

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,
- Les participants ne doivent pas s'inscrire ou compétitionner dans plus d'une discipline et catégorie 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.

2 MATÉRIEL

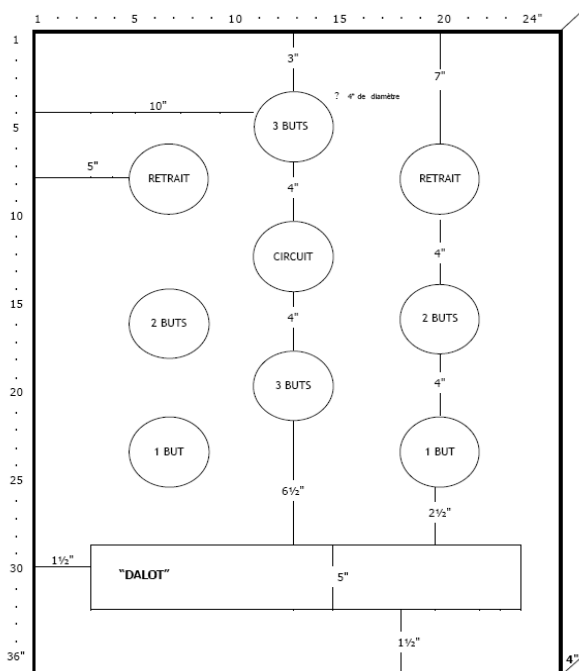
- Le jeu de baseball poche comporte neuf (9) ouvertures. (Voir image)
- Le sac de sable officiel des compétitions régionales et provinciales pèse au minimum cinq onces et maximum cinq onces et demie et mesure trois pouces par quatre une fois repliés.

3 PLATEAU

- 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.
- 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 chaque équipe donne son alignement au marqueur. Celui-ci les inscrit sur la feuille de pointage.
- Au signal du 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. L'organisation se réserve le droit de modifier le nombre de manches par partie selon les conditions du tournoi et d'en informer les capitaines à la réunion des capitaines. 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. 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.

BILLARD

1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

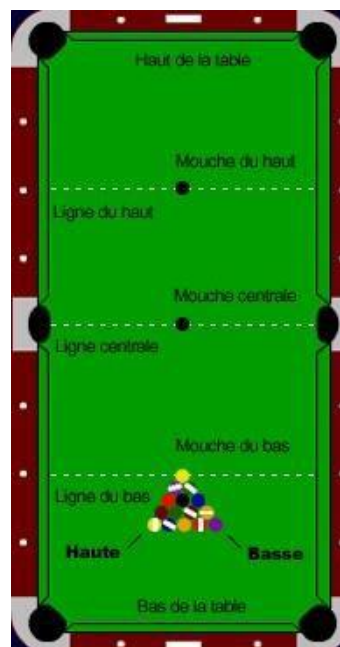
- Aux finales provinciales, la formule est le « jeu du 8 » en double. Pour remporter la partie, une équipe doit empocher toutes les boules d'une seule catégorie (basse ou haute), puis la 8. L'arbre de tournoi dépend des inscriptions.
- Aux finales provinciales, le billard en double se joue de façon alternative. Lorsqu'un joueur empoche 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.

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.
- Il est permis aux joueurs d'apporter leur propre baguette, pourvu qu'elle mesure plus de 40' et respecte les standards règlementaires du sport.

3- PLATEAU

- 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.
- L'organisation se réserve le droit de décider des dimensions des tables du tournoi, qui doivent cependant toutes être identiques.



4- DÉROULEMENT

Tirage à la bande

- Le tirage à la bande détermine qui effectue le bris d'envoi. Lors du tirage à la bande, les deux équipes se placent, boule en main, derrière la ligne de départ et font simultanément rebondir une balle sur la petite bande du bas. Le joueur dont la balle revient s'immobiliser le plus près de la petite bande du haut décide qui commence.
- Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :
 - a. la boule traverse dans la section de table de l'adversaire ;
 - b. la boule ne touche pas la courte bande du bas ;
 - c. la boule est empochée ou quitte la table ;
 - d. la boule touche une bande longue ;
 - e. la boule touche plus d'une fois la courte bande du bas ;
 - f. la boule s'arrête dans le coin de la poche au-delà de la courte bande.
- Si les deux joueurs enfreignent ces règles, s'il est impossible de déterminer la boule la plus proche, ou si un joueur frappe après que l'autre boule ait déjà heurté la bande du bas, le tirage à la bande est repris.

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 continuer à jouer, refaire lui-même le bris ou 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 refaire le bris ou de sortir la noire la déposer 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 boule n'est pas replacée sur la table et l'adversaire commence avec une boule en main.
 - d. Cependant, si c'est la « 8 » qui quitte la table au bris, elle est replacée sur la mouche.
 - i. 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.

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 à la discrétion des joueurs. 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 ».

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, la même équipe continue de jouer. Sinon, c'est à l'équipe adverse.
- Tant que la table est ouverte, il est légal d'utiliser une boule d'un groupe pour empocher une boule de l'autre groupe (haute ou basse).
 - Sauf pour la '8'. Dans ce cas, la combine est illégale et la boule empochée ne compte pas, reste empochée, le joueur perd son tour et la table est toujours ouverte.
- En cas de faute sur une table ouverte, toute boule empochée illégalement n'est pas remise sur la table.

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 empocher une boule de son groupe ou faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percute au moins une bande.
 - Sauf lors du bris d'envoi
 - Sauf lorsque la table est ouverte
- Lorsqu'un joueur empoche 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.

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

Combinaison

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

Jouer la “8”

- Si la “8” est empochée avant que toutes les boules de son groupe soient entrées, il perd la partie.
- Quand les 7 boules de son groupe sont empochées, une équipe doit empocher la “8” sur un coup légal pour gagner.
- Un joueur perd la partie si, en tentant de jouer la “8”, il :
 - l’expulse hors de la table ;
 - l’empoche en frappant d’abord une boule du groupe adverse ;
 - empoché ou expulse la blanche ;
 - empoché la 8 dans un trou autre que celui annoncé.
- Si, en jouant la “8”, un joueur l’empoche, mais empoché 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.

5- POINTAGE

- L’équipe qui gagne une partie remporte un point

6- FAUTES ET PÉNALITÉS

Sont des fautes :

- Accrocher une boule avec sa main, baguette, diable, etc. ;
- Frapper plus d'une fois sur la blanche ;
- Ne pas toucher à la boule nommée en premier (sauf impact simultané) ;
- Empocher la blanche ;
- Envoyer une boule hors de la table (toute boule expulsée doit être replacée sur la mouche à l'exception de la '8'.) ;
- Si après le contact de la blanche avec sa boule, aucune boule n'est empochée ni ne touche une bande ;
- Si la blanche touche simultanément la '8' et la boule nommée ;
- Si un joueur ne garde pas au moins un pied au sol au moment de jouer ;
- Jouer alors que ce n'est pas son tour ;
- Jouer avant que toutes les boules ne soient immobiles ;
- 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 et doit la placer avec sa main, et non 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, une boule numérotée doit être empochée, ou soit la blanche ou une boule numérotée doivent 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 balle en main.

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 l'interruption et la perte du match pour le joueur fautif ou 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.

DARDS

1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- Le but du jeu est d'abaisser son résiduel d'équipe à 0 en atteignant avec ses fléchettes les zones de points sur la cible.
- Les équipes de 4 joueurs sont de composition « libre ».
- La formule utilisée est un SIVO Straight in, Double out. Une partie est composée d'une seule manche ininterrompue de 20 minutes chronométrées et le résiduel initial est de 501. L'organisation se réserve le droit d'adapter la formule du tournoi selon les conditions.
- 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.

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- PLATEAU

- 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- 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 1er à lancer et le plus près du marqueur.
- Dans l'ordre de leur alignement, les joueurs de chaque équipe lancent à tour de rôle une volée de trois flèches.
- La partie se termine 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, soit après 20 minutes de jeu. À ce moment, les résiduels sont comptés et l'équipe au plus bas résiduel marque 1 point (en cas d'égalité, les 2 équipes marquent 1 point).

5- POINTAGE

- Chaque équipe commence avec un résiduel de 501 points. Le score de chaque volée est soustrait de ce nombre.
- La première équipe à réduire son résiduel à 0 en obtenant un double (zone C ou E) sur la dernière fléchette lancée gagne la partie. Une partie gagnée vaut 2 points.
- 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.
- L'équipe championne est celle qui a accumulé le plus de points au tournoi.

Limite de temps

- La partie est chronométrée à 20 minutes. Si aucune des deux équipes n'a ramené son résiduel à 0 dans ce délai, les résiduels sont comptés et l'équipe au plus bas résiduel se mérite un point. En cas d'égalité, les deux équipes obtiennent un point.

Égalité

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

6- FAUTES 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.
- Tout 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. Sinon, il doit être laissé tel quel.

7- PARTICULARITÉS FADOQ

- 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 prémunit 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 « 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	83

- 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.

MARCHE PRÉDICTION

1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- 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- PLATEAU

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'intervalle. (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 à la même valeur.

6- FAUTES ET PÉNALITÉS

- 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.

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.

PALET AMÉRICAIN

1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

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.

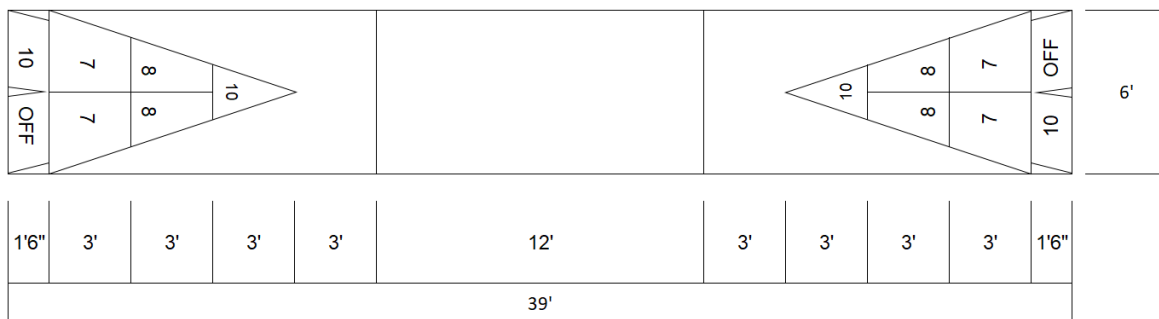
2- MATÉRIEL

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

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.

3- PLATEAU

- Le terrain mesure 39' de longueur par 6' de largeur.
- 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).
- Les capitaines jouent à la tête du jeu, du côté des marqueurs, les disques pâles étant placés à droite et les foncés à gauche. Les partenaires jouent au bas du jeu avec les pâles à gauche et les foncés à droite.



4- DÉROULEMENT

- 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.
- À chaque manche, la couleur qui lance en premier alterne, la première manche étant toujours ouverte par les pâles.
- Un joueur de chaque équipe se place à chacune des extrémités du jeu, le capitaine étant placé au haut du jeu près du marqueur. 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 s'entendent et donnent le pointage au marqueur et le bout inverse débute.

5- POINTAGE

- 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.
- 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.
- 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 ».
- Les deux capitaines doivent s'entendre du pointage en l'inscrivant au tableau avant que les disques ne soient retirés.

6- FAUTES ET PÉNALITÉS

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

- a. Un disque est hors-jeu et doit être retiré immédiatement :
 - S'il s'arrête avant d'atteindre la ligne la plus éloignée délimitant la zone neutre,
 - s'il dépasse de plus de la moitié les lignes de côté,
 - 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.
- b. Si un joueur se trompe accidentellement de couleur au moment de lancer, parce que les disques ont été placés du mauvais côté (ex. : disque pâle du côté gauche à la tête du jeu) :
 - Le bout est repris en replaçant les disques sur la bonne zone de départ sans pénalité pour une première offense ;
 - Si cela devait se reproduire, l'arbitre pourrait faire perdre 10 points à l'équipe fautive (l'équipe fautive présumée est celle qui a effectué le premier lancer avec la mauvaise couleur)
- c. Si un joueur omet de laisser jouer son adversaire et lance 2 fois successivement :
 - Le disque est retiré s'il n'a touché à aucun autre disque,
 - 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.
- d. Un joueur qui dépasse la ligne à la base du « 10 off » (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.
- e. 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.

- f. 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.
- g. Si un joueur du côté opposé aux lanceurs retire un ou des disques de la zone vivante avant que le dernier lancer n'ait été effectué ou que l'on se soit entendu sur les points à inscrire au tableau, son équipe perdra tous ses points lors de la reprise du bout en plus de se voir décerner une pénalité de 10 points.
- h. Si un joueur échappe accidentellement son bâton et que :
- Cela déplace des disques non lancés ou affecte le jeu, les disques affectés sont replacés sans pénalité. En cas de mésentente, le bout est repris sans pénalité ;
 - En lançant un disque et que celui-ci a parcouru une certaine distance sur le jeu, sans atteindre ou traversé la ligne la plus éloignée après la zone neutre, le coup est perdu et le disque est retiré.
- i. 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.
- j. Les disques peuvent être déplacés n'importe où dans la moitié « 10 » ou « off » de la zone de lancer, dépendamment de quel côté le joueur se place, pourvu qu'ils ne touchent à aucune ligne. On donne un premier avertissement pour un disque qui touche à une ligne et à la seconde occurrence il y a une pénalité de 5 points.

7- PARTICULARITÉS FADOQ

- Il est permis aux joueurs de communiquer et de se faire des indications (pointer) avec le dos de leur bâton. Cependant, il est interdit de crier.
- Les joueurs qui reçoivent les disques doivent se tenir en retrait lors de l'envoi des disques de façon à ne pas déranger les lanceurs.
- Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels.
- 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.

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 DE LA DISCIPLINE

- Le jeu de pétanque atout se pratique par équipe de 5 joueurs, dont 1 capitaine.
- Une partie complète dure 5 manches. Une manche additionnelle (SA) permet 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 sans prolongation ;
- Les boules de pétanque doivent rouler 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) o 3 trous de 10 points (les cœurs) o 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- PLATEAU

- 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 d'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 : 1re manche pique ; 2e trèfle ; 3e carreau ; 4e cœur ; 5e sans atout.
 - Lors de la 5^e 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, elle est retirée avant le prochain lancer ;
- Si une boule touche le coussin du 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.

7- PARTICULARITÉS FADOQ

- Une équipe a droit à un (1) temps mort de 10 minutes par partie, autorisé par l'officiel.
- Par souci d'accessibilité, il est permis d'utiliser les tiges aimantées pour ramasser ses boules.

RETARD DE L'ÉQUIPE

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

PÉTANQUE

1- PRINCIPE 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.

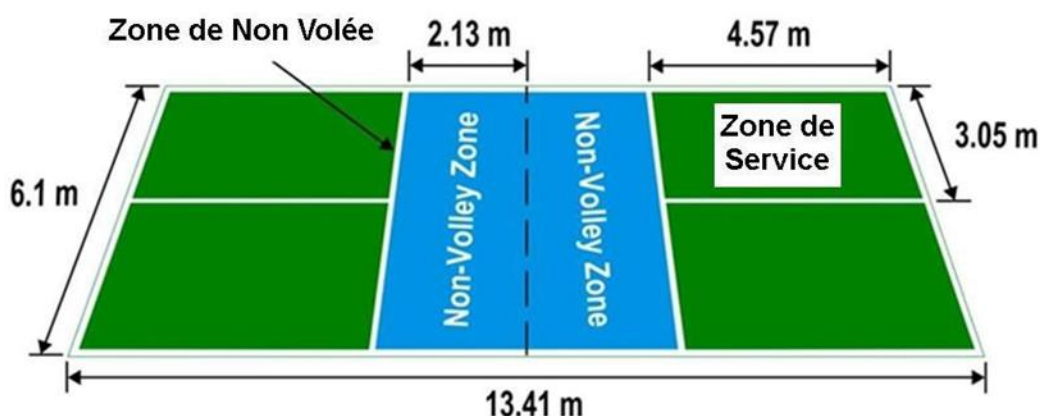
2- MATÉRIEL

- 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.



SACS DE SABLE

1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

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

2- MATÉRIEL

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

3- PLATEAU

- 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 minimums à partir de la ligne de jeu vers l'arrière.
- Il doit y avoir une distance minimum d'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 minimums.

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 au tournoi, 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.

6- FAUTES ET PÉNALITÉS

- Le lancer du sac de sable doit se faire par dessous. Tout sac lancé pardessus (l'épaule) sera annulé. Que le sac de sable soit lancé avec 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.
- Il est de la responsabilité du joueur qui s'apprête à lancer de compter qu'il a bien ses 10 poches. Une poche oubliée sera un lancer en moins.
- Si un joueur se rend compte qu'il n'a lancé que 9 poches (ex. : a échappé une poche sans s'en rendre compte), il peut la lancer seulement si aucune poche n'a encore été enlevée du jeu pour compter ses points.
- 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.
- Sur autorisation de l'officiel, un temps mort de 10 minutes peut être attribué par équipe.

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.