

# JEUX FADOQ 2026 CAHIER DES RÈGLEMENTS

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

### CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

- Être membre en règle de la FADOQ et avoir 50 ans ou plus au moment de la finale provinciale des jeux FADOQ ;

### CATÉGORIES D'ÂGE

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

#### En cas de différence entre :

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 provinciaux. Le participant peut être amené à concourir dans une catégorie d'âge plus jeune.

Les catégories d'âge utilisées par une région et par les Jeux FADOQ, les membres des équipes devront concourir dans la catégorie d'âge qui correspond à l'âge du plus jeune membre de l'équipe, lors des jeux provinciaux.

## Règlements des disciplines

### GOLF « VEGAS »

#### 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 »

## **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.

## **FAUTES ET PÉNALITÉS**

*Les règlements du club de golf sont en vigueur*

- Pas de voiturettes sur les départs, les verts et dans les trappes de sable ;
- Toujours replacer les mottes de gazon aussi bien sur les départs que dans les allées ;
- Râtelier les marques de coups et de pas dans les trappes de sable ;
- Ne pas chercher une balle plus de trois minutes ;
- Ne pas consommer de bière ou autre boisson sur le parcours et sur le terrain de stationnement ;
- Il est formellement interdit de consommer dans le chalet et sur la propriété du Club, de la bière ou 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**

### **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.

### **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.

## **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.

## **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

## **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 :<br>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                  | <b>83</b> |       |  |

- 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.

## **PICKLEBALL**

### **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.

### **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.

### **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.

## **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).

## **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.

## 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.

## 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.

### **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.