

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.

7. PARTICULARITÉS FADOQ

- Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant toute la durée de la compétition. Des écarts de conduite, gestes ou paroles déplacés visant à nuire à un autre joueur résulteraient en l'interruption et la perte du match pour le joueur fautif ou l'exclusion du tournoi.
- Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels

Pour être éligible à participer aux Jeux Provinciaux, l'équipe :

- Doit être mixte et inclure minimalement deux femmes ;
- Que chaque moyenne soit calculée à partir d'au moins 15 parties.

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.

1. 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.

2. 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.

3. 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 la FADOQ Rive-Sud-Suroît.
- 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.