

Règlements des Jeux régionaux 2026

FADOQ : Régions de Québec et Chaudière-Appalaches

Du 26 avril au 15 juin 2026



Régions de Québec et
Chaudière-Appalaches

Table des matières

Esprit sportif et Courtoisie.....	3
BASEBALL-POCHE.....	4
BILLARD.....	7
CORNHOLE.....	11
COURSE À PIED – 5 KM ET 10 KM.....	14
GOLF.....	15
PALET.....	18
PÉTANQUE.....	21
PETITES ET GROSSES QUILLES MIXTES.....	24
PETITES ET GROSSES QUILLES HANDICAP.....	27
PICKLEBALL.....	29
PRINCIPE DE LA DISCIPLINE.....	29
ANNEXE 1.....	34

Esprit sportif et Courtoisie

Les présents règlements sont des règlements officiels et ils peuvent être révisés en cours d'année. Si des interprétations subsistent, l'officiel de la partie a toujours le dernier mot. Si le règlement n'est pas clair, nous pourrions toujours le clarifier après l'événement et non pendant. Les règlements ne peuvent pas répondre à toutes les situations, en particulier, les plus rares. Ce sont des balises sur lesquelles on se fie et il est impératif que tous collaborent au bon déroulement des activités.

Il est également capital de se rappeler que vous jouez pour le plaisir et que jamais le manque de respect ne sera pas toléré sous peine de disqualification. Les gens qui font partie de l'organisation des événements FADOQ sont très souvent des bénévoles qui sont une denrée rare. Ils ne méritent aucunement votre mécontentement. Soyez de bons joueurs et conduisez-vous comme tels !

L'esprit sportif, la courtoisie, le respect. La saine compétition et un bon jugement de la part des équipes et des capitaines sont donc de rigueur tout au long de la compétition.

Merci et bon tournoi.

Mise en garde

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.

BASEBALL-POCHE

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DU JEU

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

- L'équipe qui est à l'attaque marque des points jusqu'à ce qu'elle obtienne trois retraits, les points sont marqués grâce à des lancers qui permettent au joueur et à son équipe d'évoluer sur les buts;
- Une partie entre deux équipes de neuf joueurs dure un nombre déterminé de manches;
- Une manche comportera une présence au "bâton" de chacune des deux équipes. Une équipe sera au "bâton" jusqu'à ce qu'elle accumule trois retraits;
- Un joueur au bâton a un maximum de trois lancers à effectuer; un joueur lancera jusqu'à ce qu'il atteigne, soit un coup sûr (un, deux, trois buts ou un circuit), soit un retrait ou si le joueur n'atteint aucune cible ;
- Les joueurs effectuant des coups sûrs devront se positionner adéquatement sur l'aire de jeu selon les résultats obtenus (1^{er}, 2^e, ou 3^e but);
- Les équipes devront, tout au cours de la partie, respecter un alignement des joueurs établi et soumis au marqueur officiel par le capitaine de l'équipe, en début de partie.

2. ZONE DE JEU

Distance du lanceur :

Le jeu doit être placé à une distance de 21 pieds à partir du support arrière du jeu à la ligne de lancer qui correspond au marbre.

Disposition du jeu et des joueurs autour du jeu :

Le jeu doit être installé de façon à pouvoir disposer des chaises : une derrière le jeu (2^e but), une à droite du jeu, à l'écart de celle de l'équipe (1^{er} but) 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, de façon à ne pas nuire à la vue du lanceur. Il est bien important de toujours garder la même chaise tout au long du jeu.

Une ligne sur le plancher doit indiquer clairement la ligne de démarcation du lanceur. Lorsque le lanceur touche à cette ligne avec son pied, il perd son lancer.

3. MATÉRIEL

Le jeu

Le jeu du "baseball poche" se joue sur des jeux comprenant neuf (9) ouvertures.

Le sac de jeu

Le sac officiel des compétitions provinciales pèse au maximum 5½ onces et au minimum 5 onces et mesure 3" x 4" rempli.

4. ÉQUIPES

Les équipes sont constituées de neuf (9) joueurs, dont un capitaine.

Le capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début du match. Cet alignement est valable pour toute la durée de la partie.

5. DÉROULEMENT

Qui commence :

- Les capitaines tirent au sort, à "pile ou face", pour déterminer quelle équipe commencera la partie.
- Le gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième.
- 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.

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

- Chaque joueur a droit à trois lancers.
- Lorsqu'un joueur a lancé un sac de sable dans un des trous du jeu, il n'a plus le droit de lancer un autre sac de sable.
- Si, à la suite d'un lancer, un sac reste suspendu à une des neuf ouvertures du jeu, on doit enlever ce sac avant de procéder à un autre lancer.
- Si un joueur échappe un sac de sable entre la ligne de lancer et le jeu, le sac est considéré comme lancé, donc, annulé.
- Si le sac de sable entre dans le trou du 1^{er} but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du premier but, à droite du jeu et attend qu'un autre équipier vienne lancer ses sacs de sable.
- Si le sac de sable entre dans le trou du 2^e but, la personne qui est au premier but, touche au deuxième but et va s'asseoir au troisième but; la personne qui vient de lancer se rend, elle, au 2^e but.
- Si le 3^e lanceur fait un coup d'un but, il va s'asseoir sur la chaise du premier but, mais la personne au 3^e but ne peut pas entrer pour compter un point, car pour compter un point, on doit être obligé de rentrer.
- Lorsque les trois buts sont remplis et que le lanceur suivant fait un coup d'un but, seule la personne du 3^e but va toucher à la ligne du lancement. Si ce même lanceur fait un coup de deux buts ou de trois buts, les personnes assises au 3^e ou 2^e but vont alors toucher la ligne de lancement et comptent un but chacun.
- Un coup de circuit fait entrer tous les joueurs qui sont sur les buts, y compris la personne qui a fait le circuit.
- En cas d'égalité, l'équipe qui a marqué le plus de points dans une partie est la gagnante.

7. LES RETRAITS

Pour être retiré ou pour constituer un « mort », une personne doit avoir soit 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 où il est indiqué « retrait ».

8. LES MANCHES

Au cours des compétitions provinciales, une partie comporte sept (7) manches. Cependant, pour des raisons de temps, le responsable de plateau pourra réduire le nombre de manches par partie pour les dernières rondes.

Au cours des compétitions provinciales, et c'est la même chose pour la compétition régionale, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10) points. Cependant, si au cours d'un lancer le joueur marque un circuit avec des joueurs sur les buts, et que l'équipe de ce dernier avait déjà accumulé 9 points, alors on additionne les points excédants de 10. Ex. : 9 points d'accumulés, 3 joueurs sur les buts, le lanceur lance un circuit, donc 4 points, additionnés à 9, ce qui donne 13. On écrit 13 points sur la feuille de pointage.

Note importante

Au début de chaque partie, le capitaine de l'équipe doit inscrire l'alignement des 9 joueurs, dans l'ordre où ils joueront, sur la feuille de pointage et la remettre au marqueur. Cet alignement doit être respecté pour toute la durée de la partie. Si pour une raison majeure, un joueur ne peut jouer, un retrait sera automatiquement inscrit à l'endroit où ce dernier aurait dû jouer. Entre deux parties uniquement, le capitaine d'équipe a le droit de remplacer le joueur manquant par un autre joueur qui était prévu. Dans ce cas, le capitaine doit inscrire son nouvel alignement sur la feuille de pointage avant le début de cette nouvelle partie. Finalement, aucune équipe n'a le droit de remplacer un joueur en plein milieu d'une partie. Il faudra absolument attendre le début de l'autre partie pour remplacer un joueur.

9. L'ALIGNEMENT DES JOUEURS

L'alignement des joueurs assis sur les chaises et inscrits sur la feuille de pointage doit correspondre aux critères suivants :

- Le premier joueur assis près du jeu doit être le premier joueur inscrit en haut de la feuille de pointage.
- **Le dernier joueur assis près de la table des marqueurs doit être le dernier joueur inscrit au bas de la feuille de pointage, et celui-ci doit être le capitaine.**
- Le capitaine est alors le dernier joueur de son équipe à lancer.

Cet alignement est obligatoire pour chacune des équipes.

BILLARD

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DU JEU

Les règlements du « jeu du Huit » s'appliquent au billard simple et double. On joue avec 15 boules numérotées de 1 à 15, ainsi qu'avec la 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). Chacun des joueurs doit empocher les boules d'une seule catégorie.

Aux Jeux Régionaux FADOQ, les règlements du « **coup nommé** » s'appliquent :

Lorsqu'un joueur empoche une boule sur un coup légal, l'équipe, **de façon alternative**, reste à la table et continue à jouer jusqu'à ce qu'un des joueurs rate, qu'il commette une faute ou qu'il gagne la partie en empochant la Huit. Lorsqu'un joueur rate son coup, son adversaire doit reprendre le jeu sans modifier la position des boules. Une partie se termine lorsqu'un joueur a empoché toutes les boules de sa catégorie et ensuite, la boule Huit.

2. DÉBUT DE LA PARTIE

- Le numéro d'équipe est les blocs sont déterminés par les organisateurs du tournoi.
- Les équipes seront réparties en blocs et la cédule sera un tournoi à la ronde.
- Les gagnants de chaque bloc accéderont à la ronde des finales.
- C'est un tirage à la bande qui détermine qui doit effectuer le bris d'envoi. Le gagnant a le choix de commencer (effectuer le bris) ou de jouer en deuxième. (*Voir dans les généralités*)
- Les boules sont disposées en forme de triangle au bas de la table avec la boule qui termine la pointe du triangle sur la mouche et la Huit au centre, une boule Basse et une boule Haute aux deux autres extrémités du triangle et le reste des boules disposées de façon aléatoire. Pour l'exécuter, le joueur qui effectue le bris (casse) place la Blanche n'importe où dans la zone de départ.
- Les partenaires peuvent se consulter sur le choix d'un son partenaire pour l'exécution du jeu en question.
- C'est très important de demeurer toujours amical et respectueux envers celui ou celle qui joue son coup. Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant qu'un autre est en position pour jouer son coup.

3. GÉNÉRALITÉ

Tirage à la bande :

- Aux fins du présent règlement et des autres règlements sanctionnés par la FQSB, on appelle « haut de la table » celui de ses côtés les plus courts où se trouve la ligne de départ. Le « bas de la table » est le côté opposé, où on installe le triangle. Chacun des deux autres côtés de la table est une « bande longue ».
- Le tirage à la bande détermine le joueur qui a le choix de la casse. Les joueurs se placent, boule en main, derrière la ligne de départ située au haut de la table. Les joueurs prennent chacun une boule sur la table. Simultanément, les joueurs frappent leur boule en direction du bas de la table pour la faire revenir vers le haut. Le joueur dont la boule est la plus proche du haut de la table gagne le tirage à la bande.

- Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :
 - la boule traverse dans la section de table de l'adversaire ;
 - la boule ne touche pas la courte bande du bas ;
 - la boule est empochée ;
 - la boule sort de la table ;
 - la boule touche une bande longue ;
 - la boule touche plus d'une fois la courte bande du bas ;
 - il y a faute sur la Blanche ;
 - la boule s'arrête dans le coin de la poche au-delà de la courte bande.
- Si les deux joueurs enfreignent ces règles, ou s'il est impossible de déterminer quelle boule est la plus proche du haut de la table, le tirage à la bande est effectué à nouveau par les deux autres joueurs.
- Si un joueur frappe sa boule après que la boule de l'adversaire ait touché la courte bande du bas, le tirage à la bande est effectué à nouveau.

Bris d'envoi (casse) :

Au jeu du Huit, le bris est alternatif. On détermine par le tirage à la bande, le joueur qui effectue le premier bris. Le gagnant a le choix d'effectuer le bris ou de laisser son adversaire l'effectuer. Par la suite, le bris sera alternatif. Le joueur qui effectue le bris doit alterner avec son partenaire s'il a empoché légalement une boule lors du bris.

Pour être considéré comme légal, un bris doit respecter les règles suivantes :

- Le joueur qui effectue le bris doit placer la Blanche derrière la ligne du haut (zone de départ) et doit empocher une boule ou projeter à la bande au moins quatre (4) boules.
- Si la Blanche est empochée ou projetée hors de la table ou si les conditions précédentes ne sont pas remplies, il y a faute et l'adversaire a alors le choix de jouer les boules dans leur position ou de reformer le triangle ; s'il choisit de reformer le triangle, il a le choix d'effectuer un nouveau bris ou de permettre à l'adversaire de l'effectuer.
- Si le joueur qui effectue le bris projette une des boules numérotées hors de la table, il y a faute et l'adversaire reprend le jeu avec une boule en main et la table demeure ouverte. La boule projetée n'est pas remise sur la table, sauf s'il s'agit de la Huit, qui doit être replacée sur la mouche.
- Si le joueur qui effectue le bris empoché la Huit uniquement, son partenaire a le choix de sortir la boule, la mettre sur la mouche et de recommencer à jouer ou de refaire le bris. S'il empoché la blanche en même temps que la noire, les deux mêmes choix reviennent à l'équipe adverse.
- Si le joueur qui effectue le bris empoché la Huit et une autre boule, son partenaire effectue le bris à nouveau.

Table ouverte :

La table est dite ouverte tant que le choix des groupes (boules hautes ou basses) n'a pas été déterminé. Lorsque la table est ouverte, il est légal de frapper une haute ou une basse en premier pour empocher une boule choisie. Cependant, il est illégal de frapper la Huit en premier lorsque la table est ouverte, la boule empochée ne compte pas, reste empochée et le joueur perd son tour. Son adversaire poursuit le jeu avec la table ouverte. En cas de faute sur une table ouverte, toute boule empochée illégalement n'est pas remise sur la table.

Choix des groupes :

Le choix des hautes ou des basses n'est pas déterminé par les boules empochées lors du coup d'ouverture. La table est toujours ouverte immédiatement après le bris. Le choix des groupes sera déterminé après le bris lorsqu'un joueur parviendra à empocher légalement une boule nommée.

Coup nommé (call) :

Lorsque l'on joue à coup nommé, les joueurs n'ont pas à nommer les coups évidents. Un joueur a toujours le droit de demander des précisions sur le coup que s'apprête à jouer son adversaire. Les coups par la bande et les combinaisons ne sont pas considérés comme évidents; il importe donc d'en désigner la boule et la poche.

À coup nommé, il n'est jamais nécessaire d'ajouter les détails tels que le nombre de bandes, de chocs, de ricochets (kiss), etc.

Si un joueur ne réussit pas un coup nommé, il perd son tour.

Toute boule empochée illégalement demeure empochée, que celle-ci soit d'un groupe ou de l'autre. Le bris d'envoi n'est pas un coup nommé.

Lorsqu'un joueur empoché une boule de son groupe, mais qu'en chemin une boule adverse est empochée, le coup est légal seulement si la Blanche a percuté la boule de son groupe en premier.

Ex. un joueur « call » la 6 au coin, il accroche la 14 en chemin, la 14 entre dans une poche et la 6 entre par la suite dans la bonne poche, le coup est considéré légal.

*****Note importante*****

Si la boule nommée n'est pas empochée, mais qu'une autre de ses boules est empochée par le même coup, c'est au tour de l'autre équipe à jouer, sans avoir « boule en main ».

Coup légal :

À chaque coup joué, sauf lors du bris ou lorsque la table est ouverte, le joueur doit frapper une boule de son groupe en premier et doit empocher une boule numérotée ou faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percute la bande.

Un ricochet (kiss) sur une boule numérotée est un coup légal.

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.

Sinon, il y a faute.

Faute :

Lorsqu'il y a faute, l'adversaire obtient la blanche en main, c'est-à-dire qu'il peut placer la blanche n'importe où sur la table (la ligne du haut n'existe que pour la table ouverte). Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles pouvant désavantager l'adversaire. Un joueur ayant la blanche en main peut placer la blanche soit avec sa main, soit avec une portion de sa baguette (y compris le procédé). Lors du positionnement de la blanche, tout coup de baguette vers l'avant frappant la blanche est une faute, à moins que le coup ne soit légal.

Il y a faute lorsque:

- Un joueur touche une boule avec sa main, baguette, diable, etc.
- Un joueur frappe deux coups répétitifs sur la Blanche.
- Un joueur frappe la boule de l'adversaire en premier.
- La Blanche entre en contact avec une boule de l'équipe, mais ni la Blanche ni une boule de l'équipe n'atteint une bande.
- Un joueur empêche la Blanche.
- Un joueur envoie une boule hors de la table (Note : toute boule expulsée à l'exception de la Huit ou une boule de son groupe qui devra être replacée sur la mouche.)
- Si la blanche touche en premier 2 boules en même temps, dont une boule de l'équipe adverse ou la huit.
- Aucun joueur n'a le droit de s'asseoir sur la table pour jouer. Au moins un pied doit toucher le sol.

*****Note importante*****

Lorsqu'un même joueur joue deux tours d'affilés, il y a faute. (Ex. A joue avec B contre C et D. A joue et rate son coup, c'est à C de jouer. C rate son coup, c'est à B de jouer et non pas à A. Si A joue à nouveau, il y a faute.) Si c'est le cas, c'est le partenaire du joueur fautif (B) qui recommence à jouer lorsque le tour revient à son équipe.

** Toute faute doit être déclarée avant le coup suivant, sinon elle ne sera pas retenue. **

En tout temps, les coups sautés ne sont pas autorisés, si des joueurs effectuent des coups sautés, ils commettent une faute.

Combinaisons :

Les combinaisons sont permises, mais doivent être nommées.

On ne peut toutefois pas utiliser la Huit ou la boule de l'adversaire comme première boule d'une combinaison, sauf lorsque la table est ouverte.

Jouer la Huit :

- Lorsque toutes les boules de sa série sont entrées, le joueur doit entrer la Huit pour gagner la partie.
- Si la Huit sort de la table, le joueur perd la partie.
- Si la Blanche est empochée en empochant la Huit ou expulsé en tentant d'empocher la Huit, le joueur perd la partie.
- Si la Huit est empochée par une boule adverse, le joueur perd la partie.
- Si la Huit est empochée dans un autre trou que celui annoncé.
- **Par contre, lorsque le joueur frappe la Huit et qu'en chemin il fait entrer une boule adverse et que finalement la Huit entre dans la poche qui avait été préalablement nommée, le joueur gagne la partie.**
Ex. un joueur « call » la Huit au coin, il ricoche (kiss) la 14 en chemin, la 14 entre dans une poche, mais la Huit entre par la suite dans la poche nommée, il gagne la partie.
- *Si la Huit n'est pas visible, le joueur doit utiliser la bande pour y toucher. Cependant s'il n'y a pas contact, il ne perd pas la partie, mais l'adversaire obtient la « Blanche en Main »

SECTION 1 - L'installation

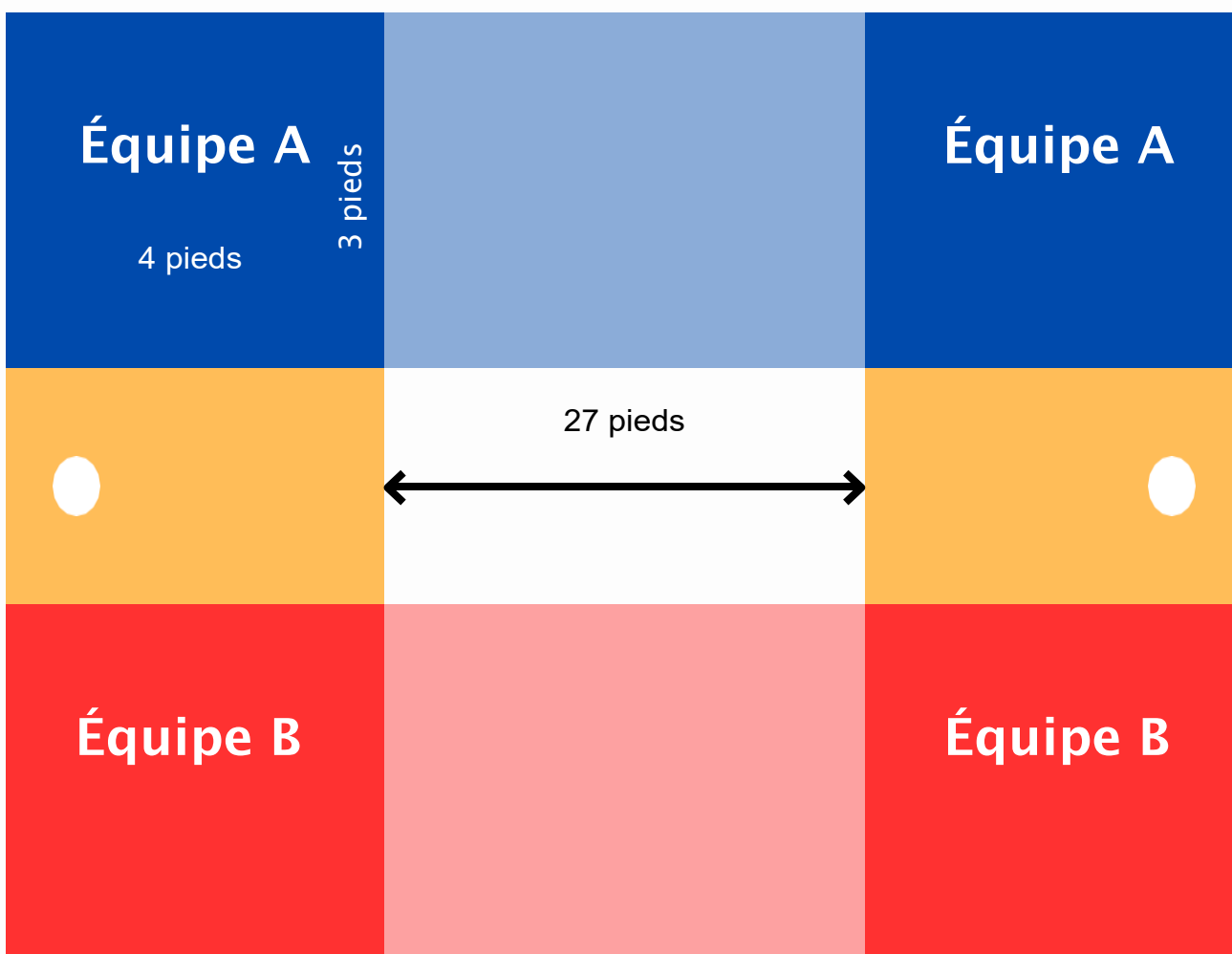
1.1 Mise en place

Un terrain de taille réglementaire doit être un rectangle plat de huit (8) pieds de large et trente-cinq (36) pieds de long avec un dégagement vertical de douze (12) pieds.

Le terrain sera composé de deux (2) planches de Cornhole, de boîtes de lanceur et de la ligne de faute. Les bords avant des deux (2) planches doivent se faire face à 27' de distance entre le devant des deux plateaux du dessus.

La boîte du lanceur est rectangulaire et mesure quatre (4) pieds de long sur trois (3) pieds de large à chaque extrémité du terrain, parallèlement et de part et d'autre des bandes. Chaque joueur doit rester dans la boîte du lanceur pendant qu'il lance un sac.

Un couloir est défini comme deux (2) boîtes de lanceur directement en face l'une de l'autre sur deux (2) planches différentes sur un terrain.



En double, les joueurs d'une même équipe s'aligneront directement l'un en face de l'autre dans le même couloir, et non en diagonale l'un de l'autre dans des couloirs opposés.

La ligne de faute est désignée comme l'extrémité avant du plateau, qui est également marquée par le bord avant de la boîte du lanceur d'un joueur. Un tableau d'affichage par terrain doit être utilisé et doit être placé à au moins un (1) pied derrière l'un ou l'autre des panneaux, à l'extérieur du terrain de jeu. Les tableaux de bord ne sont pas obligatoires.

SECTION 2 - NOTATION

2.1 Durée du jeu

Le but est d'atteindre 21 points le premier, sans devoir arriver juste. Le résultat final peut dépasser 21.

2.2 Notation et termes

Poche qui vaut 1 point: Fait référence à toute poche qui a été lancé et qui reste sur la planche à la fin de la ronde.

Poche qui vaut 3 points: Fait référence à toute poche qui a été lancé ou frappé à travers le trou de la planche à tout moment dans la ronde. Elle doit être complètement tombé sans être retenu par une autre poche.

Poche morte: Fait référence à toute poche de Cornhole qui n'a pas été déterminé bonne; poche qui est tombé au sol (même si elle finit sa course sur le jeu, elle doit être retiré) ou retiré à cause d'une violation de règlement.

On compte les points seulement à la fin de la ronde, pas pendant.

Si une poche est épinglée par une autre poche et est suspendu sur le côté de la planche touchant soit le sol, le support de planche ou les pieds de la planche, la poche épinglée est immédiatement considérée comme morte. Un officiel doit être appelé pour retirer le sac épinglé. Si l'autre sac reste sur la planche après que l'officiel a retiré la poche épinglée, la poche comptera pour un (1) point. Si l'autre poche tombe également du plateau lorsque la poche épinglée est retirée par l'officiel, la poche compte pour zéro (0) point.

2.3 Poche retiré (faute)

Voici les violations des règles qui doivent être repérées et signalées par un joueur ou un officiel. La sanction est de déclarer le sac faute, ce qui nécessite que les sacs soient retirés du terrain avant de reprendre le jeu.

Toute poche lancée sans un pied complètement à l'intérieur de la boîte du lanceur au moment du lâcher.

Lors du lancement d'une poche, le pied d'un joueur franchit la ligne de faute à tout moment, même après que le sac a été relâché.

En résumé, on ne peut pas dépasser la ligne avant du jeu en aucun cas, mais sur les côtés ou à l'arrière, oui, mais il faut avoir minimum un pied dans la boîte au moment de lancer.

Toute poche non lancée dans le délai de vingt (20) secondes.

Une poche lancée à partir d'une boîte de lanceur différente de celle de leur boîte de lanceur désignée.

Toute poche qui est entré en contact avec le terrain ou le sol avant de se poser sur la planche.

Toute poche qui s'immobilise en touchant le sol et la planche.

Toute poche ayant heurté un objet préalablement défini tel qu'une branche d'arbre, un fil de fer, le plafond d'une cour intérieure, etc.

2.4 Score d'annulation :

La méthode de notation approuvée pour le sport de Cornhole est la "notation d'annulation". Dans le score d'annulation, les points d'un joueur annulent les points de son adversaire. En utilisant cette méthode, un seul joueur/équipe peut marquer dans chaque ronde.

Exemple:

- L'équipe A a deux poches dans le trou (2x 3 points), une sur le jeu (1 point) et une par terre (0 point), pour un total de 7 points.
- L'équipe B a une poche dans le trou (3 points), deux sur le jeu (2 points) et une par terre (0 point), pour un total de 5 points
- Le résultat de la ronde est de $7-5 = 2$ points pour l'équipe A

Les joueurs doivent porter une attention particulière au score à tout moment. Les joueurs sont tenus de mettre à jour leur score sur le tableau de bord à la fin de chaque ronde. Les joueurs peuvent faire appel à un officiel entre les cadres si une divergence survient concernant le score correct.

2.5 Fin de la ronde

Aucun sac ne doit être déplacé avant que le pointage ne soit déterminé. Si cette décision est mise en doute, un officiel sera appelé pour déterminer le pointage du cadre en question.

Si l'on pense que tous les sacs ont été lancés et que les deux équipes/joueurs vident le tableau des poches et procèdent au début du tour suivant pour constater qu'une seule poche n'a pas encore été lancée, le tour est toujours terminé et les points sont marqués comme le tour est terminé. La poche restante est tout simplement perdue.

SECTION 3 - LE JEU

3.2 Tirage au sort

Chaque partie commence par une rotation d'une poche par un des joueurs du match.

Le gagnant de la rotation de la poche lancera en premier.

Le gagnant du tirage choisira ensuite l'une des options suivantes :

- Choisir leur couloir et leur boîte de lancé
- Choisir leurs adversaires

Une fois que cela est décidé, il ne peut plus être changé.

Les joueurs doivent rester dans leur couloir désigné pendant toute la partie.

Remarque : les joueurs lancent toujours à côté de leur adversaire.

Les joueurs commencent le jeu à partir de leurs cases de lanceur et alterneront les sacs de lanceur jusqu'à ce que chaque joueur ait lancé ses quatre (4) sacs.

En double, une fois la première ronde terminée, les autres joueurs des deux équipes lanceront alternativement des sacs de l'autre côté du couloir (en commençant par l'équipe qui a marqué le dernier point) jusqu'à ce que chaque joueur ait lancé ses quatre (4) poches.

Sauf décision contraire prise à l'unanimité par tous les joueurs sur un terrain, il est d'usage de terminer un tour d'entraînement avant de commencer une partie.

COURSE À PIED – 5 KM ET 10 KM
RÈGLEMENTS
JEUX RÉGIONAUX FADOQ

Règlements généraux

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

1. PRINCIPE DE LA COMPÉTITION

Chaque participant doit parcourir la distance prévue au pas de course. Le coureur 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 ans et plus.

La méthode de chronométrage officielle pour cette compétition rend les résultats indiscutables.

GOLF
RÈGLEMENTS
JEUX RÉGIONAUX FADOQ

FORMULE :

COMPÉTITION

- 50 ans et + Continuos Mulligan / deux joueurs
- 65 ans et + Continuos Mulligan / deux joueurs

Catégorie mixte – masculin – féminin

PARTICIPATION

- Continuos Mulligan / quatre joueurs

DÉPART : Shogun – Départ en avant-midi et en après-midi pour tous les joueurs sur un 18 trous.

BRIS D'ÉGALITÉ : Rétrogradation

CATÉGORIES D'ÂGE : Les catégories d'âges valent uniquement pour la formule compétition, vous serez classés dans la catégorie qui correspond à l'âge du plus jeune joueur de votre équipe.

RÉTROGRADATION :

Pour séparer une égalité dans la catégorie compétition, nous vérifions qui avait l'avance au 17e trou. Si les deux équipes avaient le même pointage, nous validons qui avait le meilleur score aux trous d'avant. Alors le gagnant de l'égalité est celui qui était en tête avant de tomber en égalité avec son adversaire.

CONTINUOS MULLIGAN :

Nous jouons selon la formule Continuos Mulligan, deux balles meilleures balles. Chaque joueur de l'équipe frappe sa propre balle et vous sélectionnez ensuite la balle qui est en meilleure position. Tous les joueurs frappent à nouveau à partir de cet emplacement et ainsi de suite jusqu'au trou. Prenez note que dans la catégorie Participation, vous pouvez jouer un quatre balle meilleure balle, il s'agit d'une entente entre votre quatuor.

Les règlements du terrain vous seront transmis avant le début de la compétition.

NOTE IMPORTANTE :

En cas de pluie, le tournoi a lieu quand même. Si le Club de golf décide de fermer le terrain à cause d'orages violents, la catégorie compétition sera remise à une date ultérieure.

MARCHE-PRÉDICTION

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

Chaque membre de l'équipe doit parcourir une distance de 1 kilomètre dont il a prédit le **temps d'exécution**.

Le but est de terminer le parcours dans un temps **le plus près possible du temps prédit**.

On calculera l'écart entre le temps de chacun des marcheurs de l'équipe.

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.

Le meilleur est celui qui est le plus près de sa prédiction. De plus, c'est un travail d'équipe.

2. ZONE DE MARCHÉ

La marche se fait sur un circuit d'un kilomètre, de préférence à l'extérieur.

3. 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.

4. ÉQUIPE

Une équipe est composée de quatre personnes, dont un capitaine.

Le capitaine inscrit l'alignement des marcheurs et le temps d'exécution prédit et fournit l'information à un officiel avant le départ du premier marcheur de son équipe.

5. DÉROULEMENT

Les départs des compétiteurs se font **à tour de rôle, à quinze secondes d'intervalle**. (Le premier joueur de l'équipe 1 commence, quinze secondes plus tard, le premier joueur de l'équipe 2 continue et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé). Il y aura 5 départs (ou plus tout dépend du nombre d'équipes inscrites à la compétition). 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**. Un temps d'arrêt peut être demandé par un officiel (en situation d'urgence) entre deux marcheurs. Pour dépasser un autre marcheur, on doit le contourner par l'extérieur du circuit de marche (à gauche du marcheur).

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

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 qui à l'écart de temps le moins élevé. Un écart de temps négatif ou positif à la même valeur.

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

P.S. Si les marcheurs de chaque équipe ne marchent pas un à la suite de l'autre, c'est pour empêcher que certains se fient aux membres de leur équipe en les suivant pour calculer leur temps. Il ne pourra pas y avoir de confusion, non plus, puisque chaque compétiteur est chronométré individuellement.

Marche individuelle :

Il y aura une compétition de marche individuelle. Pour ce faire, il faut tenir compte des mêmes règlements de la marche-prédiction volet « Équipe ». Pour ce qui est des résultats, les 3 participants ou participantes qui auront obtenu le meilleur pointage seront invités aux complétions provinciales. La compétition régionale se déroulera en après-midi.

Invitation aux compétitions provinciales :

Comme depuis plusieurs années, il sera possible aux 4 premières positions de participer aux compétitions provinciales, autant dans le volet équipe que dans le volet individuel. Cependant, ce sont les personnes médaillées qui auront la priorité de s'inscrire au cas où il n'y aurait pas assez de places.

N.B. Chaque capitaine de l'équipe doit remettre, au responsable du jeu, la feuille de prédiction avant 8 h 30.

PALET

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DU JEU

Un joueur de chaque équipe se place à chacune des extrémités du jeu. Les deux adversaires poussent leurs disques alternativement vers l'autre triangle (un bout). Quand les points sont comptés, les deux autres joueurs retournent les disques et ainsi de suite.

Le but du jeu est de marquer le plus de points possibles tout en empêchant l'adversaire d'en marquer. Pour nuire à l'adversaire, on peut placer un disque dans son chemin ou encore déloger un des siens qui est déjà dans une case numérotée.

2. ZONE DE JEU

Le terrain mesure 52 pieds de longueur par 6 pieds de largeur. À chaque bout de l'aire de jeu sont dessinés deux triangles avec des subdivisions dans lesquelles on place un chiffre. Au travers de la base de chaque triangle, il y a un espace appelé le "10 en moins" (10 off). La zone neutre du centre qui mesure 12' est délimitée par deux lignes.

3. MATÉRIEL

Huit rondelles (palets), quatre par équipe, de 6" de diamètre et de 1" d'épaisseur, de deux couleurs différentes.

Chaque joueur a un bâton terminé par un demi-cercle, dont les extrémités (qui font contact au sol) sont recouvertes de caoutchouc ou de plastique.

4. ÉQUIPE

Il y a deux joueurs par équipe, dont un capitaine. Le capitaine est le seul à pouvoir s'adresser officiellement à l'arbitre ou au responsable de plateau.

5. DÉROULEMENT

Début de la partie :

Pour savoir qui commencera la partie, les capitaines doivent tirer à pile ou face. Le gagnant choisit la couleur du disque qu'il désire et qu'il conservera tout au long de la partie.

Pour commencer la partie, il faut placer tous les disques pâles sur le côté droit de la zone « 10 en moins » et les disques foncés sur le côté gauche. Les disques pâles commencent toujours la première manche à droite.

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

Le but du jeu est de marquer le plus de points possibles tout en empêchant l'adversaire d'en marquer. Pour nuire à l'adversaire, on peut placer un disque dans son chemin ou encore déloger un des siens qui est déjà dans une case numérotée.

Chaque disque dans un espace marqué, ne touchant à aucune ligne, rapporte 10 points, 8 points ou 7 points selon le cas, ou encore fait perdre 10 points.

On enlève 10 points du compte ou du total déjà accumulé pour chaque disque dans la zone du « 10 en moins ».

Tout disque qui touche une ligne ne peut rapporter de points.

L'équipe gagnante est celle qui aura remporté le plus grand nombre de victoires. S'il y a égalité, ce sera l'équipe ayant le plus grand écart qui brise l'égalité. C'est-à-dire, on soustrait tous les points « contre » au total des points « pour » et l'équipe qui a le plus gros écart brise l'égalité.

7. DISQUES HORS DU JEU

Les disques hors-jeu doivent être retirés du jeu immédiatement.

UN DISQUE EST HORS JEU:

- 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.

8. FAUTES ET PUNITIONS

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

A. Si un joueur se trompe accidentellement de couleur au moment de lancer, ou si un joueur lance du mauvais côté (ex : lance un disque pâle du côté gauche);

- Il reprend son lancer si aucun autre disque n'a été touché.
- Si le lancer fautif a touché à d'autres disques déjà en jeu, alors le bout doit être recommencé. L'arbitre peut faire perdre 10 points à l'équipe fautive.

B. 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.

C. 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.

D. 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.

E. 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.

F. Les deux capitaines doivent s'entendre du pointage en l'inscrivant au tableau avant que les disques ne soient retirés. Un joueur qui retirerait les disques avant que le pointage ne soit entendu perd tous les points du bout.

G. Si un joueur échappe accidentellement son bâton et que cela affecte le jeu, les disques affectés sont replacés sans pénalité. En cas de mésentente, le bout est repris sans pénalité.

H. 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.

I. 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, en autant 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.

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.

9. PARTIE

Au cours des compétitions provinciales, les parties seront de 16 bouts (8 aller-retour). En cas d'égalité, nous tiendrons compte du total de points pour déterminer le rang. En tout temps, le responsable de discipline peut, sans avis préalable, disqualifier une équipe soupçonnée d'avoir contrevenu aux règlements.

Règlements adaptés des règles officielles de la Canadian National Shuffleboard Association

PÉTANQUE
RÈGLEMENTS
JEUX RÉGIONAUX FADOQ

Les règlements de la Fédération de Pétanque du Québec inc. seront en vigueur.

TOURNOI DE TYPE CADRAGE 5 CLASSES

1^{re} Ronde :

- Chaque équipe affronte trois équipes selon l'horaire qui aura été produit au hasard par ordinateur, par les organisateurs du tournoi.

2^e Ronde :

- Les 8 premières au classement général seront dans le groupe A (championnat) Les 8 suivantes seront dans le groupe B, les 8 autres dans le groupe C ainsi de suite dépendant du nombre d'équipes.
- Voici les rencontres l'équipe ayant fini 1 vs 8, le 2 vs 7, le 3 vs 6, et le 4 vs 5.
- A compter de cette ronde c'est élimination directe.
- L'équipe gagnante du groupe A sera médaillée OR
- L'équipe perdante du groupe A sera médaillée ARGENT
- L'équipe gagnante du groupe B sera médaillée ARGENT
- L'équipe gagnante du groupe C sera médaillée BRONZE

Éléments à considérer :

- Ce sont des parties de 13 points.
- Les équipes sont assurées d'un minimum de trois parties.
- Pour la catégorie compétition mixte, l'équipe doit être composée d'au moins 1 femme.
- Dans la catégorie compétition mixte, aucun joueur classé Or de la Fédération de Pétanque du Québec ne sera admis au tournoi et un maximum de deux joueurs classés Argent à la Fédération peuvent participer par équipe.
- Les médaillés d'or et d'argent de la catégorie compétition (du groupe A) auront la priorité pour représenter le regroupement régional aux compétitions provinciales.
- Les joueurs et joueuses classés Or et Argent par la fédération de pétanque du Québec ne peuvent pas s'inscrire dans la catégorie participation.

Pour des raisons majeures, la formule peut être appelée à changer. Les joueurs seraient avisés avant le tournoi si cela devait arriver.

Annexe 1 : Règlements abrégés de la Fédération de pétanque du Québec

PÉTANQUE-ATOUT

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

1. PRINCIPE DU JEU

Le jeu de pétanque-atout se pratique en équipe de cinq (5) joueurs. Il s'agit de faire rouler des boules de pétanque dans les trous de la cible où les points sont préalablement indiqués, afin de compter le plus grand nombre de points possible. Ce jeu est la combinaison de trois jeux : pétanque, quilles et 500.

Ce jeu comporte 17 trous : quatre trous de 4 points, les PIQUES ; quatre trous de 6 points, les TRÉFLES ; trois trous de 8 points, les carreaux ; trois trous de 10 points, les CŒURS ; un trou de 15 points et deux de moins de 5 points.

2. ZONE DE JEU

Le joueur doit avoir une zone libre de 4 pieds (1,11m) derrière et autour de lui, à partir de la ligne de jet. Cette ligne de jet est située à une distance de 21 pieds (6,40m) mesurée à partir des pattes arrière 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. 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 d'éliminer les déviations possibles et de faciliter le roulement des boules de pétanque. La cible est disposée de manière à ce qu'il existe une distance minimum de 1 pied (30 cm) entre elle et le mur arrière, et une distance de 4 pieds entre elle et la ou les autres cibles situées à ses côtés.

Une ligne sera placée à 4 pieds (1,11m) de la ligne de jet. Dépassé cette ligne, **aucun rebond** ne doit être fait par la boule lancer par un joueur. Sinon ce lancer sera considéré illégal.

3. MATÉRIEL

- La cible : le jeu de pétanque-atout officiel
- Normes pour les boules de pétanque :
 - Les boules doivent être en métal.
 - Les boules doivent avoir un diamètre compris entre 7,05 cm et 8 cm.
 - Les boules doivent avoir un poids compris entre 0,650 kg et 0,800 kg.
- Chaque joueur dispose de trois boules de pétanque.

Afin de demeurer équitable envers toutes les équipes, la FADOQ-RQCA fournit les boules de pétanque lors du tournoi, vous ne pouvez donc pas utiliser les vôtres.

4. DÉROULEMENT

Le capitaine doit être assis sur la chaise la plus près du marqueur.

Pour déterminer lequel des joueurs (ou équipes) commencera à jouer, on procède par tirage au sort. Les joueurs ou équipes conserveront le même ordre jusqu'à la fin de la partie.

L'ordre des joueurs sera déterminé par l'ordre qu'ils ont occupé dans l'équipe au cours de la première manche. Cet ordre sera le même jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur prend la place devant la cible à la ligne de jet sans la dépasser ; cette ligne est

située à partir de 21 pieds mesurés à partir des pattes arrière de la cible.

Chaque joueur dispose de trois boules de pétanque qu'il doit lancer l'une à la suite de l'autre, en les faisant rouler sans rebond à la façon du jeu de « quilles ». Tout lancer illégal sera automatiquement annulé.

Le joueur lance les trois boules. Si une de celles-ci revient dans l'aire du jeu, l'officiel la retire avant le prochain lancer. Si une boule touche le fond et revient sur le jeu, elle n'est pas bonne. Une boule qui tombe dans le dalot ne donne aucun point. L'officiel fait ensuite le compte puis retire les boules de la cible. C'est maintenant au joueur adverse à s'exécuter.

Pour une partie complète, chaque joueur doit lancer 15 boules, soit 5 manches de 3 boules chacune.

Une manche est complète lorsque tous les joueurs de chaque équipe ont lancé toutes leurs boules.

Toute boule tombant dans l'allée située entre la ligne de jet et la cible sera comptée comme jouée.

Le calcul des points s'effectue en additionnant ou soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible. Cependant, comme au 500, il y a des atouts. À chaque manche, certains points doublent. Lors de la première manche, c'est le pique-atout. Si une boule s'arrête dans un de ces trous, le joueur reçoit 8 points au lieu de 4. Les autres trous (trèfle, carreau, cœur, +15 et -5) demeurent inchangés. Lors de la seconde manche, c'est le trèfle qui devient atout et double ses points. Ensuite vient le carreau à la troisième manche. Le cœur double lors de la quatrième manche. La dernière manche de la partie (la cinquième) ainsi que chaque manche supplémentaire, est sans atout. Par le fait même, TOUT double. Le +15 devient +30, les -5 deviennent -10 et les autres trous aussi doublent leurs points.

Il n'y a pas de ronde d'éliminations, alors, pour chaque partie, le but est d'accumuler le plus de points possible. Les trois équipes ayant accumulé le plus grand nombre de points seront les équipes gagnantes. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui a accumulé le plus grand nombre de points en une seule partie qui est l'équipe victorieuse.

PETITES ET GROSSES QUILLES MIXTES

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

Retard de l'équipe:

Une équipe retardataire de plus de 15 minutes lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

1. RÈGLEMENTS

Dans le cadre des Jeux FADOQ, chaque équipe joue trois (3) parties. Avant le début de la compétition, une période d'échauffement est prévue. La durée de cette période sera annoncée lors de la réunion des capitaines au salon de quilles. 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.

2. ÉQUIPE

Compositions d'équipes possibles:

CATÉGORIE - MIXTE : Formule habituelle des compétitions FADOQ. 2 femmes **minimum** par équipe. Exp : 2 femmes, 3 hommes – 3 femmes, 2 hommes – 4 femmes, 1 homme

**Un minimum d'équipes et de représentativité régionale devra être respecté afin de tenir la compétition.*

Le déroulement

Une partie de quilles est constituée de dix carreaux. Un joueur doit lancer deux boules dans chacun des neuf premiers carreaux, à moins qu'il réussisse un abat. Au dixième carreau, il lancera trois boules si un abat ou une réserve est réussie. Chacun des quilleurs doit, dans l'ordre habituel, compléter tous les carreaux.

Lancer réglementaire

Le lancer d'une boule se produit lorsque le joueur n'est plus en possession de celle-ci et qu'elle traverse la ligne de faute pour se retrouver sur la surface de jeu. Tous les lancers comptent à moins que l'on déclare une « boule morte ». Si un joueur est ambidextre, il peut lancer sa boule de la main gauche ou de la main droite. Même s'il commence à jouer sa partie d'une main, il peut changer celle-ci en cours de route.

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.

Définition d'une faute

Une faute se produit lorsqu'une partie quelconque du corps d'un joueur touche ou traverse la ligne de faute ou si pendant ou après le lancer de la boule, la boule touche une partie quelconque de l'allée (le dalot), de l'équipement ou de la bâtisse.

Lorsqu'une faute est commise, le lancer est recevable, mais le pointage qui y est associé ne peut être alloué au joueur.

Faute délibérée

Lorsqu'un joueur commet délibérément une faute afin d'en bénéficier, on lui attribuera un pointage nul (0) sur ce lancer et on lui interdira tout autre lancer d'une boule dans ce carreau.

Quilles abattues de façon réglementaire

- Les quilles abattues à la suite d'un lancer réglementaire seront créditées au quilleur.
- Les quilles abattues ou chassées hors de l'allée par la boule ou une autre quille.
- Les quilles abattues ou chassées hors de l'allée par une quille qui rebondit d'une paroi latérale ou du coussin arrière.
- Les quilles qui reposent et touchent la fosse.
- Advenant le cas où la boule touche la barre de balayage, tout ce qui en résulte ne sera pas comptabilisé.
- Toutes ces quilles sont reconnues comme étant des « quilles mortes » et doivent être enlevées avant le prochain lancer d'une boule. Aucune quille ne peut être concédée et seulement les quilles abattues ou chassées de la surface de jeu de l'allée résultant d'un lancer réglementaire d'une boule peuvent être allouées.
- 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.

Quilles anormalement abattues

- Quand l'une des conditions survient, le lancer de la boule compte, mais le score ne compte pas :
- Une boule qui quitte l'allée avant d'atteindre les quilles.
- Une boule qui rebondit du coussin arrière.
- Une quille qui entre en contact avec l'appareil mécanique.
- Une faute commise par le quilleur.
- Si des quilles sont anormalement abattues et que le quilleur a droit à des lancers additionnels dans ce carreau, les quilles anormalement abattues doivent être positionnées à leurs endroits d'origine avant le lancer de la boule.

Boule morte

Une boule sera déclarée « morte » s'il se produit l'une des conditions suivantes:

- Interférence de la part du planteur sur une quille avant que la boule rejoigne les quilles.
- Un quilleur qui s'exécute sur la mauvaise allée ou de façon hors contexte.
- Un quilleur qui est dérangé par un autre joueur, un spectateur ou par un objet en mouvement devant lui au moment où il lâche sa boule et avant que ce lâcher soit totalement complété.
- Une quille est déplacée ou abattue lorsque le joueur dépose la boule avant même que celle-ci atteigne les quilles.
- Une boule lancée qui entre en contact avec un obstacle étranger.

Disposition incorrecte ou absence de Quilles

Il incombe à chaque quilleur de s'assurer de la disposition correcte des quilles. Le quilleur doit exiger que toute quille mal placée ou absente soit replacée correctement avant de lancer la boule, sinon la mise en place est considérée comme étant acceptable.

Si on s'aperçoit immédiatement après le lancer qu'une ou plusieurs quilles sont mal

disposées sans être absentes du jeu, le lancer de la boule et le nombre total de quilles abattues seront alors considérés.

Aucun changement de la position des quilles ne peut être fait après le lancer de la boule, à moins que :

- À moins que l'appareil n'ait fait bouger ou déplacer une des quilles durant le lancer de la boule; ou

Dans cette situation toutes les quilles seront replacées à leur position originale avant le lancer de la boule.

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 bénévoles spécialisés prendront la décision de remplacer une quille.
- Une quille endommagée ne modifie en aucune façon le score du quilleur.
- Les quilles abattues seront retenues dans le résultat du quilleur et la quille endommagée sera 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.
- Si plus d'un joueur de la même équipe joue sur la mauvaise allée à leur tour, les carreaux seront repris. Après constatation du fait, les quilleurs devront compléter les carreaux subséquents sur les allées appropriées.

En cas d'égalité

En cas d'égalité au pointage final, l'équipe ayant joué la partie avec le plus haut pointage sera déclarée gagnante.

PETITES ET GROSSES QUILLES HANDICAP

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

Handicap voulant dire « battre sa moyenne » ou « avec écart »

Règlements généraux

- Dans le cadre des Jeux régionaux, chaque équipe joue trois parties.
- Avant le début de la compétition, une période d'échauffement est prévue. La durée de cette période sera annoncée lors de l'arrivée des compétiteurs au salon de quilles.
- Le total des points détermine les trois gagnants. Il n'y a aucune forme d'élimination. En cas d'égalité, l'équipe à avoir obtenu le plus haut simple l'emporte.
- Pour compter les points, le système électronique en place est utilisé.

Composition de l'équipe

Pas de condition particulière à la composition de l'équipe sauf celle d'être 5 dans l'équipe. Toutes combinaisons acceptées.

Quilles avec Handicap

Important :

Les joueurs qui s'inscrivent à la catégorie avec handicap doivent fournir **OBLIGATOIREMENT** une liste des moyennes des quilleurs provenant de la ligue dont ils font partie. Sur cette liste, un **MINIMUM de 21 parties jouées** par joueur doit être indiqué. Au moment de l'inscription, les joueurs doivent fournir **leur preuve de moyenne la plus récente**. Cette méthode sert à vérifier la véracité des moyennes des gens. Tout joueur qui ne remettra pas sa preuve de moyenne ne pourra jouer dans cette catégorie.

- Pour ce qui est de l'handicap, nous calculons l'écart entre la moyenne inscrite et le nombre réel de quilles abattues. Ex. Le joueur 1 a une moyenne 150 et tire un triple de 504, cela lui donne un écart **positif** de 54 points. Le joueur 2 qui a une moyenne de 192 et qui tire un triple de 495, a un écart **négatif** de 81 points. Pour savoir l'écart total d'une équipe, on additionne les écarts de chaque joueur. (voir le tableau) L'équipe gagnante sera l'équipe avec le plus gros écart positif. Ex. l'équipe 1 a un écart total positif de 83 points...

Équipe # 1 Nom du joueur	Moyenne Habituelle	PARTIES			Totales	Moyenne en trois parties	Écart
		# 1	# 2	# 3			
joueur 1	150	158	175	171	504	450	54
joueur 2	192	160	155	180	495	576	-81
joueur 3	170	180	174	168	522	510	12
joueur 4	162	195	172	156	523	486	37
joueur 5	166	202	172	185	559	498	61
TOTAL	840	895	849	860	2603	2520	83

Particularité

- Si une équipe a un changement de joueur, il est très important d'aviser le responsable du changement avant la compétition et d'avoir une preuve de sa moyenne de quilles et une preuve qu'il est membre FADOQ. Il faut aviser le responsable avant le début des parties de ce changement afin de s'assurer que le calcul des moyennes soit correct.

PICKLEBALL

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

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.

Une partie est gagnée par l'équipe qui obtient 11 en premier (cette information sera confirmée par le responsable de discipline la journée même). À égalité, la partie est prolongée : c'est l'équipe qui mène avec 2 points d'écart qui remporte la partie. Il doit y avoir deux points d'écart avec l'équipe adverse **jusqu'à un maximum de 15 points**. Dans ce cas-ci, la première équipe à atteindre 15 points remporte la partie.

1. DÉROULEMENT

- Un point ne se compte que lorsque l'on a le service, si on perd l'échange, il n'y a aucun point, mais seulement un changement de serveur.
- Le serveur doit s'assurer que le receveur soit prêt avant d'effectuer le service.
- Le serveur doit dire à haute voix le pointage **avant** de servir, en commençant par le pointage du serveur, puis du receveur.
- Seulement un service peut être effectué; si la balle tombe dans le rectangle opposé, le jeu se poursuit; si la balle ne tombe pas dans le rectangle opposé, le service est perdu.
- Le service s'effectue de derrière la ligne de fond. Les deux pieds doivent être derrière cette ligne. 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. Le service doit s'effectuer en une motion allant du bas vers le haut.
- Pour un service régulier, la balle est frappée dans les airs, plus bas que la ceinture; elle doit lâcher la main avant la frappe et elle ne doit pas toucher au sol avant la frappe du serveur. Voir le *point 4 Nouveautés* pour le service avec rebond.
- La balle doit toucher au sol avant que le receveur ne la retourne et de même, le retour du receveur vers le côté service doit toucher le sol avant que le côté service ne la retourne; par après, la balle peut être frappée à la volée; autrement dit, il doit y avoir deux bonds (un de chaque côté) avant qu'elle puisse être frappée à la volée.
- Zone d'action contrôlée (7 pieds du filet): la balle ne peut être touchée à la volée lorsque le frappeur est à l'intérieur de celle-ci; la balle peut être frappée dans la zone contrôlée si elle en a touché le sol.
- Vous devez auto-arbitrer votre match. En cas de discordance entre les deux équipes, le responsable de la discipline ou l'organisateur interviendra.
- Les deux capitaines doivent donner la feuille de pointage après chaque partie aux 'runners' qui les apporteront à la table de pointage.

2. FAUTES ET RÈGLES

- 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.
 - o Si la balle frappe un joueur se trouvant en dehors des limites avant qu'une faute ait eu lieu, ce joueur perd l'échange.
 - o 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
 - o Si la balle en jeu heurte un objet permanent après qu'elle ait rebondi sur le terrain, le joueur qui a frappé la balle perd l'échange. Si la balle en jeu heurte un objet permanent avant qu'elle rebondisse sur le terrain, c'est une faute.
 - o 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.

3. IL N'Y A PLUS DE LET AU SERVICE

- Si la balle de service touche au filet, elle demeure en jeu.
- La balle doit cependant atterrir dans la bonne zone de service.
- Faute si la balle atterrit dans la zone de non-volée, incluant la ligne.
- Un joueur ne doit pas distraire l'adversaire au moment où celui-ci est sur le point de frapper la balle. Si l'arbitre juge qu'un joueur a provoqué une distraction, il appellera immédiatement une faute contre ce joueur ou l'équipe fautive.

4. SERVICE AVEC REBOND

- Peut être utilisé par tous les joueurs.
- Serveur peut alterner du service régulier au service avec rebond.
- Obligation de respecter le délai des 10 secondes pour mettre la balle en jeu.
- Serveur doit laisser tomber la balle de sa main/raquette (gravité seulement).
- Serveur peut laisser tomber la balle de la hauteur de son choix (ex : genoux, épaules, au-dessus tête, etc.).
- Faute si la balle est lancée/projetée/etc. (vers le haut ou le bas).
- Rebond de la balle peut-être à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain avant d'être frappée. • Arbitre et receveur doivent voir le lâcher de balle (si pas vu = reprise).
- Balle peut faire 1 ou plusieurs rebonds avant d'être frappée.
- Joueur peut attraper la balle et recommencer (si < 10 secondes).
- Position des pieds doit être respectée.
 - Autres exigences du service ne s'appliquent pas à ce type de service (i.e. mouvement bas vers le haut, plus bas que taille et raquette en bas du poignet).

Pour consulter le résumé des principaux changements de règlements officiels de la Fédération québécoise de Pickleball, cliquez ici :

https://www.pickleballquebec.com/wp-content/uploads/2021/03/resume_mars_2021.pdf

5. ÉQUIPES

Les équipes sont constituées de deux (2) joueurs, dont un capitaine.

Chaque capitaine à la responsabilité de vérifier les points qui sont inscrits sur la feuille de pointage.

Formule

- Double 50 ans et + féminin, masculin et mixte
- Double 65 ans et + féminin, masculin et mixte

Pour toute la documentation concernant les règlements officiels, vous pouvez consulter les règlements de la Fédération québécoise de Pickleball.

<https://www.pickleballquebec.com/reglement-officiel-federation-international-de-pickleball/>

TENNIS DE TABLE

RÈGLEMENTS

JEUX RÉGIONAUX FADOQ

Les règlements de jeu en vigueur sont ceux adoptés par la fédération de tennis de table du Québec et publiés par l'ITTF avec les modifications apparaissant aux articles suivants

1. FORMULE DE COMPÉTITION

La formule utilisée est celle d'un tournoi à la ronde suivi de rondes éliminatoires pour déterminer un vainqueur.

2. DURÉE DES PARTIES

Une partie se joue au meilleur de cinq manches de 11 points. Le joueur / l'équipe qui remporte le premier 3 manches gagne la partie. À 10-10, la manche est prolongée jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart. Une période d'échauffement d'au maximum 3 minutes avant la partie est autorisée.

Le service alterne entre les deux joueurs / équipes à chaque manche.

3. L'ÉQUIPEMENT

La tenue sportive et les espadrilles sont obligatoires pour tous les participants. **Tous les participants doivent apporter leur raquette.** Celle-ci doit répondre aux exigences de la fédération de tennis de table du Québec.

Les balles sont fournies par le comité organisateur

4. L'AIRE DE JEU

L'aire de jeu utilisé pour la compétition est une table de tennis de table aux dimensions officielles soit 2,74m de long et 1,525m de large avec un filet à une hauteur de 15,25 cm.

5. PROCÉDURE DE MATCH ET DÉROULEMENT

Les horaires affichés peuvent être modifiés sans préavis pour toute situation hors de notre contrôle.

Tous les participants sont tenus de se présenter à la table du tournoi 10 minutes avant l'heure de leur match et de leur période de réchauffement. Tous les joueurs arrivant 10 minutes après que leur assignation à un terrain ait été faite perdront leur match par forfait.

Après la rencontre, les 2 joueurs doivent se présenter à la table du tournoi pour :

- Donner le nom du vainqueur et la feuille de pointage de la rencontre
- Rapporter les balles
- S'informer de l'horaire de la prochaine rencontre

Pour commencer une partie

Avant le début de la partie, les joueurs / équipes tirent au sort avec une pièce de monnaie.

Le joueur / l'équipe qui remporte le tirage au sort exerce son choix :

- Servir ou recevoir en premier
- Commencer la première manche sur l'un ou l'autre des camps

- Le joueur / l'équipe perdant le tirage au sort exerce son choix sur l'autre alternative.

6. RÈGLE DE JEU

Dans le cadre de la compétition, les règles de jeu officiel de la fédération de tennis de table du Québec seront observées lors du tournoi avec les précisions suivantes.

- Les parties rencontres sont disputées sans arbitre. Dans ce sens, nous vous demandons de faire preuve d'esprit sportif et de jugement équitable pour le bon déroulement de la compétition. En cas de litige, un membre du secrétariat régional sur place aura le pouvoir décisionnel.
- Pour éviter toutes les ambiguïtés quant au pointage, nous invitons le serveur à le préciser avant de servir.
- Si une balle ou autre objet perturbe le cours d'une partie, le point sera joué à nouveau, à la condition que l'un des joueurs ait signalé un « let »

ANNEXE 1

PÉTANQUE **RÈGLEMENT ABRÉGÉ** **FÉDÉRATION DE PÉTANQUE DU QUÉBEC INC.**

1. PRINCIPE DE LA PÉTANQUE

Il s'agit de placer les boules le plus près possibles du but.

2. ZONE DE JEU

Le jeu de pétanque se pratique sur tous les terrains, cependant, par décision du comité organisateur ou de l'arbitre, les équipes peuvent être tenues de se rencontrer sur un terrain délimité.

3. LE MATÉRIEL

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 est gravé. L'équilibre de ces boules permet un meilleur contrôle.

Le but est en bois ou en résine de synthèse et il a un diamètre de 30 mm (= ou – 1 mm). Les buts peints, quelle que soit la couleur, sont autorisés.

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.

4. ÉQUIPE

- Une équipe est composée de trois joueurs (triple), deux boules par joueur.
- Une équipe est composée de deux joueurs (double), trois boules par joueur.
- Le tête-à-tête se joue avec trois boules par joueur.

(Dans le cadre des Jeux des Aînés du Québec, les équipes sont de trois joueurs.)

5. DÉBUT DE LA PARTIE ET DÉROULEMENT

Les capitaines procèdent **par tirage au sort** pour déterminer laquelle des deux équipes débutera. Le joueur de l'équipe qui débute trace au sol un cercle à l'une des extrémités du terrain, d'un diamètre mesurant entre 35 cm et 50 cm et situé à deux mètres de tout obstacle et des limites d'un terrain interdit.

Pour que le but lancé par un joueur soit valable, il faut:

- que la distance entre le but et le bord le plus rapproché du cercle soit comprise entre six mètres et dix mètres;
- que le but soit visible du cercle ;
- que le but et le cercle soient à deux mètres au minimum de tout
- obstacle ou de la limite la plus proche du terrain interdit.

N.B. Les distances minimales entre le but ou le cercle et le terrain interdit peuvent être ajustées par l'arbitre ou le comité organisateur pour des questions de manque d'espace de jeu.

Si le but n'a pas été lancé dans les conditions ci-dessus définies, l'équipe adverse le dépose dans une position réglementaire sur le terrain de jeu. En tout état de cause, l'équipe qui a perdu le but parce qu'elle n'a pas réussi à le placer de façon réglementaire doit jouer la première boule.

Le joueur qui lance le but n'est pas obligé de jouer le premier.

Lors du début des compétitions et pour toute leur durée, il est interdit d'enlever quoi que ce soit sur le terrain avant de lancer le but ou les boules; par contre, un joueur qui s'apprête à jouer, ou l'un de ses partenaires peut boucher le trou fait par la boule jouée précédemment.

6. LE BUT

Si le but est déplacé en raison du vent ou accidentellement par un joueur, un spectateur, l'arbitre, une boule ou un but provenant d'un autre jeu, 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.

Lorsqu'au cours d'une mène le but a été déplacé hors du terrain délimité, la mène se termine. Le but est relancé à la mène suivante du point où il se trouvait lorsqu'il a été déplacé. Si les équipes ne s'entendent pas, c'est l'arbitre qui tranchera.

Une mène ne peut être annulée parce que la boule la plus près du but est jugée trop loin.

7. 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 une boule ou un but provenant d'un autre jeu. Une boule déviée ne peut être rejouée si elle est déviée après avoir dépassé le but.

On ne peut pas lancer des boules pour essais pendant une partie.

Une boule qui touche à la limite intérieure du terrain est considérée comme bonne. Les boules qui sortiraient du terrain seront retirées du jeu.

Seuls les capitaines peuvent se tenir entre le but et le cercle de lancer. Les autres joueurs doivent se tenir en arrière du cercle.

Aucune boule en terrain autorisé ne peut être annulée sous prétexte d'être trop éloignée du but.

8. LES POINTS

Les parties se jouent en treize (13) points avec possibilité de faire disputer celles des poules et des cadrages en 11 points et les finales en treize (13) points.

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène.

Pour la mesure d'un point, il est permis de déplacer, après les avoir marqués, les boules et les obstacles situés entre le but et les boules à mesurer.

Suite à la mesure, les boules et les obstacles doivent être remis à leurs places.

La décision de mesurer un point incombe au capitaine de la dernière équipe qui a joué. Les adversaires ont toujours le droit de mesurer après.

Quel que soit le rang des boules à mesurer et le moment dans une mène, un arbitre 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.

Le point est perdu pour une équipe si l'un de ses joueurs effectuant une mesure déplace le but ou l'une des boules. Tout corps étranger qui adhère à la boule ou au but doit être enlevé avant la mesure du point.

Si, au cours d'une mène, le but sort du terrain délimité et qu'une seule des deux équipes a encore des boules à jouer, celle-ci marque autant de points qu'il lui reste de boules à jouer. Si les deux équipes ont des boules à jouer, la mène est annulée.

9. PÉNALITÉS

Dans le cas où un joueur ne respecterait pas les règles ou ferait preuve de manque d'esprit sportif, il est passible des sanctions suivantes :

- Avertissement ; (carton jaune)
- Annulation de la boule jouée ou à jouer ; (carton orange)
- Disqualification du joueur fautif ; (carton rouge)
- Disqualification de l'équipe fautive ;
- Disqualification des deux équipes en cas de connivence.
- Ces sanctions peuvent être imposées par un arbitre ou par le ou les responsables du tournoi.

10. ESPRIT SPORTIF ET COURTOISIE

Les présents règlements abrégés sont extraits des règlements officiels. Ils peuvent ne pas répondre à toutes les situations, en particulier, les plus rares.

L'application de ce règlement exige de l'esprit sportif, de la courtoisie, du respect et un bon jugement de la part des équipes et des capitaines.

Bonne partie!

Rédigé par M. Paul Vielpeau, arbitre national de la Fédération de pétanque du Québec.



N.B. Le texte de ce règlement utilise le genre masculin afin de ne pas alourdir la forme. Cela n'exclut nullement le fait que la pétanque soit pratiquée autant par les femmes que par les hommes.