



Règles administratives

Règles administratives

Conditions de participation aux finales provinciales des jeux FADOQ

Pour être admissible aux Finales provinciales des Jeux FADOQ toute personne doit:

- être membre en règle du réseau FADOQ **et avoir 50 ans et plus au moment des jeux**
- être reconnue comme tels par la branche régionale du réseau FADOQ
- avoir été sélectionnée et inscrite aux jeux par sa branche régionale

Conditions de participation aux jeux canadiens 55+

Les jeux canadiens se déroulent chaque 2 ans. Pour reconnaître une seule équipe championne sur les 2 ans, un match « sans lendemain » est organisé lors de l'année des jeux entre l'équipe championne de l'année précédente et l'équipe championne de l'année en cours.

Pour être admissible aux Jeux Canadiens 55+ toute personne doit:

- être membre en règle du réseau FADOQ
- être reconnue comme tels par la branche provinciale du réseau FADOQ
- être tenante du titre de champion provincial des finales des Jeux FADOQ pour l'année de présentation des jeux Canadiens
- avoir été sélectionnée et inscrite aux jeux par la branche provinciale du réseau FADOQ

Conditions particulières

Dans l'éventualité où le ou les tenants du titre d'une discipline ne peuvent se présenter aux épreuves canadiennes, le Réseau FADOQ peut choisir à sa discrétion:

- de ne pas envoyer de représentant dans la discipline concernée
- d'offrir prioritairement la place vacante à la personne ou à l'équipe qui détenait la deuxième position lors de la finale provinciale des Jeux FADOQ, ou à défaut d'offrir la place vacante à la personne ou à l'équipe qui détenait la troisième position lors de la Finale provinciale des Jeux FADOQ.

Advenant l'éventualité où une discipline se pratique dans une ou plusieurs régions du réseau, mais que cette discipline ne soit pas présentée aux jeux provinciaux FADOQ, l'individu gagnant ou l'équipe gagnante pourra se présenter aux jeux canadiens 55+ s'il obtient préalablement l'accord du Secrétariat provincial du Réseau FADOQ.

Admissibilité des participants

Procédures

- Pour être admissible aux finales provinciales des Jeux FADOQ, une région doit avoir tenu un événement sur son territoire l'année précédant la Finale en conformité avec la réglementation.
- Pour être admissible à la Finale, le participant doit avoir participé et avoir été sélectionné aux Jeux FADOQ régionaux qui précèdent la finale provinciale.
- Pour être admissible à la finale provinciale, le participant doit avoir participé à une seule finale régionale dans une même discipline.

Particularités

- Des participants peuvent participer à des finales régionales d'une autre région dans le volet « récréatif ou participatif » cependant ils ne sont pas admissibles aux médailles.
- Une région qui ne présente pas de jeux peut conclure des ententes interrégionales avec des régions voisines afin d'intégrer ses athlètes aux jeux.
- Dans ce dernier cas, les athlètes provenant de la région extra territoriale seront classés selon leur rang et leur région d'origine. Il y aura donc dédoublement des médailles, 3 médailles pour la région d'accueil et trois médailles pour la région extérieure

Inscription des participants

Procédures

Les modalités d'inscription aux finales provinciales des Jeux FADOQ seront définies par le Réseau FADOQ provincial

Pour être inscrit aux finales provinciales des Jeux FADOQ, un participant doit:

- Être présent pour la durée de sa compétition.
- Avoir participé à la sélection régionale dans le même sport.
- Se conformer avec la réglementation.
- Respecter la date limite d'inscription.
- Respecter la procédure et les modalités mentionnées ci-dessous.

Modalités

- Un coût d'inscription pourra être exigé et sera sous l'entière responsabilité de la branche régionale.
- Le montant demandé aux participants est fixé par Le Réseau FADOQ provincial. La contribution du participant sera confirmée aux instances régionales 120 jours avant chaque **activité**.
- Les inscriptions à la Finale doivent se faire dans la base de données SGBDF
- Le nombre d'inscriptions dans chaque discipline ne doit pas dépasser le nombre de participants inscrits dans la réglementation.
- Les inscriptions régionales de toutes les disciplines doivent être remises lors de la date limite du dépôt au Réseau FADOQ provincial.
- Le tout doit avoir été reçu avant 16h00, au plus tard 15 jours **ouvrables** avant la date de début de présentation de la finale provinciale des Jeux FADOQ, au bureau du Réseau FADOQ provincial.
- Chaque région vérifiera ses inscriptions pour la finale provinciale des Jeux FADOQ et en fera l'approbation finale.
- **En cas d'absence d'une équipe, c'est la responsabilité de la région de remplacer une équipe manquante.**

Note spéciale

Retard d'équipe:

- S'il y a un retard d'une équipe, il est de la responsabilité de l'équipe de communiquer avec son responsable de délégation ou l'organisation pour aviser du retard et donner une approximation de l'heure d'arrivée. Dépendamment de la situation, un délai raisonnable sera accordé par l'organisation en autant que ça ne nuise pas au bon déroulement de la journée de compétition. Si le retard est trop important, les compétitions débutent.
- L'équipe qui arrive en retard lors de sa compétition se verra attribué la conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

Remplacement / malaise :

En cas de malaise ou problème de santé qui survient en cours de compétition, de façon générale, on remplace le participant lors du début de la partie suivante entraînant naturellement une perte dans le pointage. Dans certains cas, le remplacement sera effectif au prochain tour ou manche d'une même partie. Le cas échéant c'est l'organisation à voir l'application de cette règle en fonction de la discipline et donc assurer l'équité.

Mécanismes de coordination

Objectif principal du comité loisir provincial

Tracer les grandes orientations et veiller à l'actualisation des différents axes de loisirs du réseau FADOQ.

- Représentation : Être représentatif des régions FADOQ en fonction des besoins, des demandes des membres de tous âges et des orientations futures du réseau.
- Harmonisation : Être conséquent et s'arrimer à une ligne directrice.
- Concertation : Favoriser les échanges *inter régionaux* et *régionaux provinciaux* en loisirs.

Esprit sportif et courtoisie

Les présents règlements sont des règlements officiels, 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, il est impératif que tous collaborent au bon déroulement des activités.

Il est également capital de se rappeler qu'on joue 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 !



BILLARD



1 800 544-9058 | www.fadoq.ca

Billard

Principe du jeu

Les règlements du « jeu du Huit » s'appliquent au billard simple et double. On joue avec 15 boules numérotées de 1 à 15, ainsi qu'avec la 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). Chacun des joueurs doit empocher les boules d'une seule catégorie.

Retard de l'équipe:

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

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.

Coup nommé

Lorsqu'un joueur empoche une boule sur un coup légal, l'équipe, **de façon alternative**, reste à la table et continue à jouer jusqu'à ce qu'un des joueurs rate, qu'il commette une faute ou qu'il gagne la partie en empochant la Huit. Lorsqu'un joueur rate son coup, son adversaire doit reprendre le jeu sans modifier la position des boules. Une partie se termine lorsqu'un joueur a empoché toutes les boules de sa catégorie et ensuite, la boule Huit.

Début de la partie

- Le numéro d'équipe et les blocs sont déterminés par les organisateurs du tournoi.
- Les équipes seront réparties en blocs et la cédule sera un tournoi à la ronde.
- Les gagnants de chaque bloc accéderont à la ronde des finales.
- C'est un tirage à la bande qui détermine qui doit effectuer le bris d'envoi. Le gagnant a le choix de commencer (effectuer le bris) ou de jouer en deuxième. (*Voir dans les généralités*)
- Les boules sont disposées en forme de triangle au bas de la table avec la boule qui termine la pointe du triangle sur la mouche et la Huit au centre, une boule Basse et une boule Haute aux deux autres extrémités du triangle et le reste des boules disposées de façon aléatoire. Pour l'exécuter, le joueur qui effectue le bris (casse) place la Blanche n'importe où dans la zone de départ.
- Les partenaires peuvent se consulter sur le choix d'un son partenaire pour l'exécution du jeu en question.
- Aucun joueur n'a le droit de s'asseoir sur la table pour jouer. Au moins un pied doit toucher le sol.
- C'est très important de demeurer toujours amical et respectueux envers celui ou celle qui joue son coup. Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant qu'un autre est en position pour jouer son coup.



Généralités

Tirage à la bande

- Aux fins du présent règlement et des autres règlements sanctionnés par la FQSB, on appelle « haut de la table » celui de ses côtés les plus courts où se trouve la ligne de départ. Le « bas de la table » est le côté opposé, où on installe le triangle. Chacun des deux autres côtés de la table est une « bande longue ».
- Le tirage à la bande détermine le joueur qui a le choix de la casse. Les joueurs se placent, boule en main, derrière la ligne de départ située au haut de la table. Les joueurs prennent chacun une boule sur la table. Simultanément, les joueurs frappent leur boule en direction du bas de la table pour la faire revenir vers le haut. Le joueur dont la boule est la plus proche du haut de la table gagne le tirage à la bande.
- Le tirage à la bande est automatiquement perdu si :
 - la boule traverse dans la section de table de l'adversaire ;
 - la boule ne touche pas la courte bande du bas ;
 - la boule est empochée ;
 - la boule sort de la table ;
 - la boule touche une bande longue ;
 - la boule touche plus d'une fois la courte bande du bas ;
 - il y a faute sur la Blanche ;
 - la boule s'arrête dans le coin de la poche au-delà de la courte bande.
- Si les deux joueurs enfreignent ces règles, ou s'il est impossible de déterminer quelle boule est la plus proche du haut de la table, le tirage à la bande est effectué à nouveau.
- Si un joueur frappe sa boule après que la boule de l'adversaire ait touché la courte bande du bas, le tirage à la bande est effectué à nouveau.

Bris d'envoi (casse)

Au jeu du Huit, le bris est alternatif. On détermine par le tirage à la bande, le joueur qui effectue le premier bris. Le gagnant a le choix d'effectuer le bris ou de laisser son adversaire l'effectuer. Par la suite, le bris sera alternatif. Le joueur qui effectue le bris peut continuer à jouer s'il a empoché légalement une boule lors du bris.

Pour être considéré comme légal, un bris doit respecter les règles suivantes :

- Le joueur qui effectue le bris doit placer la Blanche derrière la ligne du haut (zone de départ) et doit empocher une boule ou projeter à la bande au moins quatre (4) boules.
- Si la Blanche est empochée ou projetée hors de la table, ou si les conditions précédentes ne sont pas remplies, il y a faute et l'adversaire a alors le choix de jouer les boules dans leur position ou de reformer le triangle; s'il choisit de reformer le triangle, il a le choix d'effectuer un nouveau bris ou de permettre à l'adversaire de l'effectuer.
- Si le joueur qui effectue le bris projette une des boules numérotées hors de la table, il y a faute et l'adversaire reprend le jeu avec une boule en main et la table demeure ouverte. La boule projetée n'est pas remise sur la table, sauf s'il s'agit de la Huit, qui doit être replacée sur la mouche.
- **Si le joueur qui effectue le bris empoche la Huit uniquement, il a le choix de sortir la boule, la mettre sur la mouche et de recommencer à jouer ou de refaire le bris. S'il empoche la blanche en même temps que la noire, les deux mêmes choix reviennent à l'équipe adverse.**
- Si le joueur qui effectue le bris empoche la Huit et une autre boule, il effectue le bris à nouveau.

Table ouverte

La table est dite ouverte tant que le choix des groupes (boules hautes ou basses) n'a pas été déterminé. Lorsque la table est ouverte, il est légal de frapper une haute, une basse ou la huit en premier pour empocher une boule choisie. Cependant, lorsque la table est ouverte et que la huit est frappée en premier, la boule empochée ne compte pas, reste empochée et le joueur perd son tour. Son adversaire poursuit le jeu avec la table ouverte. En cas de faute sur une table ouverte, toute boule empochée illégalement n'est pas remise sur la table.

Choix des groupes

Le choix des hautes ou des basses n'est pas déterminé par les boules empochées lors du coup d'ouverture. La table est toujours ouverte immédiatement après le bris. Le choix des groupes sera déterminé après le bris lorsqu'un joueur parviendra à empocher légalement une boule nommée.

Coup nommé (call)

Lorsque l'on joue à coup nommé, les joueurs n'ont pas à nommer les coups évidents. Un joueur a toujours le droit de demander des précisions sur le coup que s'apprête à jouer son adversaire. Les coups par la bande et les combinaisons ne sont pas considérés comme évidents; il importe donc d'en désigner la boule et la poche.

À coup nommé, il n'est jamais nécessaire d'ajouter les détails tels que le nombre de bandes, de chocs, de ricochets (kiss), etc.

Toute boule empochée illégalement demeure empochée, que celle-ci soit d'un groupe ou de l'autre. Le bris d'envoi n'est pas un coup nommé. **Lorsqu'un joueur empoché une boule de son groupe, mais qu'en chemin une boule adverse se fait empochée, le coup est légal seulement si la blanche a percuté la boule de son groupe en premier.**

Ex. un joueur « call » la 6 au coin, il accroche la 14 en chemin, la 14 entre dans une poche et la 6 entre par la suite dans la bonne poche, le coup est considéré légal.

Coup légal

À chaque coup joué, sauf lors du bris ou lorsque la table est ouverte, le joueur doit frapper une boule de son groupe en premier et doit empocher une boule numérotée ou faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée percute la bande.

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.

Sinon, il y a faute :

Lorsqu'il y a faute, l'adversaire obtient la blanche en main, c'est-à-dire qu'il peut placer la blanche n'importe où sur la table (la ligne du haut n'existe que pour la table ouverte). Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles pouvant désavantager l'adversaire. 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). Lors du positionnement de la blanche, tout coup de baguette vers l'avant frappant la blanche est une faute, à moins que le coup ne soit légal.

Il y a faute lorsqu'un joueur :

- Touche une boule avec sa main, baguette, diable, etc.
- Frappe deux coups répétitifs sur la blanche
- Ne touche pas à la boule nommée en premier
- Empoché la Blanche
- Envoie une boule hors de la table (Note : toute boule expulsée à l'exception de la Huit ou une boule de son groupe qui devra être replacée sur la mouche.)
- Après contact de la blanche avec sa boule, aucune boule ne touche une bande.
- Si la blanche touche en premier 2 boules en même temps, dont une boule de l'équipe adverse ou la huit. (*Billard*)

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

Combinaisons :

Les combinaisons sont permises, cependant, on ne peut utiliser la Huit ou la boule de l'adversaire comme première boule d'une combinaison, sauf lorsque la table est ouverte.

Jouer la Huit :

- Lorsque toutes les boules de sa série sont entrées, le joueur doit entrer la Huit pour gagner la partie. Il est donc primordial de percuter la Huit en premier, sinon il y a faute*.
- Si la Huit sort de la table, le joueur perd la partie.
 - Si la Blanche est empochée en faisant la Huit, le joueur perd la partie.
 - Si la Huit est empochée par l'intermédiaire d'une boule adverse, le joueur perd la partie.
- *Si la Huit n'est pas visible, le joueur doit utiliser la bande pour y toucher. Cependant s'il n'y a pas contact, il ne perd pas la partie, mais l'adversaire obtient la «Blanche en Main».
- Lorsque le joueur frappe la Huit et qu'en chemin il fait entrer une boule adverse et que finalement la Huit entre dans la poche qui avait été préalablement nommée, le joueur gagne la partie.

Ex. un joueur « call » la Huit au coin, il accroche la 14 en chemin, la 14 entre dans une poche, mais la Huit entre par la suite dans la poche nommée, il gagne la partie.

Règlement officiel sanctionné par la Fédération québécoise des Sports de Billard

