

Règlements
48^e Édition
Jeux régionaux
FADOQ Richelieu-Yamaska

Saint-Hyacinthe, le jeudi 06 mars 2025

Chers participants,

Afin de profiter pleinement de votre expérience, veuillez lire attentivement toutes les informations inscrites au présent document.

Ces règlements concernant la 48e Édition des Jeux régionaux sont adaptés à ceux de la FADOQ provinciale et demeurent une variante des règlements officiels.

Voici les 11 disciplines :

- Babette
- Cartes (Whist)
- Crible
- Curling sur tapis (nouveau aux Jeux régionaux)
- Golf (catégorie d'âge 50-64 ans et 65 ans + / Femme, Homme, Mixte)
- Grosses Quilles (catégorie handicap et mixte)
- Palet américain
- Pétanque-atout
- Pétanque * nouveauté dans le règlement – composition d'équipes- des parties temps de 1^{ière} et 2^{ième} rondes
- Pickleball (catégorie d'âge 50-64 ans et 65 ans + / Femme, Homme, Mixte) * nouveauté dans le règlement – en cas d'égalité – Départage au classement
- Petites Quilles (catégorie handicap et mixte)

Bonne lecture!

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

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 ;
- Est exclus de toute forme de participation : les employés des regroupements régionaux et du secrétariat régional ainsi que les administrateurs du CA régional.

CATÉGORIES D'ÂGE

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

En cas de différence entre :

1. L'âge du participant au moment de la qualification et son âge au moment des Jeux FADOQ, le participant devra s'inscrire dans la même catégorie d'âge que celle qui lui a permis de se qualifier aux jeux régionaux. Le participant peut être amené à concourir dans une catégorie d'âge plus jeune.
2. Les catégories d'âge utilisées par une région et par les Jeux FADOQ, les membres des équipes devront concourir dans la catégorie d'âge qui correspond à l'âge du plus jeune membre de l'équipe, lors des jeux régionaux et provinciaux.

INSCRIPTION

- Tous les participants doivent s'inscrire en ligne ou si cela est impossible : 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 lors des Jeux provinciaux (vous retrouvez l'information complète des Jeux provinciaux dans l'onglet événement du site FADOQ.ca)

SUBSTITUT

- Les changements de partenaire(s) ne seront autorisés qu'avant le début officiel des Jeux. Le comité organisateur doit être informé de toute substitution effectuée entre le moment où les formulaires d'inscription originaux ont été soumis et le début des Jeux.

IMPORTANT

Le changement de partenaire ou substitution n'est pas permis pour une équipe de deux joueurs lors des Jeux provinciaux. Sauf exception, approuvée par le secrétariat provincial.

TRANSPORT

- Le transport vers le Club hôte des 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).

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.

Règlements des disciplines

BABETTE

1. Terrain

- Les joueurs doivent demeurer en tout temps à l'intérieur du périmètre prévu à cet effet (zone des joueurs). Et ne doivent pas dépasser la ligne prévue à cet effet.
- La distance réglementaire entre les deux jeux est de 20 pieds

2. Matériel

- Six poches (1 livre/chacune) de 5" de hauteur par 5" de largeur et de 2 couleurs distinctes ;
- **Aucun joueur ne peut utiliser son matériel personnel.**

3. Nombre de joueurs (en double)

- Lors des compétitions, les équipes sont composées de deux joueurs ;
- Un joueur de chacune des équipes se place à chacune des extrémités du jeu ;
- Les capitaines doivent être situés côte à côte et du côté du marqueur.

4. Début de la partie

- Les capitaines auront à tirer au sort à « Pile ou Face » pour savoir qui commencera en premier ;
- Pour commencer la partie, le joueur lance une poche puis à son tour l'adversaire lance une poche toujours en alternance, pour les quatre poches des joueurs ;
- Les joueurs changent de côté après chacune des manches ;
- L'équipe avec le plus haut pointage d'une manche débute la manche suivante (si la manche est nulle, la dernière équipe à avoir fait des points débute);
- **Les deux partenaires doivent être placés face au jeu derrière la ligne désignée.**

5. Pointage

- Le but du jeu est d'arriver le premier à marquer 21 points ;
- Une poche dans le trou vaut 3 points et une sur la boîte vaut 1 point ;

- Les poches qui tombent en avant de la boîte pendant la partie peuvent y demeurer, car elles ne nuisent pas au déroulement du jeu.
- On calcule les points de façon à soustraire du total le plus élevé et on cumule ce pointage. **Exemple : A lance 2 poches dans le trou et une poche sur la boîte = 7 points B lance ses 3 poches sur la boîte = 3 points donc $7-3 = 4$ points pour A;**
- **Les parties sont de 21 points. Il n'est pas nécessaire de terminer avec le pointage exact, on peut dépasser 21 points ;**
- Les points sont marqués par le capitaine et ceux-ci remettent le document signé au responsable de discipline.

6. Tournoi

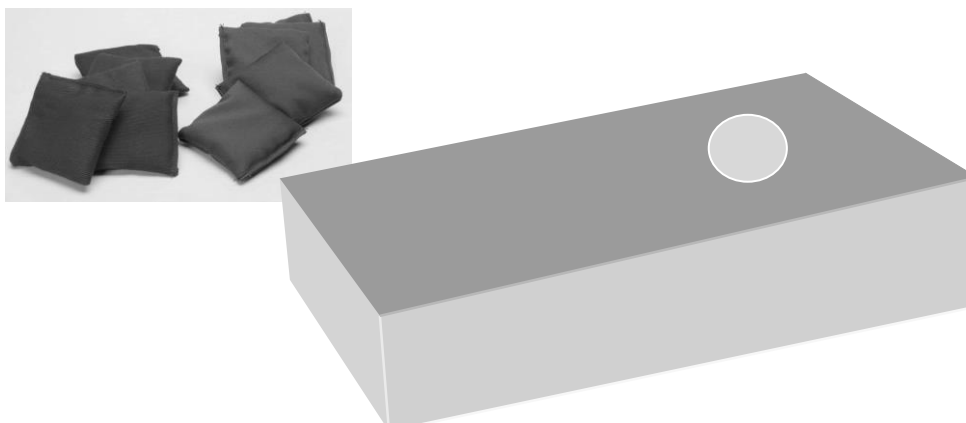
- Lors du tournoi de la FADOQ – Région Richelieu-Yamaska, **4 parties** seront jouées.

7. Égalité

- Si plusieurs équipes sont à égalités, le différentiel le plus haut déterminera l'équipe gagnante. Si égalité dans la différence, l'équipe qui aura obtenu la plus grande différence à la partie 1 gagnera. S'il y a encore égalité, la partie 2 sera retenue, etc.

8. Fautes et punitions

- Si le joueur touche ou dépasse la ligne de jeu, un sac lui sera retiré ;
- Les lancers par-dessus l'épaule ne sont pas acceptés.



CARTES (WHIST)

1. MATÉRIEL

- Un jeu de cartes par table;
- Un participant ne peut avoir en sa possession un jeu de cartes non officiel. Le jeu officiel sera fourni par le responsable du plateau;
- Une carte de pointage par joueur.

2. ÉQUIPE

Il y a deux joueurs par équipe, dont un capitaine.

3. DÉROULEMENT

- Au cours d'une activité régionale, une partie compte 25 brasses;
- L'atout change à toutes les brasses;
- L'atout est affiché à la vue de tous et seul le responsable du plateau peut changer le carton l'indiquant et la 25^e brasse est sans atout;
- À chaque brassée, les deux gagnants changent de table. Les perdants restent à la même table, mais un des perdants change de place. Le responsable du plateau indique la direction à suivre pour le changement de table et de place;
- Pour déterminer le brasseur, c'est la plus haute carte coupée dans le paquet de cartes;
- Si un joueur se plaint, qu'il lui manque une carte et redemande la brasse si cette carte est par terre, le joueur (qui se plaint) et son coéquipier perdent la partie.

4. COMMENT COMPTER LES POINTS

- Les perdants de la brasse se font poinçonner leur carte par le poinçonneur officiel;
- À la fin de la partie, le total des deux cartes des joueurs de la même équipe est additionné et ensuite divisé par 2. Les gagnants sont ceux qui auront le pointage le moins élevé;
- Si égalité, il y aura élimination, un 2 de 3.

CRIBLE

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

L'objectif est d'être le premier à atteindre 121 points ou plus (en faisant le tour 2 fois de la planche de crible) accumulés après plusieurs donnes. Les points sont comptés surtout par la combinaison de cartes se produisant durant le jeu, dans une main, ou dans les cartes écartées avant le jeu (qui forment le crib).

2. MATÉRIEL

Il se joue avec un jeu de 52 cartes normales où les cartes de 2 à 10 valent leur valeur nominale, les as valent 1 et les valets, dames et rois valent 10.

3. NOMBRE DE JOUEURS

- Il se joue à 2 ou 3 joueurs ou encore à 4 ou 6 joueurs en équipes de deux;
- Pour l'activité régionale de la FADOQ Région Richelieu-Yamaska, il se joue individuellement.

4. DISTRIBUTION DES CARTES

- Au début d'une manche, six cartes sont distribuées à chaque joueur;
- En choisissant parmi leurs cartes, chaque joueur défaisse deux cartes pour former le crib (face cachée). Celui-ci ne servira qu'au décompte des points à la fin de la manche;
- Le joueur à la droite du donneur coupe ensuite le reste du paquet et le donneur retourne la première carte (carte de démarrage).

5. DÉROULEMENT DE LA MANCHE

Une partie se déroule en une succession de manches où les joueurs distribuent les cartes à tour de rôle. La manche se déroule en deux temps :

- Chaque joueur dévoile une carte à tour de rôle;
- Chaque joueur reprend ses cartes et les combine pour obtenir plus de points.

6. LE JEU

Les joueurs dévoilent à tour de rôle devant eux une carte dans le sens horaire en commençant par le joueur à gauche du donneur et tente de faire des points sans que la valeur totale des cartes dépasse 31. Pour faire des points, les joueurs tenteront d'obtenir une valeur de 15 (2 points), faire une paire (2 points), un triple (qui équivaut à trois paires, donc 6 points) faire une suite d'au moins trois cartes (1 point par carte de la suite).

Les cartes n'ont pas à être dans l'ordre ou de la même couleur pour faire une suite, par exemple, un joueur joue le 7♥, le suivant joue le 8♠ (pour un total de 15, marquant 2 points), le suivant joue le 6♦ pour une suite de 3 points, si le

joueur suivant joue un 5 ou un 9 pour compléter la suite, il fera 4 points et ainsi de suite.

Si un joueur atteint exactement 31, il marque 2 points, si un joueur est incapable de jouer une carte sans dépasser 31, il passe en disant « Go », le joueur suivant doit alors jouer une carte s'il le peut. Un joueur peut jouer ainsi plusieurs cartes sans que l'autre ne puisse jouer. Si personne ne peut plus jouer sans dépasser 31, le dernier joueur à avoir posé une carte gagne 1 point. Les joueurs retournent alors leur carte jouée et le joueur à la gauche du dernier joueur à avoir déposé une carte joue pour un nouveau compte de 31 et ceci jusqu'à épuisement des cartes en main.

Par courtoisie envers son adversaire, le joueur annonce à voix haute la somme cumulée des cartes lorsqu'il dépose une carte. Par exemple, si le compte était de 12 avant son tour, le joueur en déposant un 7 dit : « 19 ».

7. LE DÉCOMPTE

Lorsque toutes leurs cartes ont été jouées, les joueurs reprennent leurs cartes et tentent de les combiner pour faire plus de points. Les joueurs, dans le sens horaire en commençant par le joueur à gauche du donneur, comptent leur main, lorsqu'arrive son tour le donneur compte le crible en plus de sa main.

À cette deuxième étape, les joueurs utilisent, en plus de leurs quatre cartes, la carte coupée du paquet (carte de démarrage) qui sert à tous les joueurs et au crible. Si la carte coupée est un valet, le donneur gagne 2 points et si un joueur possède le valet de la même couleur que la carte coupée, il marque 1 point. Les combinaisons qui font des points sont les mêmes que pour la première partie de la manche, c'est-à-dire les 15, les paires et les suites de trois cartes ou plus.

En plus si toutes les cartes en main sont de la même couleur cela vaut 4 points et on compte 5 points si la carte coupée est aussi de la même couleur.

Remarquez que d'avoir un brelan (trois cartes de même valeur) vous permet de combiner vos cartes en trois paires différentes et de marquer 6 points, alors que d'avoir un carré vous permet de faire six paires différentes pour 12 points.

Par exemple, une main composée d'un 6♣, d'un 7♠, d'un 8♦, d'un 8♥ et d'un 9♠, vaut un total de 16 points. Le 6 et le 9 =15 pour deux points, le 7 et un 8 =15 pour deux points, le 7 et l'autre 8 =15 pour deux points, la suite 6-7-8♦-9 pour 4 points, l'autre suite 6-7-8♥-9 pour 4 points et finalement la paire de 8 pour 2 points.

8. FIN DE MANCHE

Après le décompte des mains, le joueur à la gauche du donneur devient le donneur de la prochaine manche et il recevra les points du crible.

9. FIN DE PARTIE

Une partie se termine dès qu'un joueur atteint 121 points ou plus.
Pour la prochaine partie et pour celles à suivre, les gagnants resteront à leur place.

10. CALCUL DES POINTS

Le gagnant sera celui qui aura accumulé le plus de points. Si égalité : un deux de trois sera joué pour déterminer les médaillés.

Remarques

- À partir de 116, on ne peut plus avancer 1 point à la fois;
- La meilleure main, qui permet de faire 29 points d'un seul coup (le maximum), est constituée d'un 5 comme carte coupée et d'une main composée des trois autres 5 et du valet de la couleur de la carte coupée.

On compte :

- 12 points pour le carré de 5;
- 8 points pour les 15 constitués du valet et de chacun des 5;
- 8 points pour les 15 constitués par trois 5;
- 1 point pour le valet de la même couleur que la carte coupée.

Il est impossible d'obtenir une combinaison de carte donnant un pointage exact de 19 avec sa main. C'est pourquoi certains joueurs ont pris l'habitude pour plaisanter d'annoncer 19 points, ce qui signifie donc une main de 0 point. Il en est de même pour les scores de 25, 26 et 27.

Particularité supplémentaire pour la région Richelieu-Yamaska

Dans le cadre de l'activité régionale, 15 parties seront jouées. Cependant, pour des raisons de temps, le responsable de plateau pourra réduire le nombre de parties à jouer.

GOLF DIT 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 voitures 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 toute 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

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.

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 « mixte ».
- La moyenne enregistrée aux finales régionales sera réutilisée aux finales provinciales. Un minimum de 15 parties est requis pour le calcul de la moyenne.

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.

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.

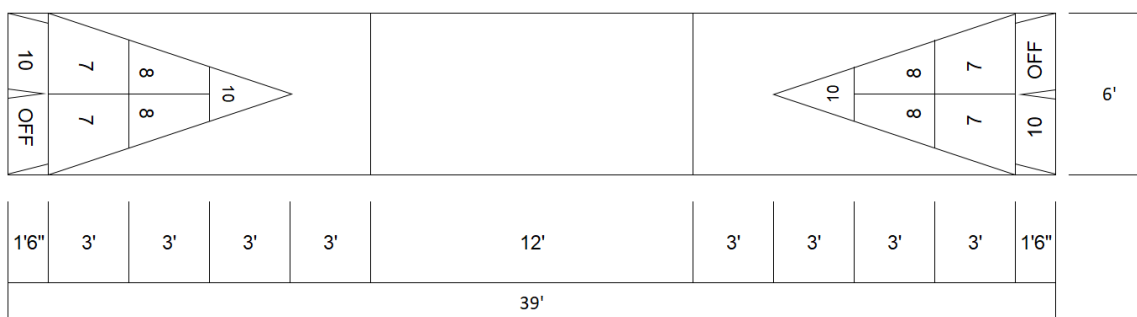
2- MATÉRIEL

- 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

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.

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 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

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.

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.

NOUVEAUTÉ — Composition des équipes

- Une équipe mixte est composée de trois (3) joueurs, dont un minimum d'une femme.
- Une équipe mixte peut être composée d'un maximum de deux (2) joueurs, homme ou femme, classé **ARGENT** par la Fédération de pétanque du Québec.
- **Aucun joueur**, homme ou femme, classé **OR** par la Fédération de pétanque du Québec ne sera admis aux jeux provinciaux.

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 3 mètres X 10 mètres minimum (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 met en place le cerceau, en le marquant, à l'une des extrémités du terrain. 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 cerceau 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. Trace
- 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 un trou.

5- POINTAGE

- Les parties se jouent habituellement en treize (13) points, mais peuvent se jouer en onze (11) points ou en temps minuté, 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 ou à un de ses coéquipiers.
- Quels 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 doivent être 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

- Lors du lancement du cochonnet (but) celui-ci doit être marqué par l'équipe qui l'a lancé.
- 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 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.

RETARD DE L'ÉQUIPE

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.

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.

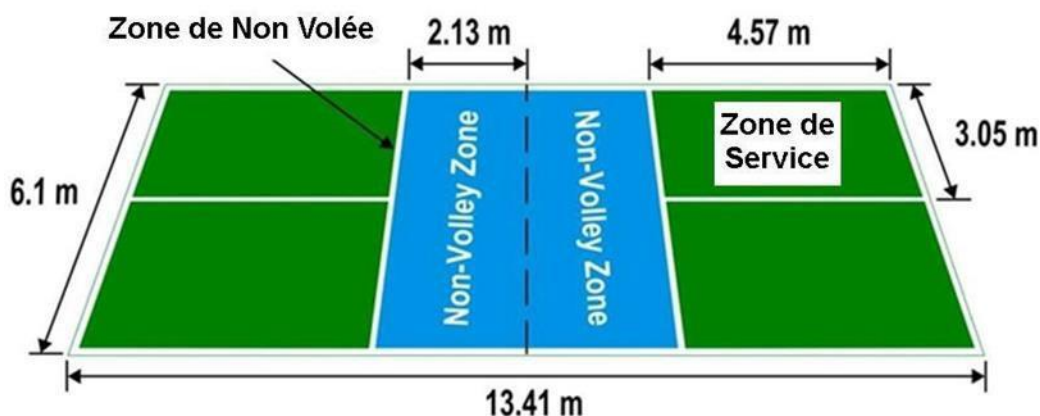
2- MATÉRIEL

- 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 pendant une partie

- 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 jusqu'à un maximum de 15 points.

NOUVEAUTÉ — Départage d'égalité au classement final

Chaque critère a pour but d'éliminer une ou des équipes jusqu'à l'atteinte de l'objectif qui est d'identifier la ou les meilleures équipes.

Lorsqu'il y a une égalité au classement **entre deux équipes**, elles seront départagées en fonction des critères suivants :

1. Le plus grand nombre de victoires.
2. Si les deux équipes se sont affrontées, l'équipe victorieuse de la partie disputée sera déclarée gagnante.
3. Le meilleur différentiel.
4. Le plus grand nombre de points pour.
5. Par tirage au sort.

Lorsqu'il y a une égalité au classement **entre plus de deux équipes**, elles seront départagées en fonction des critères suivants, tant et aussi longtemps que la première position d'entre elles n'a pas été déterminée :

1. Le plus grand nombre de victoires.
2. Le meilleur différentiel.
3. Le plus grand nombre de points pour.
4. Tirage au sort

Dès que le classement de la première équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape 1 pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

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
- 2 catégories : 50+ et 65+ (dans chacune de ces catégories : homme, femme, mixte)

RETARD DE L'ÉQUIPE

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.

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.