

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

*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.*

### CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

- Être membre en règle du Réseau FADOQ et avoir 50 ans ou plus au moment de la finale provinciale des jeux FADOQ ;
- Être sélectionné et inscrit par la région FADOQ représentée ;
- Respecter le code d'éthique des Jeux provinciaux ;
- Est exclus de toute forme de participation : les employés des regroupements régionaux et du secrétariat provincial ainsi que les administrateurs du CA provincial.

### CATÉGORIES D'ÂGE

Les participants sont autorisés à participer dans une seule catégorie d'âge.

En cas de divergence entre :

- L'âge du participant au moment de la qualification et son âge au moment des Jeux FADOQ, le participant peut être amené à concourir dans une catégorie d'âge plus jeune ;
- Les catégories d'âge utilisées par une région et par les Jeux FADOQ, les membres des équipes devront concourir dans la catégorie d'âge des Jeux FADOQ qui correspond à l'âge du plus jeune membre de l'équipe. Les participants individuels peuvent également devoir passer à une catégorie plus jeune.

## **INSCRIPTION**

- Tous les participants doivent remplir le formulaire d'inscription et le soumettre avec les frais d'inscription requis à l'intervenant de leur région dans le délai convenu,
- Tous les participants doivent remplir le formulaire santé et droit à l'image ;
- Les participants ne doivent pas s'inscrire ou compétitionner dans plus d'une discipline par jour ;
  - Exception : il est possible de s'inscrire dans plusieurs disciplines de course et de marche.

## **SUBSTITUT**

- Les substitutions ne seront autorisées qu'avant le départ des participants de leurs régions respectives. Le comité organisateur doit être informé de toute substitution effectuée entre le moment où les formulaires d'inscription originaux ont été soumis et le départ pour les Jeux.

## **TRANSPORT**

- Le transport vers la ville hôte et les lieux de compétition est la responsabilité des participants et des accompagnateurs.

## **POLITIQUE NON-FUMEURS**

- Tous les sites utilisés dans le cadre des Jeux FADOQ seront des environnements sans fumée (cigarette, vapoteuse et marijuana).

## RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

### RETARDS

Les participants doivent être sur le site de compétition et prêts à participer au moins 15 minutes avant l'heure de début de la compétition.

### POINTAGE ET RÉSULTATS

Dans la plupart des cas, trois parties seront effectuées afin de déterminer le gagnant de la compétition.

Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront remises pour toutes les compétitions.

Les gagnants et les résultats finaux seront affichés à la fin de l'événement.

# **Règlements des disciplines**

## BASEBALL POCHE

### 1 PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

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

- Une partie oppose 2 équipes de 9 joueurs, dont 1 capitaine, 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).
- 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 (1er, 2e, 3e 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. Le premier joueur s'assoit sur la chaise la plus proche du jeu.
  - 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.



## 5 POINTAGE

- Le capitaine est le seul admis à la table du marqueur pour vérifier l'exactitude du pointage. Cette vérification se fait uniquement à la fin de la manche. La correction ne peut se demander pour des manches précédentes. Si le capitaine ne vérifie pas la feuille de pointage à la fin d'une manche, elle est autorisée telle quelle.
- 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 1er but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du 1er but, à droite du jeu et attend qu'un autre équipier vienne lancer ses sacs de sable.
- Si le sac de sable suivant entre dans le trou du 2e but, la personne qui est au 1er but touche au 2e but et s'assoit au 3e but ; la personne qui vient de lancer se rend, elle, au 2e but.
- Si le 3e lanceur fait un coup d'un but, il va s'asseoir sur la chaise du 1er but. Les joueurs aux 2e et au 3e ne bougent pas.
- Lorsque les trois buts sont remplis et que le lanceur suivant fait un coup d'un but, seule la personne du 3e 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 3e ou 2e 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 ÉGALITÉS

- 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 joué.
- Il est de la responsabilité du joueur qui s'apprête à jouer de vérifier qu'il a ses 3 poches. S'il commence à lancer en n'ayant pas récupéré les 3 poches, il perdra les poches oubliées.
- 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 est 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 et avec un substitut enregistré. Un joueur remplacé ne peut retourner au jeu.
- 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.
- Si le lanceur retourne s'asseoir en ayant omis de lancer une poche (ex : l'a échappé sans s'en rendre compte), la poche oubliée n'est pas reprise.

## 7 PARTICULARITÉS FADOQ

- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès de l'officiel et du marqueur.
- Il est de bon usage de prononcer son nom au marqueur au moment d'entrer au marbre pour marquer un point.
- Une équipe a droit à un (1) temps mort de 10 minutes par partie qui doit être autorisée par le marqueur.

### 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 « VEGAS »

### 1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

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 vont frapper 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 18e trou l'emportera. En cas d'égalité au 18e trou, le résultat du 17e trou sera considéré et ainsi de suite.

### 3- FAUTES ET PÉNALITÉS

*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, tout 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

### 1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- Dans le cadre des Jeux FADOQ, chaque équipe joue trois (3) parties.
- 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.
- Un minimum d'équipes doit être respecté afin de tenir la compétition

### Composition des équipes

- Une équipe mixte est composée de cinq (5) joueurs, dont minimum deux femmes.

### 2- MATÉRIEL

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

### Équipement spécial pour agripper la boule

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

### 3- PLATEAU

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.

## 5- POINTAGE

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

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

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

### 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.

### 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.

- Si la boule quitte l'allée avant d'atteindre les quilles, le lancer compte.
- Si le lanceur commet une faute, le lancer compte, mais pas le score.
- Si la boule rebondit du coussin arrière, le lancer compte, mais pas le score.
- Si une quille entre en contact avec l'appareil mécanique, le lancer compte, pas le score.
- 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.

## **Boule morte**

Une boule est déclarée « morte » si :

- Il y a interférence de la part du planteur sur une quille avant que la boule rejoigne les quilles.
- Un quilleur s'exécute sur la mauvaise allée ou de façon hors contexte.
- 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.
- Une quille est déplacée ou abattue par autre chose que le lancer du joueur durant un lancer.
- Une quille lancée heurte un objet mobile étranger.

## **Quilles abattues de façon réglementaire**

- Si le lancer est réglementaire, les quilles abattues sont réglementaires. Cela inclut :
  - 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.

## **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.

## **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.

**Jouer sur la mauvaise allée**

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

- Un quilleur joue sur la mauvaise allée.
- 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 en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

## QUILLES HANDICAP

*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 performé 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                  | <b>83</b> |

- 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 majeure pourra être amené devant les officiels et l'organisation. Si le changement est accepté, le remplaçant doit jouer avec la moyenne du joueur remplacé.

## COURSE À PIED

### 1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- 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 (les catégories d'âge peuvent être jumelées en fonction des inscriptions).
- Un participant peut courir pour le 5 km et le 10 km

### 2- PLATEAU

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.

### 4- FAUTES ET PÉNALITÉS

#### 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.

### 5- PARTICULARITÉS FADOQ

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

## PÉTANQUE

### 1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- 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 de 30 mm  $\pm$  1 mm et d'un poids entre 10 et 18 grammes. Les buts peints, quelle que soit la couleur, sont autorisés.

### 3- PLATEAU

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, et avec des dimensions d'au moins 40' x 10'.

#### 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 entre 35 cm et 50 cm. 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, le jet n'est pas à la bonne distance ou en dehors des limites, l'équipe adverse dépose le but entre six (6) et dix (10) mètres.
- 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 ; cependant, 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 habituellement en treize (13) points, mais peuvent se jouer en onze (11) points si le temps est limité.
- 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. À la suite de 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 PÉNALITÉS

### 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 aucune équipe ou les deux équipes n'en ont, la mène se termine sans qu'aucun point ne soit marqué et le but est relancé par la dernière équipe à avoir 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 réservent 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.*

## FORMULE DE TOURNOI 2023

### 1re Ronde : parties 1-2 et 3 (11 points)

- Les équipes inscrites s'affrontent selon la cédule qui aura été produite au hasard par les organisateurs du tournoi.
- Les huit premières équipes iront dans la classe « championnat », les huit équipes suivantes iront dans la classe « consolante 1 » et les équipes restantes iront dans la classe « consolante 2 ».

### 2e Ronde : parties 4-5 et 6 (13 points)

- À partir de la quatrième partie c'est par élimination directe.
- L'équipe gagnante de la classe « championnat » se méritent la médaille d'or et l'équipe finaliste la médaille d'argent.
- L'équipe gagnante de la « consolante 1 » se mérite la médaille de bronze.
- L'équipe gagnante de la « consolante 2 » se mérite la médaille de participation.

### Éléments à considérer:

- Parties gagnées, points « pour » et points « contre »
- Les équipes sont assurées d'un minimum de quatre parties. Cependant, les équipes qui gagnent toutes leurs parties peuvent jouer jusqu'à six parties.

#### 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 et l'équipe présente « 11 » points.

## PICKLEBALL

### 1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

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

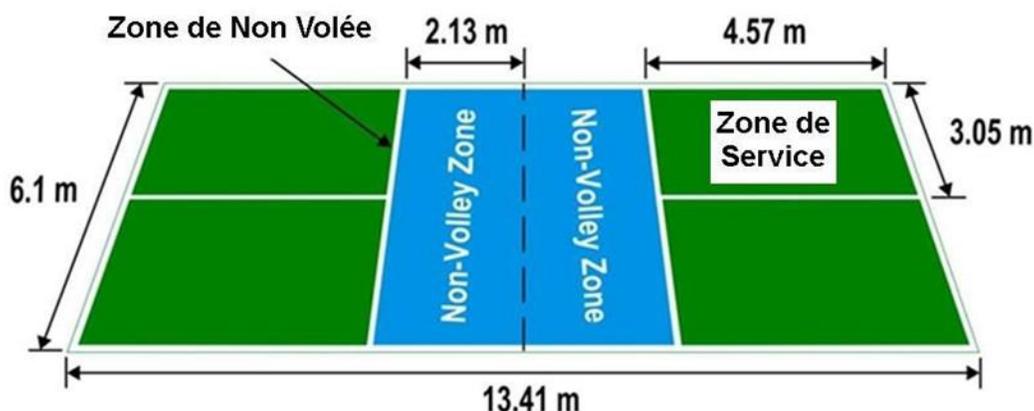
### 2- MATÉRIEL

- Le filet peut être constitué de n'importe quel matériau entre-maillé. Le maillage du filet doit être suffisamment petit pour éviter qu'une balle ne puisse le traverser. La longueur du filet doit être d'au moins 20 pieds (6,1 m.) s'étendant d'une ligne de côté à l'autre. Sa hauteur (largeur) doit être d'au moins 2 ½ pieds (0,8 m). Le filet doit être suspendu au centre du terrain, à 36 pouces (0,914 m) de haut sur les côtés et de 34 pouces (0,86 m) de haut au centre du terrain. La partie supérieure du filet doit être légèrement recouverte avec une bordure de 2 pouces (5,1 cm) blanche sur un cordon ou un câble qui soutient le filet.
- Les poteaux doivent être placés à l'extérieur du terrain. Le placement recommandé est de 12 pouces (30,48 cm) de la ligne de côté.
- La balle standard doit être faite d'une matière plastique moulée et durable avec une surface lisse et sans texture. La balle doit être 2.874 pouces (73 mm) à 2.972 pouces (75.5 mm) de diamètre. La balle doit peser entre 0,78 et 0.935 once (22 et 26,5 grammes). La balle doit avoir un minimum de 26 jusqu'à un maximum de 40 trous circulaires.
- La raquette peut être faite en tout matériel jugé sécuritaire et qui n'est pas interdit dans les règlements. La raquette doit être faite relativement rigide, d'un matériel non compressible. La surface de frappe de la raquette ne doit pas contenir de trous, entailles, de texturation rugueuse, bande, caractéristiques réfléchissantes, ou des objets qui permettent à un joueur de donner un effet supplémentaire ou une amélioration sur la trajectoire de la balle. La longueur et la largeur totale y compris tous capuchons, protecteur de bord et autre ne doivent pas dépasser 24 pouces (60,96 cm) au total. La longueur de la raquette ne peut pas dépasser 17 pouces (43,18 cm). Il n'y a aucune restriction sur l'épaisseur de la raquette. Il n'y a aucune restriction de poids.

### 3- PLATEAU

- Le terrain est un rectangle de 20 pieds (6,10 m) de large et de 44 pieds (13,41 m) de long.
- Les mesures du terrain sont prises à l'extérieur des lignes. Les lignes doivent être de 2 pouces (5,1 cm) de largeur.

#### Dimensions d'un terrain de Pickleball



### 4- DÉROULEMENT

- Le service peut être exécuté avec rebond ou à la volée.
  - Service avec rebond est exécuté en frappant la balle après qu'elle a rebondi sur la surface de jeu. Il peut être fait avec un coup droit ou un revers.
  - Service à la volée (à la cuillère). Le service à la cuillère est exécuté en frappant la balle sans qu'elle fasse de rebond. Il peut être fait avec un coup droit ou un revers.
- La balle est servie de bas en haut sans rebondir du côté du serveur et en diagonale vers l'adversaire. Le service doit être fait avec un mouvement du bas vers le haut de sorte que le contact avec la balle soit fait au-dessous du niveau de la taille (la taille est définie comme le niveau du nombril).
- Avant de servir, ses 2 pieds doivent être derrière la ligne de fond. Au moment où la balle est frappée, au moins un pied doit être au sol à l'intérieur de la zone de service derrière la ligne de fond et les pieds du serveur ne peuvent pas toucher la surface du jeu (la ligne de fond faisant partie de la surface de jeu) avant que la balle n'ait fait contact avec la raquette. La zone de service est délimitée par l'espace situé derrière la ligne de fond et entre les lignes imaginaires étendues de la ligne centrale et de la ligne de côté.

- Lors du service, la balle doit toucher par terre en diagonale avant que l'adversaire ne puisse la frapper et la même règle s'applique sur le retour du service, la balle doit toucher par terre (peu importe où sur le terrain) avant d'être frappée à nouveau, par la suite, on peut jouer à la volée (c'est ce qu'on appelle la règle des 2 bonds).

## 5- POINTAGE

- 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.

### En cas d'égalité

- En cas d'égalité à 10 points, le jeu continue jusqu'à ce que l'une des 2 équipes gagne par 2 points de différence.

## 6- FAUTES ET PÉNALITÉS

- Frapper la balle dans le filet sur le service ou au retour.
- Frapper la balle hors des limites.
- Frapper la balle après qu'elle a rebondi deux fois sur le même côté du terrain.
- Lorsque les vêtements d'un joueur, ou une partie d'un joueur ou si la raquette touche le filet ou le poteau lorsque la balle est en jeu.
- La balle en jeu frappe un joueur ou quoi que ce soit que le joueur porte ou transporte. Il existe une exception à cette règle : si la balle frappe la main qui tient la raquette, en dessous du poignet, la balle demeure en jeu.
  - Si la balle frappe un joueur se trouvant en dehors des limites avant qu'une faute ait eu lieu, ce joueur perd l'échange.
  - Si le joueur est en train de changer de main ou a les deux mains sur la raquette, ou tente un coup à deux mains alors n'importe laquelle des deux mains qui tient la raquette peut être frappée en dessous du poignet, alors la balle est considérée en jeu.
- Une balle en jeu qui frappe un objet permanent et rebondit sur le terrain
  - Si la balle en jeu heurte un objet permanent après qu'elle a rebondi sur le terrain, le joueur qui a frappé la balle gagne l'échange. Si la balle en jeu heurte un objet permanent avant qu'elle rebondisse sur le terrain, c'est une faute.
  - Si la balle touche le filet et traverse, il n'y a pas de faute, sauf si cela contrevient aux règles de service.
- Un joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe de l'autre côté du filet.

## 7- PARTICULARITÉS FADOQ

- Jeu en double seulement (pas en simple)
- 2 catégories : 50+ et 65+ (dans chacune de ces catégories : homme, femme, mixte)

### 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 et une victoire de « 11 » points sera accordée à l'équipe présente.

Le tournoi sera réalisé en collaboration avec Pickleball Québec.

