



BILLARD

GAGNER À S'AMUSER



Région
des Laurentides



BILLARD

(Règlements officiels sanctionnés par la Fédération québécoise des sports de billard)

Règlements généraux

Début de la partie

- Les joueurs ont droit à cinq (5) minutes d'échauffement chacun pour chaque match, en accord avec l'organisateur et le directeur de jeu.
- La partie commence dès que l'arbitre a enserré les boules en plaçant la boule de pointe sur le point de remplacement (aussi appelé spot ou mouche).
- Les boules doivent être regroupées dans le triangle en les serrant au mieux, afin que chaque boule touche les boules adjacentes.
- Un joueur qui n'est pas satisfait du placement des boules effectué par l'arbitre peut demander que celui-ci soit vérifié.
- L'arbitre donne le signe de départ de la partie, le tirage à la bande est effectué et le gagnant de ce tirage a le choix de la casse de départ.

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 plaque du fabricant. 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 bas de la table. De préférence, les joueurs ont chacun une boule de même numéro, ou une Blanche. Simultanément, les joueurs frappent leur boule en direction du haut de la table pour la faire revenir vers le bas. 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.

Position de départ

- Toutes les boules numérotées sont placées par l'arbitre ou l'adversaire dans le triangle.
- Le joueur place la Blanche où bon lui semble derrière la ligne de départ. Si un joueur qui a la Blanche en main dans la zone de départ la place devant la ligne de départ, l'arbitre ou le joueur adverse doit le signaler, sinon le coup sera valide.

- Le bris de départ s'exécute en ligne directe sur l'ensemble formé par le triangle ou par les bandes (voir le règlement spécifique à chacun des jeux).
- Le joueur doit se servir de la Blanche pour jouer tous ses coups sans exception, sous peine de faute.

Interruption de la partie (Time out)

- Au cours d'un match, chaque joueur a droit à un temps mort appelé « time out ». Celui-ci est d'une durée maximum de cinq (5) minutes et doit être demandé lorsque la main passe à celui qui en fait la demande. Un joueur ne peut demander un temps mort, même entre deux jeux, s'il n'a pas la main sur le jeu à venir. Le joueur qui n'a pas demandé le temps mort doit rester dans l'aire de jeu si l'arbitre le lui demande.
- Sauf en cas de force majeure, un joueur qui quitte sa place pendant un match perd la partie. Les cas de force majeure seront évalués par l'arbitre ou le directeur de tournoi.

Règles communes à tous les jeux

Sous réserve des règles spécifiques à un jeu particulier (comme le Jeu de la Huit, le Jeu de la Neuf, le Jeu de l'Alignement), les règles suivantes s'appliquent à tous les jeux :

- Lors d'un coup joué, si aucune boule n'est empochée, la Blanche ou l'une des boules du jeu de n'importe quel groupe doit toucher une bande après impact de la Blanche. Si aucune boule ne touche la bande après cet impact, il y a faute.
- Si le joueur joue une boule collée à la Blanche, cette boule doit obligatoirement bouger afin que le coup soit considéré comme valide. Il y a faute si la boule collée est celle de son adversaire et que celle-ci bouge.
- Si la Blanche touche deux boules en même temps, ou approximativement en même temps de telle sorte qu'on ne puisse déterminer laquelle a été touchée la première, le coup est légal à moins de décision contraire de l'arbitre.
- Si une boule est collée à la bande, le coup n'est valide que dans les cas suivants :
 - si la boule touche l'une des trois autres bandes;
 - si la Blanche touche l'une des quatre bandes après impact;
 - si une autre boule touche une bande;
 - si une boule est empochée légalement.
- Si deux boules ou plus sont coincées dans une poche de telle sorte qu'une ou plusieurs boules sont « suspendues » en l'air et n'ont plus de contact sur la table, ces boules doivent être empochées. Celles qui ont eu un contact avec la table seront replacées devant la poche sur la tablette.
- Hormis les comportements antisportifs, qui sont réprimés plus sévèrement, les fautes commises volontairement entraînent la sanction prévue par le règlement.
- Si une boule entre dans une poche et en ressort en revenant sur la table, il n'y a pas faute, mais l'adversaire reprend le jeu. Si cette boule sort de la table, il y a faute et la boule est empochée. Si la boule sort de la poche, touche le cadre et revient dans le jeu, le coup est bon; dans un tel cas, si des boules ont été touchées, la règle n'impose pas de replacer ces boules après le rebond hors de l'aire de jeu.

Fautes

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. Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles pouvant désavantager l'adversaire. Un joueur ayant la Blanche en main peut la placer soit avec la 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 (« stroke ») frappant la Blanche est une faute.

Boules en mouvement

Lorsqu'une boule est en mouvement ou pivote sur elle-même, qu'il s'agisse de la Blanche ou de toute autre boule, on ne peut jouer tant qu'elle ne s'est pas immobilisée. Le défaut de se conformer à cette règle constitue une faute.

Pied au sol

Lorsqu'il joue, le joueur doit avoir au moins un pied touchant le sol, sinon il commet une faute.

Erreur quant à la blanche

Si, par distraction ou inadvertance, un joueur utilise une autre boule que la Blanche comme boule de choc, il commet une faute et le joueur suivant doit accepter les boules dans la position où elles se trouvent.

Marquage

Un joueur ne peut se servir de sa baguette ou de sa main pour mesurer un coup. Il est formellement interdit d'utiliser une boule, de la craie ou tout autre accessoire pour mesurer un coup, que ce soit sur le tapis ou sur les bandes. Si l'arbitre constate que le joueur s'est servi de craie sur le billard ou a fait une marque avec sa baguette ou du talc ou tout autre procédé pour mesurer un coup, il doit l'avertir d'effacer ses marques ou de déplacer la craie déposée sur les bandes avant de jouer, sous peine de compter le coup joué comme une faute.

Boules projetées hors de la table

Une boule est jugée projetée hors de la table lorsqu'elle s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu. Il y a alors faute et la boule est replacée sur la table, exception faite de la 9 qui, si elle est ainsi projetée, est replacée sur la mouche. L'adversaire reprend le jeu avec la Blanche en main.

Coup poussé (Push)

Lorsque la Blanche et la boule portant le numéro le plus petit sur la table sont proches, mais ne sont pas en contact, un coup peut être joué. Cependant, le joueur doit obligatoirement frapper la Blanche en s'assurant que l'axe de la baguette (45°) ne traverse pas la boule numérotée.

Il y a faute si la Blanche suit la même direction que la boule numérotée (figure 2).

Accessoires

Il y a faute lorsqu'un joueur déplace une boule avec le râteau ou avec un bleu (craie).

Blanche en main

- Le joueur qui a la Blanche en main et qui n'est pas en position de tir peut la déplacer avec la main, le bois de la baguette, la virole ou le procédé (« tip »).
- Si le joueur est en position de tir, ou si l'adversaire et/ou l'arbitre jugent qu'il est en position de tir, et qu'il déplace la Blanche, l'arbitre devra annoncer une faute.

Boules proches ou collées

- Si la Blanche et la boule jouée sont collées, le joueur ne peut jouer son coup que si l'axe de sa baguette ne traverse pas la boule à jouer.
- Si la Blanche et la boule jouée sont proches, mais non collées, le joueur ne peut jouer son coup que si l'axe de sa baguette ne traverse pas la boule à jouer suivant ces deux principes :
 - la Blanche ne doit pas suivre dans la même direction la boule jouée (45° de l'axe);
 - la Blanche ne doit pas être plus rapide ou aussi rapide que la boule jouée.

Coups sautés

- Les coups sautés sont autorisés aux seules conditions que le joueur frappe la Blanche au-dessus du centre de la balle, et en faisant usage d'une baguette réglementaire de quarante (40) pouces et plus.
- Tout autre accessoire conçu expressément à l'usage des coups sautés est prohibé.
- Toute fausse queue lors d'une tentative de coup sauté est considérée comme une faute.
- Il n'y a pas faute lorsque la Blanche saute par-dessus une ou plusieurs boules numérotées après avoir touché la bande.
- Il n'y a pas faute lorsqu'une boule numérotée saute par-dessus une autre boule numérotée.
- Il y a faute lorsque, lors d'un coup massé ou sauté, le joueur déplace une boule autre que celle à jouer.

Règle du « Time »

Chaque joueur bénéficie normalement d'un délai de trente (30) secondes pour jouer un coup; ce délai est de soixante (60) secondes après un bris. Si un joueur dépasse ces délais, son adversaire peut le signaler à l'arbitre. L'arbitre peut également décider, de son propre chef, d'imposer cette règle aux joueurs. Il doit dès lors annoncer le time au bout de vingt (20) secondes (cinquante (50) après un bris), laissant au joueur dix (10) secondes pour exécuter son coup; ce délai peut toutefois être rallongé de quinze (15) secondes pour les cas que l'arbitre juge difficiles, ou pour l'analyse de la table après un bris. Un joueur peut demander cette extension de délai une seule fois par partie d'un match. Dès que l'arbitre annonce l'application de la règle du time, tout joueur qui ne la respecte pas commet une faute.

Arbitrage

Rôle de l'arbitre

- L'arbitre fait les annonces à haute et intelligible voix. Si l'arbitre doit faire plus d'une annonce, il observera l'ordre suivant :
 - Faute (s'il y a lieu)
 - Description de la faute (s'il y a lieu)
 - Valeur de la pénalité (s'il y a lieu) au marqueur
- L'arbitre doit contrôler le nombre des points ou manches inscrits sur la feuille de match tenue par le marqueur.

Manipulation et nettoyage des boules

Seul l'arbitre manipule les boules pour les replacer ou les nettoyer, excepté la Blanche que le joueur place à son gré selon le mode de jeu et sur invitation de l'arbitre. L'arbitre repère soigneusement la place des boules avant de les nettoyer. Une boule ne peut être nettoyée lorsqu'elle est en contact avec une autre boule. À la demande du joueur, et pour autant qu'il le juge nécessaire, ou de sa propre initiative, l'arbitre peut à tout moment procéder au nettoyage de l'aire de jeu et des boules.

Décisions et contestations

- Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.
- Après l'annonce d'une décision de l'arbitre, un joueur peut formuler une contestation à l'égard de l'application du règlement. Si l'arbitre ne donne pas suite à sa contestation, le joueur peut la reformuler sur la feuille de match à l'issue de la partie.

Premier avertissement

Si le joueur persiste à contester verbalement la décision de l'arbitre, ce dernier pourra lui donner un premier avertissement.

Deuxième avertissement

Si le joueur conteste à nouveau la décision, l'arbitre lui donnera un deuxième avertissement et interrompra la partie, celle-ci étant perdue pour le joueur fautif.

Troisième avertissement

Dans l'éventualité où le joueur contesterait toujours la décision de l'arbitre, celui-ci mettra fin au match qui sera perdu pour le joueur fautif, et ce joueur sera expulsé du tournoi.

Jeu sans arbitre

- Lorsqu'une partie est jouée sans arbitre, on s'en remet au fair-play du joueur afin d'admettre ou de nier une faute. Néanmoins, son adversaire peut se lever de son siège pour contrôler la validité du coup en se plaçant de telle sorte qu'il ne puisse gêner la trajectoire visée du joueur en cause.
- En cas de tentative de « jump » ou de massé, ou de tir pouvant être sujet à controverse, le joueur doit faire appel à une tierce personne pour surveiller la validité du coup en application des règles prévues dans le présent règlement.

Appel à un autre arbitre

Lorsque, à la demande d'un joueur ou de sa propre initiative, l'arbitre décide d'appliquer la règle du time, il peut faire appel à un autre arbitre pour s'occuper du décompte des délais.

Aire de jeu

- Si la Blanche est projetée hors de la table, il s'agit d'une faute et le joueur perd son tour.
- Si la boule désignée est projetée hors de la table, il s'agit d'une faute et le joueur perd son tour. Une boule qui s'immobilise sur le dessus de la bande est considérée comme étant en dehors de jeu. Si une boule quitte la table, roule sur la bande et retombe sur la table sans aucune intervention et sans être entrée en contact avec un objet, il n'y a pas de faute. Elle reste à l'endroit où elle s'est immobilisée. Si quelqu'un empêche une boule de tomber en dehors de la table ou entre en contact avec une boule qui roule sur la bande, cette boule est alors considérée comme ayant été projetée hors de la table.
- Le système d'éclairage, lorsqu'il est placé au-dessus de la table, fait partie de l'équipement. Si une boule heurte le luminaire et retombe sur la table, elle demeure à l'endroit où elle s'est immobilisée.

Attitude des joueurs

- À moins de demander un time out lorsque c'est son tour de jeu, un joueur doit demeurer assis sur le siège qui lui est assigné; il ne peut se lever que lorsque les boules de son adversaire se sont définitivement arrêtées. Il peut néanmoins rester debout à côté de sa chaise, mais sans bouger et de façon à ne pas gêner l'axe de vision de son adversaire.
- Lorsque son tour est terminé, l'adversaire doit s'asseoir sur la chaise qui lui est réservée. Si aucune chaise n'est à sa disposition, il doit veiller à rester dans une position qui ne gênera pas son adversaire, tout en demeurant dans l'aire de jeu.
- Les joueurs doivent conserver une attitude correcte et loyale et s'abstenir de tout geste ou commentaire de nature à gêner les autres joueurs. Les joueurs qui contreviennent aux règles de conduite feront l'objet d'un avertissement de l'arbitre, qui en fera ensuite un rapport à l'organisateur du tournoi.
- Toute contestation quant à l'application des règlements doit être formulée auprès de l'arbitre au moment où l'erreur présumée s'est produite. Si l'arbitre ne donne pas suite à la contestation, le joueur a la possibilité de la formuler à nouveau sur la feuille de match à l'issue de la partie. La contestation sera examinée le jour même par le directeur de tournoi, à la suite de quoi un verdict sera rendu sur la décision de l'arbitre.
- Toute action visant à déconcentrer l'adversaire, tout geste d'énervement abusif, tout comportement antisportif, résultera en la perte du match par le joueur fautif et un avertissement de l'arbitre signalé au directeur de tournoi. En cas de récidive, le dossier du joueur fautif sera transmis au comité de discipline qui statuera sur son sort.
- Un joueur qui désire démonter ou dévisser l'une de ses baguettes pendant la partie doit en aviser l'arbitre (ou son adversaire, si le jeu se déroule sans arbitre). La partie est considérée comme abandonnée ou perdue lorsqu'un joueur qui n'a pas donné d'avis procède alors que l'adversaire est en train de jouer.

Cas exceptionnels

- Les cas non prévus à ce règlement sont laissés à l'appréciation de l'arbitre et du directeur de tournoi.

LE JEU DE LA HUIT

(Règlements officiels sanctionnés par la Fédération québécoise des Sports de Billard)

Au Jeu de la Huit, les règles générales du billard à poches s'appliquent, sauf lorsque contredites par les règles suivantes.

Généralités

On joue avec quinze 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. Lorsqu'un joueur empoche une boule sur un coup jugé légal, il reste à la table et continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate, qu'il commette une faute ou qu'il gagne la partie en empochant la 8. 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 8.

Placement des boules

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 8 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 place la Blanche n'importe où dans la zone de départ.

Bris

Au jeu de la 8, le bris est alternatif. On détermine par l'aller-retour 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 a la Blanche en main. La boule projetée n'est pas remise sur la table, sauf s'il s'agit de la 8, qui doit être replacée sur la mouche.
- Si le joueur qui effectue le bris empoche la 8 uniquement, il gagne la partie. Si la 8 et la Blanche sont empochées lors du bris, l'adversaire a le choix de reprendre le bris ou de replacer la 8 sur la mouche et de commencer son tour avec la Blanche en main n'importe où sur la table.
- Si le joueur qui effectue le bris empoche la 8 et une autre boule il effectue le bris à nouveau.

Déroulement du jeu

- Dans la mesure où le bris répond aux critères de la règle du bris, le joueur ayant effectué le bris continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate, qu'il commette une faute ou qu'il gagne la partie. Lorsqu'un joueur a empoché légalement toutes les boules de son groupe, il tente d'empocher la HUIT.
- À chaque coup joué, sauf lors du bris ou lorsque la table est ouverte, le joueur doit frapper une boule de son groupe (Basses ou Hautes) en premier et empocher une boule numérotée de son groupe ou faire en sorte que la Blanche ou une boule numérotée percute la bande.

Note : Un joueur peut projeter la Blanche à la bande avant qu'elle ne frappe une boule de son groupe; cependant, après le contact, il doit empocher une boule de son groupe ou faire en sorte que la Blanche ou toute autre boule percute la bande, sinon il y a faute.

Déplacement de la Blanche

Le joueur qui a la Blanche en main et qui n'est pas en position de tir peut déplacer la Blanche avec la main, le bois de la baguette, la virole ou le procédé (« tip »).

Si le joueur est en position de tir ou si l'adversaire et/ou l'arbitre jugent qu'il est en position de tir et qu'il déplace la Blanche :

- il n'y a pas faute si :
La Blanche entre en contact avec une boule numérotée et une boule numérotée est empochée, ou la Blanche ou une boule numérotée atteint une bande.
- il y a faute si :
La Blanche n'entre pas en contact avec une boule numérotée; ou la Blanche entre en contact avec une boule numérotée, mais ni la Blanche ni une boule numérotée n'atteignent une bande.

Table ouverte

- La table est dite « ouverte » tant que le choix des groupes (Hautes ou Basses) n'a pas été déterminé. Lorsque la table est ouverte, il est permis de frapper une Haute ou une Basse en premier afin d'empocher une boule choisie. Cependant, lorsque la table est ouverte et que la 8 est frappée en premier, la boule empochée ne compte pas. Elle reste empochée et le joueur perd son tour. Son adversaire poursuit le jeu avec la table ouverte et la Blanche demeure où elle est.
- 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 bris. Si, lors du bris, une boule de l'un des groupes est empochée, la table demeure ouverte pour le joueur qui a effectué le bris. Si aucune boule n'a été empochée lors du bris, la table est ouverte pour l'adversaire.

Coups sautés et massés

- Les coups sautés sont autorisés aux seules conditions que le joueur frappe la Blanche au-dessus du centre de la balle, et en faisant usage d'une baguette réglementaire de quarante (40) pouces et plus.
- Tout autre accessoire conçu expressément à l'usage des coups sautés est prohibé.
- Toute fausse queue lors d'une tentative de coup sauté est considérée comme une faute.
- Il n'y a pas faute lorsque la Blanche saute par-dessus une ou plusieurs boules numérotées après avoir touché la bande.
- Il n'y a pas faute lorsqu'une boule numérotée saute par-dessus une autre boule numérotée.
- Il y a faute lors d'un coup sauté ou massé si le joueur déplace une boule autre que celle à jouer lors de son coup.

Faute

Lorsqu'un joueur commet une faute, il doit céder la place à son adversaire. Aucune boule empochée n'est replacée sur la table. Le joueur adverse a la Blanche en main n'importe où sur la table. Cette règle a pour but de prévenir les fautes intentionnelles pouvant désavantager l'adversaire. Plusieurs fautes commises sur un même coup ne comptent que pour une seule faute.

Combinaisons

Les combinaisons sont permises. Cependant, on ne peut utiliser la 8 comme première boule d'une combinaison sauf dans le cas d'une table ouverte (voir règle de la table ouverte)

Boules empochées illégalement

Une boule numérotée est empochée illégalement lorsqu'elle est empochée alors qu'une faute a été commise. Les boules empochées illégalement demeurent empochées.

Boules projetées

Une boule est jugée projetée hors de la table lorsqu'elle s'arrête ailleurs que sur la surface de jeu. Il y a alors faute et la boule projetée n'est pas replacée sur la table à l'exception de la 8, qui est replacée sur la mouche. L'adversaire reprend le jeu avec la Blanche en main.

Jouer la 8

Lorsqu'un joueur tente d'empocher la 8, l'empochement de la Blanche ou une faute n'amène pas une perte de la partie si la 8 n'est pas empochée ou projetée hors de la table. L'adversaire obtient la Blanche en main. On ne peut jamais empocher la 8 au moyen d'une combinaison.

Perte de la partie

- Un joueur perd la partie s'il :
 - commet une faute tout en empochant la 8;
 - empocher la 8 avant d'avoir empoché toutes les boules de son groupe ou en jouant la dernière boule de son groupe;
 - projette la 8 hors de la table lors de la partie;
 - empocher la 8 dans une autre poche que celle annoncée.
- Toute faute doit être déclarée avant le coup suivant, sinon elle ne sera pas retenue contre le joueur fautif.

Partie nulle

Si, en trois (3) présences consécutives à la table par chaque joueur (6 présences au total), les joueurs estiment que la tentative d'empocher ou de déplacer une boule numérotée résulterait en une perte de partie, on reforme le triangle et le bris est accordé au joueur initial. La règle de la partie nulle ne s'applique que lorsque la 8 et deux boules numérotées demeurent sur la table.



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+

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 précédente 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

- 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 extraterritoriale 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.
- S'inscrire dans un seul sport par bloc soit **am ou pm**
- 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 avec le logiciel 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 16 h, 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.**

MÉCANISMES DE COORDINATION

Le dossier des finales provinciales des Jeux FADOQ met en présence plusieurs intervenants aux différents niveaux d'organisation. Il est impératif de créer des liens entre les intervenants d'un même niveau et entre le niveau régional et provincial.

Pour s'assurer d'une permanence vis-à-vis le processus continu d'évaluation de la qualité, le Réseau FADOQ a mis en place le **comité défi 50 +**. Ce comité a pour mandat :

- Définir, mettre à jour et voir à l'application des orientations du programme des finales provinciales des Jeux FADOQ.
- Établir les opérations selon les modalités reliées aux orientations.
- Développer et mettre à jour les outils permettant la réalisation du programme.
- Mettre en place des mécanismes de coordination et de concertation auprès des organismes responsables des finales régionales et des fédérations.

- Définir les rôles et responsabilités respectifs des organismes et acteurs responsables des finales régionales, impliqués dans le programme.
- Établir des mécanismes formels d'évaluation **des jeux** et voir à leur application
- Définir les critères du processus du choix des sports.
- Choisir les sports aux programmes
- Recommander le lieu de présentation des finales provinciale
- Dans la mesure du possible, offrir deux niveaux de compétition (récréatif et compétitif)

Ce comité est composition du comité de :

- 1 Conseiller loisir de l'instance provincial
- 1 Administrateur
- 1 directeur général régional
- 1 Conseiller loisir régional
- 1 représentant de la région hôte pour l'année en cours
- 1 représentant de la région hôte pour l'année **suivante**
- 1 Bénévole spécialisé

PROCESSUS D'ACCREDITATION DES PARTICIPANTS AUX FINALES PROVINCIALES DES JEUX FADOQ

Procédures

- Pour faire suite à la vérification et à l'approbation de la liste des inscriptions effectuées par chaque région, le bureau provincial du Réseau FADOQ lance le processus d'accréditation des participants pour les finales provinciales des Jeux FADOQ.
- Pour chaque participant reconnu, une cocarde est préparée et porte minimalement les informations suivantes :
 - Nom et prénom
 - Région représentée
 - Numéro de membre
 - Statut (athlète, bénévole spécialisé, bénévole, organisateur, VIP, etc.)
 - Épreuve (s) sportive (s) pratiquée (s)
 - Repas et Activités auxquels le participant est inscrit
- Les cocardes sont distribuées uniquement au secrétariat des jeux lors de l'accréditation générale qui a lieu la journée précédant le début des premières compétitions
- Chaque participant doit venir chercher son accréditation
- Chaque participant doit vérifier si des erreurs se sont glissées sur son carton d'accréditation
- S'il y a erreur, le participant a la responsabilité de se présenter au centre de résolution de problème du secrétariat afin de faire corriger la situation.

Modalités

- Le bureau d'accréditation est ouvert de 10 h à 18 h la journée précédant le début des premières compétitions
- Le bureau d'accréditation est ouvert de 7 h 30 à 17 h les jours de compétition
- Aucune modification n'est faite sur les sites de compétition