



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 !



SACS
DE SABLE



1 800 544-9058 | www.fadoq.ca

Sacs de sable

Principe du jeu

Le but est d'accumuler le plus de points possible par équipe.

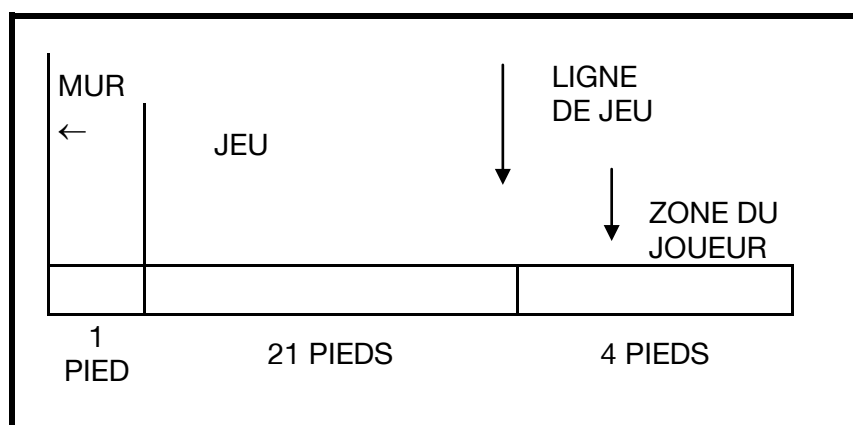
Retard de l'équipe:

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.

Aire de jeu

- Le jeu doit être placé à une distance de **21 pieds à partir du support arrière du jeu** à la ligne de lancer.

Tableau 1



- Le joueur doit avoir une zone de quatre (4) pieds minimum à partir de la ligne de jeu en allant vers l'arrière.
- Il doit y avoir une distance minimum de un (1) pied entre le mur et le jeu.
- Il ne doit y avoir aucun objet dans la zone de quatre (4) pieds.
- Personne n'est autorisé à pénétrer dans la zone de quatre (4) pieds réservée au joueur en position.
- La distance à observer entre chaque jeu est de quatre (4) pieds minimum.

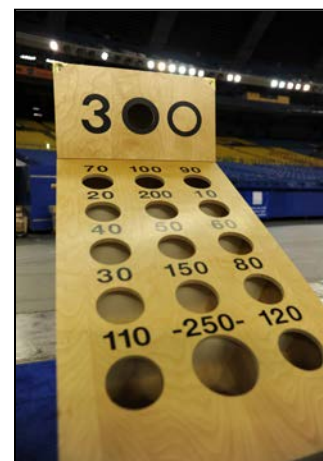
Équipement

- Le jeu officiel comprend seize trous.
- Il est à noter que le « -250- » est déductible du total des points.
- Le sac de sable officiel des compétitions pèse au maximum 5 1/2 onces et au minimum 5 onces et mesure 3" x 4".

Jeu

La profondeur des trous du fond au rebord intérieur est de 5".

Tous les trous ont un diamètre de 3 1/2", sauf celui de -250 dont le diamètre est de 4 1/2".



Équipe

- Chaque équipe comprend quatre (4) joueurs, dont un capitaine.
- Chaque capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début du match. L'alignement inscrit est valable pour toute la durée de la partie.
- Étant donné que c'est le total des points des 3 parties qui détermine les gagnants, une équipe pourrait jouer sans adversaire.

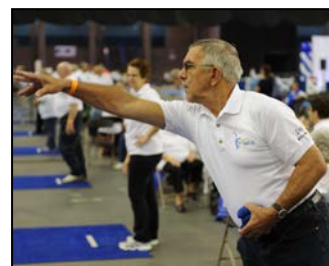
Déroulement

Manche

Au cours des compétitions provinciales, une partie comporte cinq (5) manches. Cependant, le responsable de plateau pourra augmenter ou réduire le nombre de manches. Les capitaines seront prévenus lors de la réunion des capitaines.

Le lancer

- Le lancer du sac de sable doit se faire par dessous. Tout sac lancé par-dessus (l'épaule) sera annulé. (*voir les photos*). Que le sac de sable soit lancé la paume ouverte vers le haut ou vers le bas, c'est au choix du joueur.
- Aucun joueur n'est tenu de tenir les sacs de sable durant sa prestation. Les sacs peuvent au choix du joueur être entièrement ou partiellement sur son bras ou être disposés sur la table du marqueur.
- Un joueur peut retourner chercher une poche oubliée dans un trou ou derrière le jeu tant et aussi longtemps que le joueur suivant n'a pas commencé à jouer
- Il est de la responsabilité du marqueur et principalement du joueur qui s'apprête à jouer de vérifier qu'il y a bien 10 poches sur la table



Début de la joute

Les capitaines tirent au sort, à «pile ou face», pour déterminer quelle équipe débutera la partie. Le capitaine gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième.

Le calcul des points

- Un joueur doit toujours être accompagné du joueur adverse pour compter au jeu et seul ce joueur doit sortir les sacs du trou à moins qu'il se fasse remplacer par le marqueur.
- Le comptage doit se faire à une vitesse raisonnable pour ne pas mêler le joueur adverse.
- Il est défendu de passer la main sur le jeu pour vérifier si le sac dépasse du trou. On doit se placer sur le côté du jeu, se pencher et regarder seulement.
- Tout sac de sable dépassant du trou sera annulé.
- Sur demande du joueur, le marqueur pourra enlever trois (3) sacs de sable ou plus entrés dans le même trou, à la condition qu'ils n'en dépassent d'aucune façon.
- Tout sac tombant à l'intérieur de la zone de jeu ou sur la ligne de vingt et un (21) pieds sera compté comme joué.
- Un sac ricochant sur quelque obstacle que ce soit sera annulé.

En cas d'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. Pendant une partie de sacs de sable, il est permis de parler, applaudir, rire et crier, dans la mesure où ces manifestations ne nuisent pas à la performance d'un joueur de l'équipe adverse.

Règlements de la Fédération des ligues de sacs de sable du Québec.