

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.

WHIST MILITAIRE

1. Il y a 4 joueurs par table. On nomme un capitaine par équipe. Chacun prend un jeton de couleur avec un numéro sauf le capitaine qui restera toujours à la même table. Il faut toujours attendre le signal avant de partir ou de retourner à votre table. Le capitaine doit vérifier la boîte, il devrait y avoir 18 petits drapeaux et un gros.
2. Le capitaine mélange toujours les cartes et les fait couper à sa droite. Il commence par se servir puis continue vers la gauche une par une. Le capitaine joue toujours le premier. S'il se trompe, il brasse de nouveau et repasse les cartes. S'il n'y a pas de figure, on ne brasse pas les cartes.
3. Le capitaine est responsable des boîtes à drapeaux, les jetons des joueurs et les cartes. Le capitaine doit vérifier que les bons joueurs soient à la bonne table. Vérifier à chaque fois qu'à votre table, vous avez tous les numéros. (capitaine, 2-3-4).
4. Vous n'avez pas le droit de parler de votre jeu ou de faire des signes pendant les parties. Si vous ne respectez pas cette consigne, vous perdez automatiquement le drapeau de la partie en court.
5. Il faut jouer toutes les 13 levées. L'équipe qui a 7 levées et plus à la fin de la partie gagne 1 drapeau. Vous devez sortir deux drapeaux avant de jouer les 2 parties à votre table. Vous devez laisser les levées sur la table et ne pas les empiler les unes sur les autres.
6. On joue 19 parties en tout, 2 brasses par parties, la 19^e est pour gagner le gros drapeau de 5 points. Les petits drapeaux comptent pour 1 point et les gros pour 5 points. Le trombone sert à identifier la partie où vous êtes rendue.
7. À la 17^e partie il devrait vous rester 2 petits drapeaux et le gros blanc à 5 point. S'il en reste plus les donner à l'adversaire.
8. Vous devez fournir la sorte demandée, si par erreur vous jetez la mauvaise carte et que vous avez dans vos mains la sorte demandée, c'est malheureux mais vous perdez automatique le drapeau.
9. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à les poser. S'il y a mésentente à propos d'un règlement, n'attendez pas et demander l'arbitre.
10. Une fois la carte déposée, il est interdit de la reprendre. Une carte jouée est une carte jouée.

- 11.** Advenant qu'il y ait égalité, pour déterminer les médaillés, une partie additionnelle servira à connaître les gagnants.
- 12.** Les équipes retardataires (au début de la journée ou sur l'heure du diner) de plus de 15 minutes se verront disqualifiées de la compétition.
- 13.** Si vous échappez une carte par accident ou s'il y a conflit, levez la main pour appeler l'arbitre.