



21^e édition
du 23 mai au 7 juin 2018

Cahier des règlements



TABLE DES MATIÈRES

BASEBALL POCHE	4
BILLARD.....	7
DARDS	11
GOLF.....	13
MARCHE PRÉDICTION.....	14
MINIGOLF	15
PALET AMÉRICAIN	16
PÉTANQUE.....	19
PÉTANQUE-ATOUT.....	21
PICKLEBALL.....	23
QUILLES.....	24
SACS DE SABLE.....	26
TENNIS.....	28
WHIST MILITAIRE.....	30

Baseball poche



1. But du jeu

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

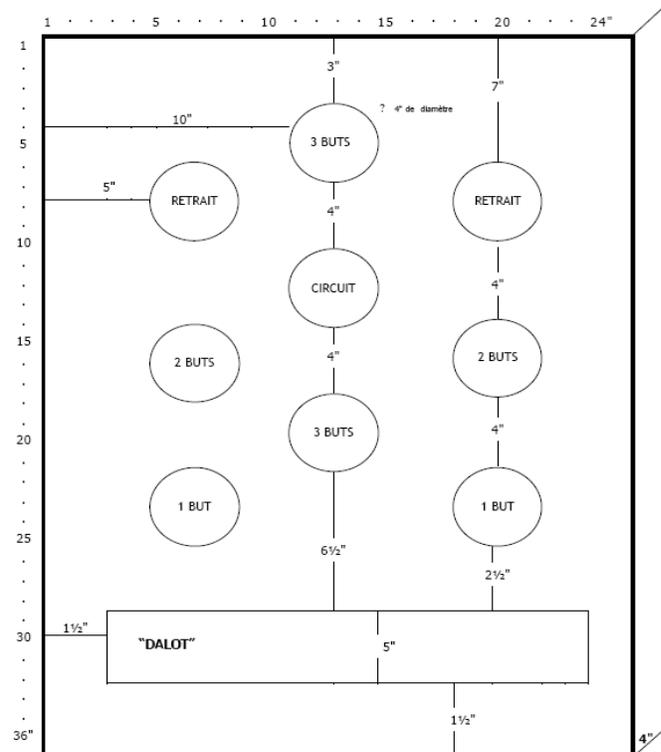
- Une partie oppose 2 équipes de 9 joueurs dont 1 capitaine (+1 marqueur) durant 7 manches.
- Une manche comporte une présence au « bâton » de chacune des deux équipes. Aux finales provinciales, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10) points. Cependant, les points mérités par 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 poche 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

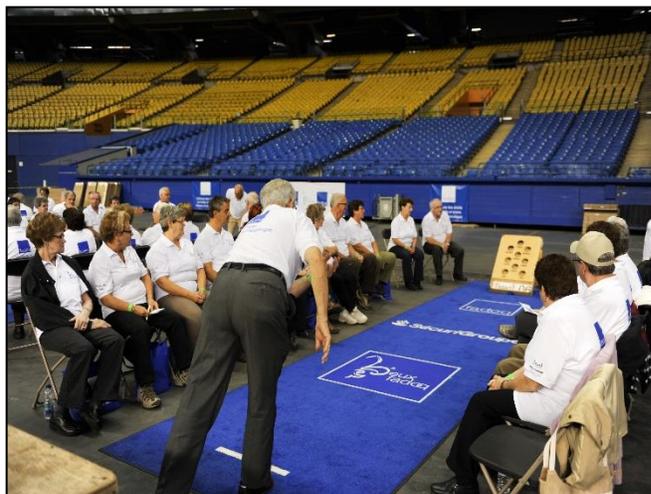
- Le capitaine est le seul admis à la table du marqueur pour vérifier l'exactitude du pointage à la fin de la manche. La correction ne peut se demander pour des manches précédentes.
- Le point est seulement compté quand le joueur a touché les buts et la ligne de lancer.
- Si le sac de sable entre dans 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 règlementaires 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.
 - 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 :
 - 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 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 remplacée 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 remplacée 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 percute 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 percute 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'empocher 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 remplacée 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 fournit 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 débiter 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 (simultané)

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



Marche prédiction

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 prédiction.
- On calcule l'écart entre le temps prédit et le temps réel pour chaque marcheur.
- 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.

En équipe

- L'équipe gagnante est celle qui est le plus près de sa prédiction, 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.

MINIGOLF

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Afin qu'une compétition ait lieu, au moins 4 équipes doivent être inscrites.
- Chaque équipe est formée de 2 joueurs dont l'un est désigné capitaine.
- Seul le capitaine est autorisé à intervenir auprès des officiels.
- Une équipe qui arrive en retard à sa compétition perd la première partie par défaut et obtient « 0 » point.
- Les cellulaires et autres appareils électroniques doivent être fermés pendant la compétition.
- Aucun résultat ne sera divulgué avant la remise des médailles.

PRINCIPE DU JEU

- Chaque équipe joue 2 parties de 18 trous.
- Deux équipes prennent le départ simultanément.

COMMENT COMPTER LES POINTS

- À l'aide d'une fiche prévue à cet effet, le joueur indique le nombre de coups frappés pour atteindre chaque trou. L'équipe calcule le total des 2 partenaires pour chaque trou. Le résultat final est celui de l'équipe pour l'ensemble des 18 trous.
- Le capitaine de l'équipe « A » doit signer la carte de pointage de l'équipe « B » et vice-versa.

EN CAS D'ÉGLITÉ

- En cas d'égalité, l'équipe ayant obtenu le meilleur résultat au 18^e trou de la deuxième partie l'emporte. En cas d'égalité au 18^e trou de la deuxième partie, le résultat du 17^e trou de la deuxième partie est considéré, et ainsi de suite.

AUTRES INFORMATIONS

- Pour votre sécurité et celle des autres : pas d'élan arrière avec le bâton.
- Lorsque la balle est près de la rampe ou d'un obstacle, placez la balle à une longueur de fer droit à partir de la rampe ou de l'obstacle.
- Si la balle sort du vert, vous recommencez votre coup. Si la balle tombe dans un obstacle, placez la balle à la sortie de l'obstacle. Ajoutez un coup de pénalité à votre score dans les deux cas.
- Après 10 coups, ramassez la balle et inscrivez 11 sur la carte de pointage.

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

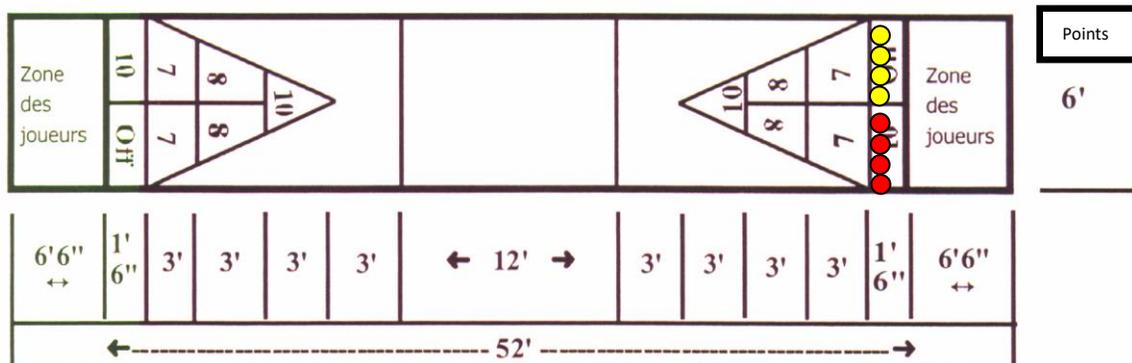
- 2.1 Un set de 8 disques, 4 pâles et 4 foncés, de 6" de diamètre et de 1" d'épaisseur.
- 2.2 Des bâtons (1 par joueur) d'au plus 6'3" terminés par un demi-cercle dont les extrémités sont recouvertes de caoutchouc ou de plastique.
- 2.3 Un chevalet avec papiers et feutres pour les points

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 débiter 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 remplacés 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



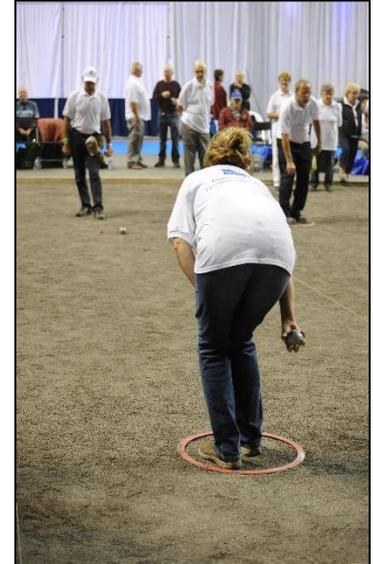
1. Principe du jeu

- 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 préférentiellement 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 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 cœurs)
 - 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^{ième} carreau; 4^{ième} cœur; 5^{ième} sans atout.
 - Lors de la 5^{ième} 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..

PICKLEBALL

Le Pickleball est un jeu de raquette simple, joué avec une balle spécialement perforée. Il faut envoyer la balle par-dessus le filet, de type tennis sur un terrain de la taille d'un terrain de badminton.

La balle est servie de bas en haut sans rebondir du côté du serveur et en diagonale vers l'adversaire.

Les points sont marqués par le côté qui sert, uniquement, et se produisent lorsque l'adversaire commet une faute (ne renvoie pas la balle, frappe la balle hors des limites, etc.).

Le serveur continue à servir, en alternant de zone à chaque service, jusqu'à ce qu'il y ait faute de la part du côté serveur.

Le premier côté marquant 11 points et menant par au moins 2 points de différence obtient la victoire. Par exemple, si les deux parties sont égales à 10 points, le jeu continue jusqu'à ce que l'une des 2 équipes gagne par 2 points de différence.



- 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.
- 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 7 pieds (2.13360 mètres) 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 (7 pieds 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.

QUILLES

(GROSSES ET PETITES)

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Afin qu'une compétition ait lieu, au moins 4 équipes doivent être inscrites.
- Catégorie libre : pas de condition particulière, sauf celle d'être 5 dans l'équipe, toutes combinaisons acceptées.
- Seul le capitaine est autorisé à intervenir auprès des officiels.
- Une équipe qui arrive en retard à sa compétition perd la première partie par défaut et obtient « 0 » point.
- Les cellulaires et autres appareils électroniques doivent être fermés pendant la compétition.
- Aucun résultat ne sera divulgué avant la remise des médailles.

PARTIES

- Chaque équipe joue 3 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.
- Le système électronique en place est utilisé pour compter les points.

IMPORTANT

Les joueurs qui s'inscrivent à la catégorie avec handicap doivent OBLIGATOIREMENT fournir avec la fiche d'inscription, une liste des moyennes des quilleurs provenant de leur ligue. Cette méthode est pour vérifier la véracité des moyennes des gens. Tout joueur qui ne remettra pas sa preuve de moyenne avant la compétition devra être remplacé sans quoi son équipe sera automatiquement transférée dans la catégorie « Classe ouverte ».

EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité, l'équipe ayant eu le plus haut pointage à la 3^e partie sera gagnante. Si l'égalité persiste, le pointage de la 2^e partie sera déterminant, etc.

PARTICULARITÉ

Si une équipe a un changement de joueur, il est important d'aviser l'arbitre de ce changement avant la compétition et d'avoir une preuve de sa moyenne afin de s'assurer que le calcul des moyennes soit exact.

L'équipe #1 est l'équipe avec la plus haute moyenne de toutes les équipes. L'équipe qui a la plus grande moyenne sera celle dont le calcul du 80% sera basé pour calculer l'handicap de toutes les autres équipes.

Équipe # 1	Moyenne habituelle	Partie # 1	Partie # 2	Partie # 3	Total
Joueur 1	199	198	210	212	620
Joueur 2	221	210	200	222	632
Joueur 3	200	215	205	210	630
Joueur 4	194	190	170	201	561
Joueur 5	175	170	180	185	535
Total équipe	989	983	965	1030	2978
Handicap 80%		0	0	0	0
Total équipe avec handicap					2978

L'équipe #2 est la 2^e équipe ayant la meilleure moyenne de toutes les équipes. Son handicap est donc basé sur la moyenne du premier. (Ainsi de suite pour chacune des autres équipes)

Équipe # 2	Moyenne habituelle	Partie # 1	Partie # 2	Partie # 3	Total
Joueur 1	194	216	190	199	605
Joueur 2	216	200	212	221	633
Joueur 3	195	194	191	200	585
Joueur 4	189	175	185	194	554
Joueur 5	170	199	166	175	540
Total équipe	964	984	944	989	2917
Handicap 80%		20	20	20	60
Total équipe avec handicap					2977

Exemple :

La moyenne de chacune des équipes est donc calculée comme ceci dans cet exemple :

Total de l'équipe # 1 ayant la plus haute moyenne : 989 points

Équipe # 2 :

Ayant une moyenne de 964, nous calculons : $989 - 964 = 25 \times 80\% = 20$ points

L'équipe # 2 a donc un handicap de 20 points qui s'ajoute à chacune des parties jouées.

En somme, chacune des équipes aura son handicap calculé avec la moyenne de la première équipe. Les équipes qui battent leur propre moyenne auront donc la chance de gagner le tournoi.

Sacs de sable

1. Principe du jeu

- Le but est d'accumuler le plus de points possibles 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

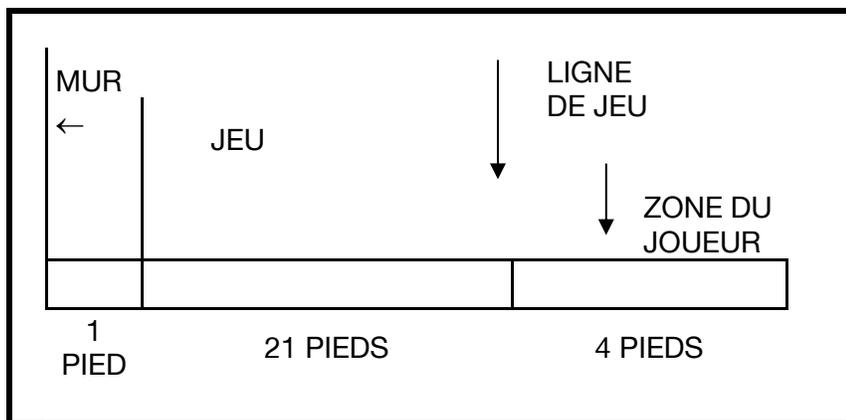
- Le jeu officiel comprend seize (16) trous. La profondeur des trous du fond au rebord intérieur est de 5". Tous les trous ont un diamètre de 3½", sauf le -250- dont le diamètre est de 4½".
- Il est à noter que le « -250- » est déductible du total des points.
- Le sac de sable officiel des compétitions pèse au maximum 5 1/2 onces et au minimum 5 onces et mesure 3" x 4".



3. Aire de jeu

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

TENNIS EN DOUBLE

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Afin qu'une compétition ait lieu, au moins 4 équipes doivent être inscrites.
- Chaque équipe est formée de 2 joueurs dont l'un est désigné capitaine.
- Seul le capitaine est autorisé à intervenir auprès des officiels.
- Une équipe qui arrive en retard à sa compétition perd la première partie par défaut et obtient « 0 » point.
- Les cellulaires et autres appareils électroniques doivent être fermés pendant la compétition.
- Aucun résultat ne sera divulgué avant la remise des médailles.

PRINCIPE DU JEU

- Chaque équipe affronte 3 équipes différentes. L'équipe qui gagne 6 points avec 2 points d'avance sur son adversaire remporte la manche. Si le score est de 6 – 6, les équipes disputent un bris d'égalité selon les règles officielles.
- L'équipe qui remporte le plus de parties gagne la compétition. En cas d'égalité, l'équipe qui a déjà battu l'autre équipe, gagne la compétition. Si les 2 équipes ont gagné le même nombre de parties, mais ne se sont pas affronté dans la compétition, elles doivent s'affronter dans un match final.

MATÉRIEL

- La municipalité hôte fournit les courts de tennis. Les joueurs utilisent leur raquette.
- L'officiel fournit les balles qui seront utilisées lors de la compétition.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le serveur exécute son premier service à partir du côté droit, sauf lors d'un bris d'égalité. Ses pieds doivent être situés derrière la ligne de fond.
- En alternance, le joueur effectue son service à partir de la moitié droite puis de la moitié gauche du terrain, en commençant à la droite pour chaque jeu. S'il sert de la mauvaise moitié de son territoire, tous les points et les services effectués comptent, mais il doit reprendre la bonne position dès qu'on constate l'erreur.
- La balle de service doit passer au-dessus du filet et toucher le sol dans le carré de service, qui est situé en diagonale, ou toute ligne qui délimite le carré de service, avant que le relanceur ne la retourne.
- Le serveur commet une faute s'il manque la balle en tentant de la frapper. S'il commet une faute sur son premier service, il peut effectuer un deuxième service.
- Lorsque la balle touche le filet sur le service et tombe dans le carré de service du relanceur, il reprend son service.
- Le serveur ne doit servir que lorsque le relanceur est prêt. Si ce dernier tente de retourner la balle, on estime alors qu'il était prêt.
- Il y a faute lors du service si la balle touche le partenaire du serveur.
- On détermine l'ordre du service au début de chaque manche de la manière suivante : l'équipe qui sert au premier point de la manche choisit le premier serveur. L'équipe adverse choisit le serveur du deuxième point. Le partenaire du joueur qui sert au premier point, sert au troisième point et le partenaire du joueur qui a servi au deuxième point sert au quatrième point et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

COMMENT COMPTER LES POINTS

- Quand le joueur gagne le premier point, on annonce 15 en sa faveur; le deuxième point lui donne 30; le troisième 40; au quatrième point, il remporte le jeu avec la restriction suivante ;
 - si les deux joueurs ont chacun remporté trois points, ils sont alors à égalité; le joueur qui gagne le point suivant détient l'avantage; s'il gagne encore un point, il remporte le jeu; si le point va plutôt à l'adversaire, les joueurs reviennent à égalité jusqu'à ce qu'un joueur gagne deux points consécutifs à partir de l'égalité pour remporter le jeu.

CONTINUITÉ DU JEU ET PÉRIODES DE REPOS

Le jeu est continu depuis le premier service jusqu'à la conclusion de la rencontre, conformément aux critères suivants :

- Si le premier service est une faute, le serveur doit servir sa deuxième balle sans délai.
- Le relanceur doit suivre le rythme du serveur, s'il est raisonnable, et être prêt à relancer quand son adversaire est prêt à servir.
- Aux changements de côté, les joueurs ont droit à 1 minute 30 secondes de repos, depuis le moment où la balle n'est plus en jeu jusqu'à ce qu'elle soit servie pour le premier point du jeu suivant.
- L'officiel juge des circonstances où il devient impossible de poursuivre le jeu d'une façon continue.
- On ne peut interrompre, suspendre ou perturber le jeu pour permettre au joueur de recouvrer sa force, de reprendre haleine ou de refaire sa condition physique. Cependant, en cas de blessure, l'arbitre peut permettre une seule interruption de trois minutes pour cette blessure spécifique.
- Si, dans des circonstances incontrôlables, les vêtements, les souliers ou l'équipement (sauf la raquette) du joueur deviennent inutilisables, de sorte qu'il est impossible ou imprudent de s'en servir, l'arbitre peut suspendre le jeu le temps d'effectuer les ajustements nécessaires.
- Le non-respect du présent article sur la continuité du jeu peut, après avertissement de l'arbitre, entraîner la disqualification.

WHIST MILITAIRE

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Afin qu'une compétition ait lieu, au moins 48 personnes doivent être inscrites.
- Chaque équipe est composée de 4 joueurs, soit 2 visiteurs et 2 résidents par table. Toutefois, les inscriptions se font de façon individuelle puisque les équipes sont formées au hasard, selon un tirage de table et de chaise par l'officiel.
- Les cellulaires et autres appareils électroniques doivent être fermés pendant la compétition.
- Aucun résultat ne sera divulgué avant la remise des médailles.

PRINCIPE DU JEU

- Chaque équipe essaie de faire plus de levées que son adversaire.
- La discipline est de rigueur, les règles doivent être strictement respectées par chaque joueur.
- Les résidents sont responsables de leur table, chaque joueur doit respecter l'autorité de l'officiel.

MATÉRIEL

Le matériel requis par table est le suivant :

- 1 table, 4 chaises;
- 1 crayon;
- 1 feuille de pointage;
- 1 tableau + le nom de l'équipe + pointage;
- 1 carton d'identification (no);
- 1 jeu de cartes;
- 1 aiguisoir.

DÉROULEMENT

- Un des résidents est responsable de marquer les points;
- Un des résidents brasse les cartes et les fait couper par la personne à sa droite. Il se donne une carte puis distribue à gauche les cartes une à une, face cachée, jusqu'à la fin. (13 cartes à chaque joueur).
- Si après une brasse, les joueurs n'ont pas 13 cartes chacun, le donneur brasse de nouveau.
- Si vous avez absence d'As ou de figures, vous pouvez, **SEUL** sans consultation, faire brasser de nouveau.
- Le joueur à gauche du donneur débute le jeu.
- Si un joueur ne fournit pas (même involontairement), l'équipe en faute perd 3 points, l'autre équipe gagne 3 points. Ensuite, on passe à la prochaine brasse.
- Les joueurs doivent brasser à tour de rôle.

TECHNIQUES ET MODALITÉS DU JEU

- Les joueurs jouent : cœur, carreau, trèfle, pique et sans atout.
- Les quatre joueurs tirent une carte. La plus petite carte détermine le brasseur du sans atout.
- Personne n'a le droit de cogner sur la table pour annoncer son jeu.

- Il est interdit de « parler » (ex. : je suis maître) ou de faire des signes.
- Une carte jouée est une carte jouée. Il est interdit de la remplacer.
- L'équipe doit vérifier qui reste à la résidence et vers quelle résidence vont les visiteurs.
- Au coup de sifflet, les joueurs changent de table et ceux qui restent à la table deviennent les résidents.
- Après une partie, les joueurs déposent le jeu de cartes au milieu de la table pour démontrer qu'ils ont terminé.
- Au coup de sifflet, un joueur de l'équipe gagnante va chercher le drapeau et le rapporte à sa résidence.

COMMENT COMPTER LES POINTS

- On compte les points de la façon suivante : 1 levée = 1 point
- Après chaque brasse, le résident inscrit le nombre de levées remportées par chaque équipe et parafe la feuille de pointage. Un adversaire y appose également ses initiales.
- Après chaque partie, le score est additionné.
- Quand la joute est terminée, les officiels font l'addition du score de chaque équipe pour déterminer les vainqueurs.

EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité, le meilleur résultat de la dernière partie établit le gagnant. Si l'égalité persiste, le résultat de la partie précédente est considéré et ainsi de suite.

