

RÈGLES DES DISCIPLINES DES FINALES RÉGIONALES DES JEUX FADOQ-RY

Mise à jour : février 2019



Chers compétiteurs,

Il est important de prendre connaissance des règles d'une discipline avant de se présenter à une compétition régionale ou provinciale et ce afin de profiter pleinement de l'expérience.

Ce cahier est divisé en 2 parties :

- **La première partie** inclut les règlements des disciplines jouées seulement au niveau régional :
 - Babette
 - Cartes
 - Crible
 - Curling
 - Triathlon (palet américain, babette et pétanque intérieure)

 - **La deuxième partie** regroupe les règlements des disciplines jouées au niveau régional et provincial :
 - Baseball poche
 - Golf
 - Quilles (grosses & petites)
 - Palet américain
 - Pétanque atout
 - Pétanque
 - Pickleball
- Il est important de prendre connaissance de l'encadré des particularités régionales, s'il y a lieu, qui se trouve à la fin de chacun des règlements.

Bonne lecture.

Le comité des Jeux.

Changements à prendre en considération en 2019 :

- Baseball poche : l'équipe est composée de 9 joueurs et 1 marqueur
- Pickleball : deux catégories sont offertes : 50 ans et + et 65 ans et + dans 3 volets : homme/femme/mixte

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 règlementaire entre les deux jeux est de 20 pieds

2. Matériel

- Huit 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

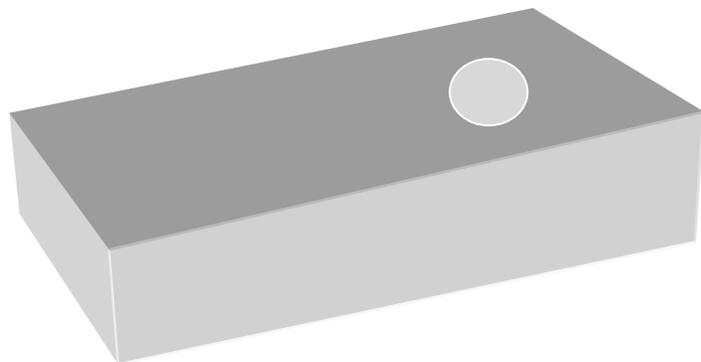
- Lors du tournoi de la FADOQ – Région Richelieu-Yamaska, **4 parties** seront jouées.

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.



Jeu de babette

CARTES (WHIST)

1. MATÉRIEL

Un jeu de cartes par table.

Un compétiteur 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 compétiteur.

2. ÉQUIPE

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

3. DÉROULEMENT

Au cours d'une compétition régionale, une partie compte vingt-cinq (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. La dernière brasse (25ème brasse) est sans atout.

À chaque brassée, les deux (2) 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 compétiteurs 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. But du jeu

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 le tournoi régional de la FADOQ – Région Richelieu-Yamaska, le tournoi se jouera individuellement.

4. Distribution des cartes

Au début d'une manche, six cartes sont distribuées à chaque joueur. En choisissant parmi leurs cartes, chaque joueur défausse 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 (deux points), faire une paire (deux points), un triple (qui équivaut à trois paires, donc 6 points) faire une suite d'au moins trois cartes (un 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 deux

points), le suivant joue le 6♦ pour une suite de trois 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 deux 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 un 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 sept 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 Crib 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 Crib. Si la carte coupée est un valet, le donneur gagne deux points et si un joueur possède le valet de la même couleur que la carte coupée, il marque un 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 quatre points et on compte cinq points si la carte coupée est aussi de la même couleur. Remarquez que d'avoir un brelan vous permet de combiner vos cartes en trois paires différentes et de marquer six points, alors que d'avoir un carré vous permet de faire 6 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 quatre points, l'autre suite 6-7-8♥-9 pour quatre points et finalement la paire de 8 pour deux 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 Crib.

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

Dans le cadre du tournoi régional de la FADOQ – Région Richelieu-Yamaska, 15 parties seront jouées. Cependant, pour des raisons de temps, le responsable de plateau pourra réduire le nombre de parties à jouer.

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

11. Remarques

À partir de 116

À partir de 116, on ne peut plus avancer d'un (1) point à la fois.

La meilleure main

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.

19 points

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.

Source : Site Internet Wikipedia



CURLING

1. ÉQUIPE

Une équipe de curling est composée de quatre (4) joueurs, dont un capitaine.

2. RETARD

À chaque bout manqué (15 minutes), l'équipe perd automatiquement 1 point.

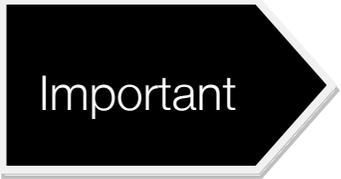
3. DURÉE

Au cours des compétitions, les parties seront de 8 bouts.

4. COMMENT COMPTER LES POINTS

Le calcul des points :

- Pour 1 victoire = 2 points
- Pour 1 nulle = 1 point
- Pour 1 bout gagné = 1 point
- Pour 1 bout nul = 0,5 point



Important

Important : La partie devra être jouée en entier (les huit bouts complétés par les deux équipes) pour que les points soient calculés. Advenant que la partie soit incomplète, aucun point ne sera versé aux deux équipes participantes.

Note 1 : En cas d'une partie nulle, le nombre de pierres déterminera le gagnant.

Note 2 : Et en cas d'une "nullité" complète entre les 2 meilleures équipes, un ou des bouts seront joués pour déterminer les médailles.

TRIATHLON

Disciplines : babette, palet américain et pétanque sur tapis.

1. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

L'équipe sera composée de deux personnes, dont un capitaine.

2. ÉQUIPEMENT

Discipline de la babette : les jeux et les poches sont fournis par les organisateurs.

Discipline du palet américain : équipement fournis par les organisateurs, mais le membre peut apporter sa baguette de jeu s'il le désire.

Discipline de la pétanque : le joueur doit apporter ses boules de pétanque réglementaire.

3. RÈGLEMENTS

Discipline de la babette : application du règlement régional à l'exception du pointage

Discipline du palet américain : application du règlement régional à l'exception du pointage

Discipline de la pétanque (doublette-3 boules par joueur) : application du règlement régional à l'exception du pointage

4. POINTAGE

- I. Il n'y a pas de maximum de points, mais plutôt une récolte de points;
- II. Le temps accordé pour chaque plateau de jeu est fixé à 30 minutes;
- III. Les points récoltés dans les trois disciplines seront additionnés pour déterminer les rangs et les gagnants.

À noter, 15 minutes seront accordées pour les changements de plateaux.

Compilation - Triathlon

- I. Les gagnants (1^{ère}, 2^e et 3^e position) seront déterminés parmi ceux ayant le plus grand pointage (P.P.)
- II. S'il y a égalité, le rang sera déterminé par la différence du total des points « pour » et des points « contre ». L'équipe ayant la plus grande différence sera en première position.

Exemple de pointage :

Exemple de pointage :

Équipe #	Babette		Palet		Pétanque		Total		Diff.	Rang
	P.P.	P.C.	P.P.	P.C.	P.P.	P.C.	P.P.	P.C.		
#1 - Les amis	35	52	70	48	13	9	118	109		1^{er}
#2 - Les Joyeux	52	35	25	70	15	5	92	110		4e
#3 - Les actifs	10	5	70	25	13	3	93	33	60	2^e
#4 - Les sportifs	5	10	19	60	9	13	33	83		6e
#5 - Les adeptes	21	40	60	19	3	13	84	72		5e
#6 - Les optimistes	40	21	48	70	5	15	93	106	-13	3e

En cas d'égalité, la plus grande différence sera tenue en compte.

Nous vous rappelons que le triathlon est une compétition amicale. L'esprit sportif, la courtoisie, le respect et le bon jugement sont souhaités de la part des joueurs et des capitaines.

RÈGLES DES DISCIPLINES DES FINALES PROVINCIALES DES JEUX FADOQ

**Mise à jour régionale - février 2019
Basé sur les règles provinciales de mars 2018**

Baseball poches



1. But du jeu

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

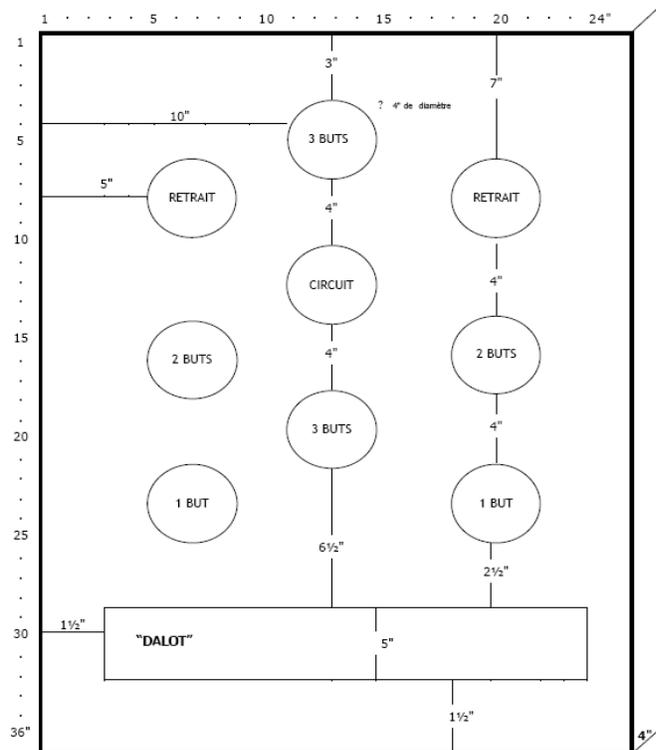
- Une partie oppose 2 équipes de 9 joueurs dont 1 capitaine (+1 marqueur) durant 7 manches.
- Une manche comporte une présence au « bâton » de chacune des deux équipes. Aux finales provinciales, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10) points. Cependant, les points mérités par le dernier lancer seront additionnés (ex : si le dernier lancer permet de faire entrer des joueurs au marbre, ces points sont additionnés).
- L'équipe au « bâton » lance jusqu'à ce qu'elle ait trois (3) retraits. Les points sont marqués grâce à des lancers qui permettent aux joueurs d'évoluer sur les buts jusqu'au marbre.
- Un joueur au « bâton » a un maximum de trois lancers à effectuer et lancera jusqu'à ce qu'il atteigne un « coup sûr » (un, deux, trois buts ou un circuit) ou un retrait (soit dans un trou « retrait », soit en n'atteignant aucune cible).
- Les joueurs effectuant des coups sûrs se positionnent adéquatement sur l'aire de jeu selon les résultats obtenus (1^{er}, 2^e, 3^e but).
- Chaque équipe doit respecter son alignement jusqu'à la fin de la partie. Cet alignement est soumis au marqueur officiel par le capitaine de l'équipe en début de partie.
 - L'ordre dans lequel les joueurs sont assis doit être le même que sur la feuille de pointage. La chaise la plus près du jeu est le premier nom.
 - Le capitaine est toujours le dernier à lancer, et s'assoit sur la dernière chaise (la plus éloignée du jeu). Il est donc le dernier nom au bas de l'alignement.

2. Matériel

- Le jeu de baseball poches comporte (9) ouvertures. (voir image).
- Le sac de sable officiel des compétitions régionales et provinciales pèse au minimum 5 onces et maximum 5½ onces et mesure 3x4 pouces rempli.

3. Aire de jeu

- Deux chaises sont placées à droite du jeu (1^{er} et 2^e buts) et une autre à la gauche du jeu (3^e but), en face de celle du 1^{er} but (voir image).
- Chaque joueur s'assoit le long du jeu, en retrait, pour ne pas nuire à la vue du lanceur, et garde la même chaise tout au long du jeu avec son équipe.
- La ligne de lancer correspond au marbre. La distance entre la ligne de lancer et le support arrière du jeu doit être de 21 pieds.



4. Déroulement

- Au début de chaque partie, le capitaine de chaque équipe donne son alignement au marqueur. Celui-ci les inscrit sur la feuille de pointage.
- Au signal du marqueur, les capitaines tirent au sort, à « pile ou face », pour déterminer qui commence. Le gagnant a le choix de commencer « au bâton » ou de jouer en deuxième.
- Chaque équipe jouera 3 parties durant la journée. L'organisation se réserve le droit de modifier le nombre de manches par partie selon les conditions du tournoi et d'en informer les capitaines à la réunion des capitaines. Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription au moins 3 équipes.
- 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. Toutes les équipes ne se rencontrent pas nécessairement, car c'est le pointage de chacune des parties qui compte dans le résultat final. Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles aux fins de vérification.

5. Pointage

- Le capitaine est le seul admis à la table du marqueur pour vérifier l'exactitude du pointage. Cette vérification se fait uniquement à la fin de la manche. La correction ne peut se demander pour des manches précédentes. Si le capitaine ne vérifie pas la feuille de pointage à la fin d'une manche, elle est autorisée tel quel.
- Le point est seulement compté quand le joueur a touché les buts et la ligne de lancer.
- Si le sac de sable entre dans le trou du 1^{er} but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du 1^{er} but, à droite du jeu et attend qu'un autre équipier vienne lancer ses sacs de sable.
- Si le sac de sable suivant entre dans le trou du 2^e but, la personne qui est au 1^{er} but touche au 2^e but et s'assoit au 3^e 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 1^{er} but. Les joueurs aux 2^e et au 3^e ne bougent pas.
- 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.

5.1 Retraits

- Pour être retirée ou pour constituer « un mort », une personne doit avoir 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 indiqués « retrait ».



5.2 Égalité

- En cas d'égalité, l'équipe ayant eu le meilleur résultat à la dernière partie jouée l'emportera. Si l'égalité persiste à cette partie, le résultat de la dernière manche sera considéré et ainsi de suite.

6. Fautes et pénalités

- Lorsque le sac de sable tombe derrière la ligne de lancer du participant, il peut reprendre le sac et reprendre son lancer. Toutefois, si le sac tombe en avant ou sur la ligne de lancer, donc dans la zone de jeu, le sac est considéré comme étant joué.
- Il est de la responsabilité du joueur qui s'apprête à jouer de vérifier qu'il a ses 3 poches. S'il commence à lancer en n'ayant pas récupéré les 3 poches, il perdra les poches oubliées.
- Si le lanceur touche à la ligne de lancer au moment du tir, il perd son lancer.
- Si un sac reste suspendu à une ouverture du jeu sans y pénétrer, on doit enlever ce sac avant de procéder à un autre lancer.
- Si un joueur ne peut jouer, un retrait est automatiquement inscrit à l'endroit où ce dernier aurait dû jouer. Il est interdit de remplacer un joueur en plein milieu d'une partie, les remplacements s'effectuant uniquement entre les parties et avec un substitut enregistré. Un joueur remplacé ne peut retourner au jeu.
- Le lancer doit se faire par-dessous, tout autre tir sera annulé.
- Si un joueur s'assoit sur sa chaise en ayant omis de toucher un but ou la ligne de lancer, il perd son point, mais ne constitue pas un retrait pour l'équipe. C'est la responsabilité du capitaine de l'équipe de voir à ce que chacun de ses joueurs touche au but et demeure sur le bon but.
- Si le lanceur retourne s'asseoir en ayant omis de lancer une poche (ex : l'a échappé sans s'en rendre compte), la poche oubliée n'est pas reprise.

6.1 Particularités FADOQ

- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès de l'officiel et du marqueur.
- Il est de bon usage de prononcer son nom au marqueur au moment d'entrer au marbre pour marquer un point.
- Une équipe a droit à un (1) temps mort de 10 minutes par partie qui doit être autorisé par le marqueur.

Retard de l'équipe:

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

IMPORTANT : Particularités pour les Jeux régionaux de la FADOQ-RY

- L'alignement des joueurs est effectué lors de l'inscription de l'équipe par le Club FADOQ quelques semaines avant le tournoi et ce dans les délais prévus. (voir cahier de références)

Golf dit Vegas **ou Continuous Mulligan**



1. Principe du jeu

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 frappent 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 18^e trou l'emportera. En cas d'égalité au 18^e trou, le résultat du 17^e trou sera considéré et ainsi de suite.

3. Fautes et règlements

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 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, toute 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

IMPORTANT : Particularités pour les Jeux régionaux de la FADOQ-RY

- Deux volets sont offerts : compétitif (équipe de 2) ou participatif (équipe de 2 ou 4)
- Le type de départ sera déterminé par les organisateurs (shotgun, croisé ou suivi)

Quilles

Grosse et petites



1. Principe du jeu

- 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.
- Une équipe libre est composée de cinq (5) joueurs sans restriction de genre.

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. Aire de jeu

- 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.
- Chacun des quilleurs doit compléter tous les carreaux dans l'ordre de l'alignement.

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 inclus :
 - 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:

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

Quilles - Handicap

Grosses et petites



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 « libre ».
- La moyenne enregistrée aux finales régionales sera réutilisée aux finales provinciales.

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				Total	Moyenne sur 3 parties	Écart
		1	2	3				
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	

Ex.

- 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 **négalif** 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.

IMPORTANT : Particularités pour les Jeux régionaux de la FADOQ-RY

- L'alignement des joueurs est effectué lors de l'inscription de l'équipe par le Club FADOQ quelques semaines avant le tournoi et ce dans les délais prévus.
- Les équipes aux quilles (petites & grosses) sont mixtes : elles sont composées de cinq (5) joueurs dont minimum deux femmes.
- **La compétition des petites quilles** est ouverte (sans handicap)
- **La compétition des grosses quilles** est avec handicap
 - Une preuve écrite (du salon de quille) de la moyenne de chacun des joueurs est obligatoire lors de l'inscription de vos équipes. **La moyenne doit être prise au 1^{er} février.** Advenant que le joueur n'a pas de moyenne, la moyenne de son équipe lui sera attribuée.

Palet américain (shuffleboard)

1. Formule du jeu

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

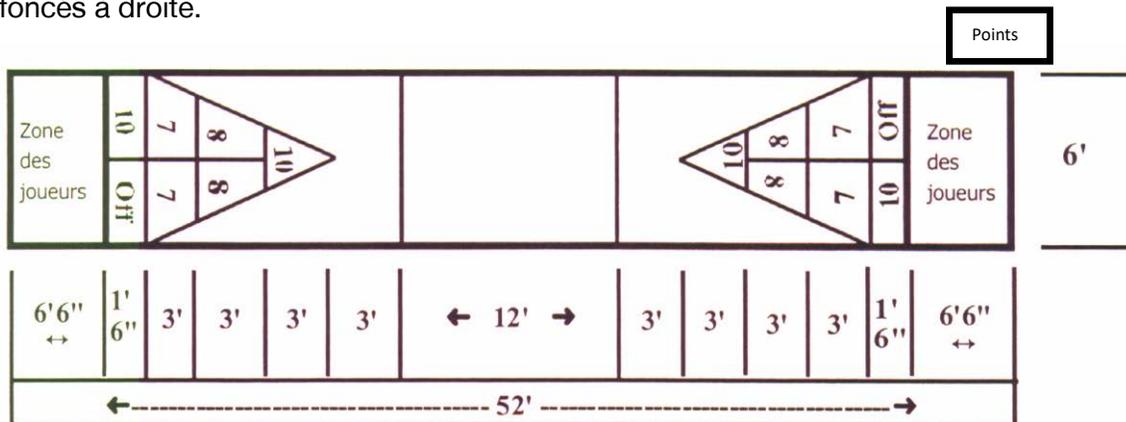
- Un set de 8 disques, 4 pâles et 4 fencés, de 6" de diamètre et de 1" d'épaisseur.
- Des bâtons (1 par joueur) d'au plus 6'3" terminés par un demi-cercle dont les extrémités sont recouvertes de caoutchouc ou de plastique.

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 ou d'un autre joueur.



3. Aire de jeu

- Le terrain mesure 52' de longueur par 6' de largeur comprenant une zone centrale de 12' et une zone des joueurs de 6'6" à chaque extrémité qui est la seule partie du jeu où il est permis de marcher.
- 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 fencés à gauche. Les partenaires jouent au bas du jeu avec les pâles à gauche et les fencés 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 ».

6. **Fautes et pénalités**

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

Disque hors-jeu

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, 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.

- 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 zone des joueurs (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) 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.
- h) Si un joueur échappe accidentellement son bâton et que cela affecte le jeu, les disques affectés sont remplacés sans pénalité. En cas de mésentente, le bout est repris sans pénalité.
- 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.

Particularités FADOQ

- Les disques peuvent être déplacés n'importe où dans la zone « 10 en moins » du lanceur, en autant qu'ils ne touchent à aucune ligne.
- 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:

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

Règlements adaptés des règles officielles de la Canadian National Shuffleboard Association

IMPORTANT : Particularités pour les Jeux régionaux de la FADOQ-RY

- L'aire de jeu sera celle déterminée par les organisateurs en tenant compte des lieux où se déroule la compétition.

Pétanque atout



1. Principe du jeu

- 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)
 - 3 trous de 10 points (les cœurs)
 - 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 Jeux régionaux et 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. Aire de jeu

- 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 des 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 : 1^{ère} manche pique; 2^{ème} trèfle; 3^{ième} carreau; 4^{ième} cœur; 5^{ième} sans atout.
 - Lors de la 5^{ième} 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.

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:

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

IMPORTANT : Particularités pour les Jeux régionaux de la FADOQ-RY

- L'alignement des joueurs est effectué lors de l'inscription de l'équipe par le Club FADOQ quelques semaines avant le tournoi et ce dans les délais prévus. (voir cahier de références)
- Les capitaines sont assis à la table du marqueur.
- Les marqueurs sont fournis par les organisateurs.

Pétanque



1. Principe du jeu

- 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.

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 entre 25 et 35 mm et d'un poids entre 10 et 18 grammes. Les buts peints, quelle que soit la couleur, sont autorisés.

3. Aire de jeu

- 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 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 trace au sol un cercle à l'une des extrémités du terrain, d'un diamètre entre 35 cm et 50 cm. 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 ;

Si, après trois jets consécutifs par une même équipe, le but n'est toujours pas valable, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de trois essais. L'équipe qui a perdu le but après les trois premiers jets conserve la priorité pour 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.

5. Pointage

- Les parties se jouent en treize (13) points.
- 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. Suite à la mesure, les boules et les obstacles doivent être remis à leurs places.
- La décision de mesurer un point incombe au capitaine.
- Quel 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 règles

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 sont 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

- 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 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 boules ou 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 manquement 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:

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

IMPORTANT : Particularités pour les Jeux régionaux de la FADOQ-RY

- La durée maximum d'une partie est une (1) heure
- 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 ».

Pickleball



1. Principe du jeu

- 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 (73mm) à 2.972 pouces (75.5mm) de diamètre. La balle doit peser entre 0,78 et 0.935 onces (22 et 26,5 grammes). La balle doit avoir un minimum de 26 jusqu'à un maximum de 40 trous circulaires.

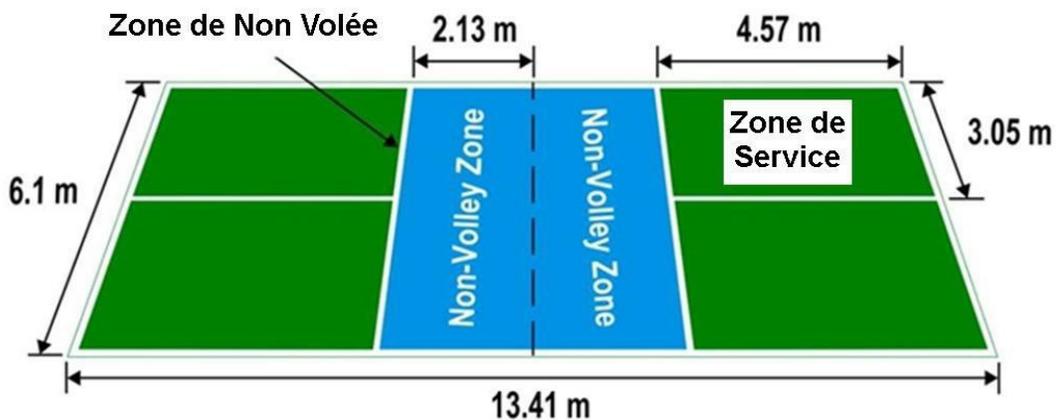
- La **raquette** peut être faite en tout matériel jugé sécuritaire et qui n'est pas interdit dans les règlements. La raquette doit être faite relativement rigide, d'un matériel non compressible. La surface de frappe de la raquette ne doit pas contenir de trous, entailles, de texturation rugueuse, bande, 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 doit 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. Aire de jeu

- 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

- 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

- En cas d'égalité rendu à 10 points, le jeu continue jusqu'à ce que l'une des 2 équipes gagne par 2 points de différence.

6. 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 ait 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 ait 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.
- Le service est fait en faisant rebondir la balle sur la surface de jeu avant de la frapper.
- Un joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe de l'autre côté du filet.

7. Particularités FADOQ

- Jeu en double seulement (pas en simple)
- 2 catégories : 50+ et 65+ (dans chacune de ces catégories : homme, femme, mixte)

Retard de l'équipe:

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

Ces règlements sont une version abrégée des règlements officiels de la Fédération québécoise de Pickleball, adaptés pour les compétitions FADOQ.



Esprit sportif et courtoisie

Les présents règlements sont des règlements officiels et ils peuvent être révisés en cours d'année. Si des interprétations subsistent toutefois, 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 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 des compétitions.



MERCI ET BONS JEUX !