

Règlements des JFL-2026

Jeux FADOQ Laurentides — Édition 2026

« Ensemble, célébrons le plaisir de bouger et de partager ! »

Règlements des disciplines présentées du 19 mai au 6 juin 2026



Mission des JFL

Chaque année, à la fin du printemps, les Jeux FADOQ des Laurentides ont pour objectif de promouvoir un mode de vie actif, d'encourager le dépassement de soi, de favoriser le bien-être et de renforcer les liens entre les membres de la FADOQ dans les Laurentides. Ces initiatives se concrétisent par des activités sportives, culturelles et récréatives organisées dans l'ensemble des huit MRC de la région sur une période de trois semaines.

Vision des JFL

Cet événement vise à rassembler, inclure et dynamiser tous les participants, afin que chacun puisse trouver sa place, développer ses compétences et vivre une expérience enrichissante lors des épreuves organisées dans la région des Laurentides. Ici, le dépassement de soi est valorisé comme objectif principal, et les médailles servent de passeport pour rejoindre la délégation FADOQ-RLS à la finale provinciale des Jeux FADOQ, qui se tiendra à Saint-Hyacinthe du 22 au 26 septembre.

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 ;
- Être sélectionné et inscrit par la région FADOQ représentée ;
- Respecter le code d'éthique des Jeux provinciaux ;
- Est exclus de toute forme de participation : les employés des regroupements régionaux et du secrétariat provincial ainsi que les administrateurs du CA provincial.

CATÉGORIES D'ÂGE

Les participants sont autorisés à 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 provinciaux. 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 provinciaux.

INSCRIPTION

- Tous les participants doivent remplir le formulaire d'inscription et le soumettre avec les frais d'inscription requis à l'intervenant de leur région dans le délai convenu.
- Les participants ne doivent pas s'inscrire ou compétitionner dans plus d'une discipline et catégorie par jour ;
 - Exception : il est possible de s'inscrire dans plusieurs catégories de course.

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. Sauf exception, approuvée par le secrétariat provincial.

TRANSPORT

- Le transport vers la ville hôte et les lieux de compétition est la responsabilité des participants et des accompagnateurs.

POLITIQUE NON-FUMEURS

- Tous les sites utilisés dans le cadre des Jeux FADOQ seront des environnements sans fumée (cigarette, vapoteuse et marijuana).

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.

BILLARD

1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

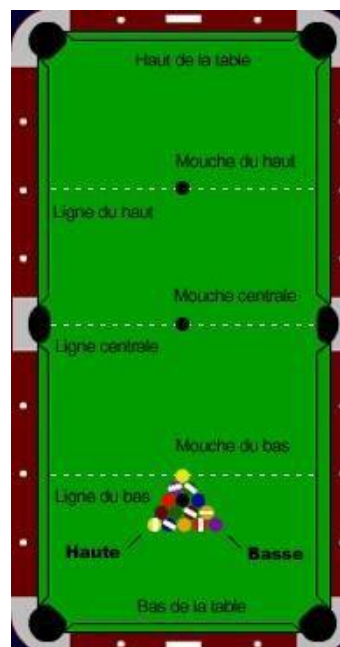
- Aux finales provinciales, la formule est le « jeu du 8 » en double. Pour remporter la partie, une équipe doit empocher toutes les boules d'une seule catégorie (basse ou haute), puis la 8. L'arbre de tournoi dépend des inscriptions.
- Aux finales provinciales, le billard en double se joue de façon alternative. Lorsqu'un joueur empoche une boule sur un coup légal, c'est à son coéquipier de jouer. L'équipe reste à la table jusqu'à ce qu'elle rate un coup, commette une faute ou remporte la partie.

2- MATÉRIEL

- 15 boules numérotées de 1 à 15, une 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). La boule 8 est noire.
- Il est permis aux joueurs d'apporter leur propre baguette, pourvu qu'elle mesure plus de 40' et respecte les standards règlementaires du sport.

3- PLATEAU

- Le haut de la table est le côté où le bris d'envoi sera effectué. Le bas de la table est le côté où le triangle de boules est placé.
- L'organisation se réserve le droit de décider des dimensions des tables du tournoi, qui doivent cependant toutes être identiques.



4- DÉROULEMENT

Tirage à la bande

- Le tirage à la bande détermine qui effectue le bris d'envoi. Lors du tirage à la bande, les deux équipes se placent, boule en main, derrière la ligne de départ et font simultanément rebondir une balle sur la petite bande du bas. Le joueur dont la balle revient s'immobiliser le plus près de la petite bande du haut décide qui commence.
- Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :
 - a. La boule traverse dans la section de table de l'adversaire,
 - b. La boule ne touche pas la courte bande du bas,
 - c. La boule est empochée ou quitte la table,
 - d. La boule touche une bande longue,
 - e. La boule touche plus d'une fois la courte bande du bas,
 - f. La boule s'arrête dans le coin de la poche au-delà de la courte bande.
- Si les deux joueurs enfreignent ces règles, s'il est impossible de déterminer la boule la plus proche, ou si un joueur frappe après que l'autre boule a déjà heurté la bande du bas, le tirage à la bande est repris par les deux autres joueurs.

Disposition des boules et bris d'envoi

- Les boules sont disposées dans le triangle au bas de la table par l'adversaire. La boule qui termine la pointe du triangle doit être sur la mouche, la « 8 » au centre, une haute dans un coin et une basse dans l'autre coin. Les autres boules peuvent être aléatoires.
- La blanche peut être déplacée n'importe où dans la zone de départ pour effectuer le bris d'envoi.
- Pour être légal, le bris doit soit empocher une boule, soit projeter à la bande au moins 4 boules et ne doit pas empocher la blanche ni la faire rebondir hors de la table.
 - a. Si le bris n'est pas légal, l'adversaire a le choix de continuer à jouer, refaire lui-même le bris ou demander à l'adversaire de refaire le bris.
 - b. Si au moins une boule numérotée est empochée, le partenaire du joueur qui vient de faire le bris continue le jeu.
 - i. Si seulement la « 8 » est empochée, le partenaire a le choix de sortir la boule, la mettre sur la mouche et de recommencer à jouer ou refaire le bris.
 - ii. Si la « 8 » et la blanche sont empochées, le joueur adverse décide de refaire le bris ou de sortir la noire la déposer sur la mouche et de commencer avec la blanche boule en main n'importe où sur la table.

- iii. Si la « 8 » et une autre boule numérotée sont empochées, il le partenaire recommence le bris d'envoi.
- c. Si au moins une boule numérotée quitte la table durant le bris, la balle n'est pas remplacée sur la table et l'adversaire commence avec une balle en main.
- d. Cependant, si c'est la « 8 » qui quitte la table au bris, elle est remplacée sur la mouche.
 - i. Au jeu du « 8 », le bris est alternatif. L'autre équipe effectuera donc le bris à la seconde partie, si la formule de jeu le permet.

Coup nommé

- Les coups évidents n'ont pas à être annoncés (même pour la « 8 »). Des précisions sur l'intention peuvent en tout temps être demandées à la discrétion des joueurs. Tout coup impliquant une bande ou une combinaison doit être annoncé.
- À coup nommé, il n'est jamais nécessaire d'ajouter les détails tels que le nombre de bandes, de chocs, de ricochets (kiss), etc.
- Le bris d'envoi n'est pas un « coup nommé ».

Table ouverte et choix des groupes

- La table est ouverte tant que le choix des groupes (boules hautes ou basses) est indéterminé.
- Après le bris d'envoi, une équipe doit empocher une boule numérotée sur un coup légal pour déterminer son groupe. Si au moins une boule est empochée lors du bris d'envoi, la même équipe continue de jouer. Sinon, c'est à l'équipe adverse.
- Tant que la table est ouverte, il est légal d'utiliser une boule d'un groupe pour empocher une boule de l'autre groupe (haute ou basse).
 - Sauf pour la « 8 ». Dans ce cas, la combine est illégale et la boule empochée ne compte pas, reste empochée, le joueur perd son tour et la table est toujours ouverte.
- En cas de faute sur une table ouverte, toute boule empochée illégalement n'est pas remise sur la table.

Coup légal

- Pour qu'un coup soit légal, le joueur doit d'abord frapper une boule de son groupe (ou la « 8 » si ses 7 boules sont empochées) et doit empocher une boule de son groupe ou faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percute au moins une bande.
 - Sauf lors du bris d'envoi
 - Sauf lorsque la table est ouverte

- Lorsqu'un joueur empoche une boule de son groupe, mais qu'en chemin une boule adverse se fait empocher, le coup est légal seulement si la blanche a percuté la boule de son groupe en premier.

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

Combinaison

- Les combinaisons sont légales, tant qu'elles n'utilisent pas une boule de l'adversaire (sauf table ouverte) ou la « 8 » en premier.

Jouer la « 8 »

Si la « 8 » est empochée avant que toutes les boules de son groupe soient entrées, il perd la partie.

- Quand les 7 boules de son groupe sont empochées, une équipe doit empocher la « 8 » sur un coup légal pour gagner.
- Un joueur perd la partie si, en tentant de jouer la « 8 », il :
 - L'expulse hors de la table,
 - L'empoche en frappant d'abord une boule du groupe adverse,
 - Empoche ou expulse la blanche,
 - Empoche la 8 dans un trou autre que celui annoncé.
- Si, en jouant la « 8 », un joueur l'empoche, mais empoche également une boule adverse :
 - Il gagne si la blanche a d'abord frappé la « 8 »
 - Il perd si la blanche a d'abord ou simultanément frappé la boule adverse.

5- POINTAGE

- L'équipe qui gagne une partie remporte un point

6- FAUTES ET PÉNALITÉS

Sont des fautes :

- Accrocher une boule avec sa main, baguette, diable, etc.
- Frapper plus d'une fois sur la blanche
- Frapper la boule de l'adversaire en premier
- Empocher la blanche
- Envoyer une boule hors de la table (toute boule expulsée doit être replacée sur la mouche à l'exception de la « 8 ».)
- Si après le contact de la blanche avec sa boule, aucune boule n'est empochée ni ne touche une bande
- Si la blanche touche simultanément la « 8 » et la boule nommée
- Si un joueur ne garde pas au moins un pied au sol au moment de jouer
- Jouer alors que ce n'est pas son tour
- Jouer avant que toutes les boules ne soient immobiles
- Lorsqu'il y a faute, l'adversaire obtient la blanche en main. Il peut la placer n'importe où sur la table (cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles).
 - ⊖ 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).
 - Si le joueur est en position de tir pour placer la blanche et qu'il la frappe vers l'avant d'un coup de baguette, il y a faute, à moins que le coup ne soit légal. Pour que le coup soit légal, une boule numérotée doit être empochée, ou soit la blanche ou une boule numérotée doivent toucher à une bande.
- Toute boule empochée illégalement demeure empochée, que celle-ci soit d'un groupe ou de l'autre, et l'adversaire obtient la boule en main.

Coup sauté

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

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.

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.