

# RÈGLES DES DISCIPLINES DES FINALES PROVINCIALES DES JEUX FADOQ

Mise à jour : 8 avril 2019

# Quilles

## Grosse et petites



### 1. Principe du jeu

- 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.
- Une équipe libre est composée de cinq (5) joueurs sans restriction de genre.

### 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. Aire de jeu

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

### 4. Déroulement

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

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

### 5. Pointage

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 inclus :
  - Qu'elles soient chassées hors de l'allée par la boule ou une autre quille (elle peut avoir rebondi sur une paroi latérale ou le coussin arrière)
  - Qu'elles touchent la fosse.
- Après un lancer, une boule demeure en jeu jusqu'à ce que le même joueur ou un autre joueur prenne position pour exécuter le prochain lancer.

## **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.