

## 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.*

# **Règlements des disciplines**

## PÉTANQUE ATOUT

### 1- PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- Le jeu de pétanque atout se pratique par équipe de 5 joueurs, dont 1 capitaine.
- Une partie complète dure 5 manches. Une manche additionnelle (SA) permet de briser une égalité (l'organisation déterminera au début du tournoi le nombre de manches et le bris d'égalité en fonction des inscriptions).
- Chaque joueur doit lancer 3 boules par manche, donc 15 boules par partie sans prolongation ;
- Les boules de pétanque doivent rouler dans les trous de la cible où les points sont préalablement indiqués, afin de compter le plus grand nombre de points possible. Ce jeu est la combinaison de 3 jeux : pétanque, quilles et 500.

### 2- MATÉRIEL

- Le jeu de pétanque atout officiel comporte 17 trous :
  - 4 trous de 4 points (les piques)
  - 4 trous de 6 points (les trèfles)
  - 3 trous de 8 points (les carreaux) o 3 trous de 10 points (les cœurs) o 1 trou de 15 points
  - 2 trous de moins 5 points
- Chaque joueur dispose de 3 boules de pétanque. Les boules de pétanque doivent être en métal, avoir un diamètre compris entre 7,05 cm et 8 cm et un poids compris entre 650 grammes et 800 grammes.
- Dans le cadre des provinciaux, le matériel est fourni par l'organisation. Toutefois, il est permis d'utiliser le matériel du joueur pourvu qu'il soit conforme aux normes d'utilisation usuelles de son sport. En cas de non-conformité le joueur devra utiliser le matériel de l'organisation ou d'un autre joueur qui utilise du matériel conforme.

### 3- PLATEAU

- Le joueur doit avoir une zone libre de 4 pieds (1,11 m) derrière et autour de lui, à partir de la ligne de jet ;
- La ligne de jet est située à 21 pieds (6,40 m) mesurée à partir des pattes de la cible ;
- La ligne de jet a une largeur de 1 pouce (2,5 cm) et une longueur de 2 pieds (61 cm) et elle est centrée par rapport à la cible ;
- Une ligne est tracée à 4 pieds de la ligne de jet. Si une boule rebondit après cette ligne, elle ne comptera pas.
- L'allée est déterminée par l'espace situé entre la ligne de jet et la cible. Elle doit être libre de tout obstacle et fabriquée du même matériau, afin de faciliter le roulement des boules de pétanque ;
- La cible est séparée du mur arrière par 1 pied minimum (30 cm), et d'autres jeux (ou obstacles) sur ses côtés par 4 pieds minimum.

### 4- DÉROULEMENT

- Pour déterminer qui commence à jouer, on procède au tirage au sort. L'ordre dans lequel les joueurs lanceront lors de la première partie doit être conservé jusqu'à la fin de la partie ;
- Le joueur prend place devant la cible, derrière la ligne de jet sans la dépasser, ni la toucher, puis lance une à une ses 3 boules en les faisant rouler comme des boules de quilles. L'officiel fait ensuite le compte puis retire les boules de la cible. C'est maintenant au joueur adverse à s'exécuter.

### 5- POINTAGE

- Le calcul des points s'effectue en additionnant ou en soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible.
- Une boule qui tombe dans le dalot ne donne aucun point.
- L'atout double la valeur des trous de cette sorte.
- L'atout change à chaque manche selon l'ordre suivant : 1re manche pique ; 2e trèfle ; 3e carreau ; 4e cœur ; 5e sans atout.
  - Lors de la 5<sup>e</sup> manche, « sans atout » signifie que la valeur de tous les trous est doublée (même le +15 et les -5).
- En cas d'égalité, on jouera une manche supplémentaire sans atout jusqu'à ce que l'égalité soit brisée (sauf indication contraire au début du tournoi par les officiels).

## 6- FAUTES ET PÉNALITÉS

- Tout lancer illégal sera immédiatement annulé ;
- Si une boule revient dans l'allée, elle est retirée avant le prochain lancer ;
- Si une boule touche le coussin du dalot, elle n'est plus bonne, même si elle revient ;
- Toute boule tombée (ou échappée) dans l'allée devant la ligne de jet est considérée jouée.

## 7- PARTICULARITÉS FADOQ

- Une équipe a droit à un (1) temps mort de 10 minutes par partie, autorisé par l'officiel.
- Par souci d'accessibilité, il est permis d'utiliser les tiges aimantées pour ramasser ses boules.

### RETARD DE L'ÉQUIPE

Les participants doivent être sur le site de compétition et prêts à participer au moins 15 minutes avant l'heure de début de la compétition.

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