.
- Étant donné que c'est le total des points des 3 parties qui détermine les gagnants, une équipe pourrait jouer sans adversaire.
- Une partie comporte 5 manches (sauf indication contraire à la rencontre des capitaines)



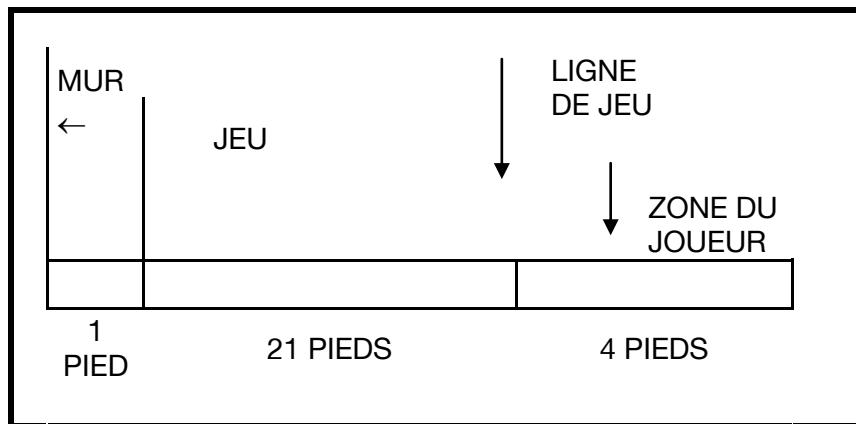
2. Matériel

- Le jeu officiel comprend seize (16) trous. La profondeur des trous du fond au rebord intérieur est de 5". Tous les trous ont un diamètre de 3½", sauf le -250- dont le diamètre est de 4½".
- 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".

3. Aire de jeu

- a. Le jeu doit être placé à une distance de 21' de la ligne de lancer à partir de son support arrière.
- b. Le joueur doit avoir une zone de quatre (4) pieds minimum à partir de la ligne de jeu vers l'arrière.
- c. Il doit y avoir une distance minimum de un (1) pied entre le mur et le jeu.
- d. Il ne doit y avoir aucun objet dans la zone de quatre (4) pieds.
- e. Personne n'est autorisé à pénétrer dans la zone du joueur réservée au joueur en position.
- f. La distance à observer entre chaque jeu est de quatre (4) pieds minimum.

Tableau 1



4. Déroulement

- Les capitaines tirent à pile ou face pour déterminer quelle équipe débute la partie. Le capitaine gagnant a le choix de commencer ou de laisser.

5. Pointage

- Un joueur doit toujours être accompagné du joueur adverse pour compter au jeu et seul ce joueur doit sortir les sacs du trou à moins qu'il se fasse remplacer par le marqueur.
- Le comptage doit se faire à une vitesse raisonnable pour ne pas mêler le joueur adverse.
- Tout sac de sable qui dépasse du trou est annulé.
 - Pour vérifier, un joueur doit s'accroupir sur le côté du jeu et regarder vis-à-vis la surface du jeu. Il est défendu de passer la main sur le jeu pour vérifier.
- Sur demande, un marqueur peut enlever trois (3) sacs de sable ou plus entrés dans le même trou, à la condition qu'aucun ne dépasse.
- Tout sac tombant à l'intérieur de la zone de jeu ou sur la ligne de vingt et un (21) pieds est considéré joué.
- Un sac est nul s'il ricoche sur un obstacle.

En cas d'égalité

- En cas d'égalité, l'équipe ayant eu le meilleur résultat à la dernière partie jouée l'emporte. Si l'égalité persiste à cette partie, le résultat de la dernière manche sera considéré et ainsi de suite. Pendant une partie de sacs de sable, il est permis de parler, applaudir, rire et crier, dans la mesure où ces manifestations ne nuisent pas à la performance d'un joueur de l'équipe adverse.

6. Fautes et règles

Le lancer

- Le lancer du sac de sable doit se faire par dessous. Tout sac lancé par-dessus (l'épaule) sera annulé. (*voir les photos*). Que le sac de sable soit lancé la paume ouverte vers le haut ou vers le bas, c'est au choix du joueur.
- Il n'est pas obligatoire de tenir tous les sacs de sable pour lancer. Les sacs peuvent au choix du joueur être entièrement ou partiellement sur son bras ou sur la table du marqueur.
- Un joueur peut retourner chercher une poche oubliée dans un trou ou derrière le jeu tant et aussi longtemps que le joueur suivant n'a pas commencé à jouer
- Il est de la responsabilité du marqueur et principalement du joueur qui s'apprête à jouer de vérifier qu'il a toutes ses poches.



Règlements de la Fédération des ligues de sacs de sable du Québec.

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.

Esprit sportif et courtoisie

Les présents règlements sont des règlements officiels et ils peuvent être révisés en cours d'année. Si des interprétations subsistent toutefois, l'officiel de la partie a toujours le dernier mot. Si le règlement n'est pas clair, nous pourrons 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 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 bons 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 des compétitions.



MERCI ET BONS JEUX !