

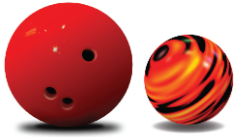


GROSSES
QUILLES

GAGNER À S'AMUSER



Région
des Laurentides



QUILLES AVEC HANDICAP (GROSSES ET PETITES)

Règlements généraux

- Dans le cadre des Jeux provinciaux, chaque équipe joue trois parties.
- Avant le début de la compétition, une période d'échauffement est prévue. La durée de cette période sera annoncée lors de l'arrivée des compétiteurs au salon de quilles.
- Le total des points détermine les trois gagnants. Il n'y a aucune forme d'élimination. En cas d'égalité, l'équipe à avoir obtenu le plus haut simple l'emporte.
- Pour compter les points, le système électronique en place est utilisé.

Équipe

- Une équipe est composée de 5 personnes, dont un capitaine.
- Chaque équipe doit comprendre au moins deux femmes.

Quilles avec handicap

- Les joueurs qui s'inscrivent à la catégorie avec handicap doivent fournir OBLIGATOIREMENT une liste des quilleurs de la ligue dans laquelle ils font partie. Cette méthode est pour vérifier la véracité des moyennes des gens.
- Pour ce qui est du handicap, nous calculons l'écart entre la moyenne inscrite et le nombre réel de quilles abattues. Ex : Le joueur 1 a une moyenne 150 et tire un triple de 504, cela lui donne un écart **positif** de 54 points. De plus, le joueur 2 qui a une moyenne de 192 et qui tire un triple de 495, cela lui donne un écart **négatif** de 81 points. Pour savoir l'écart total d'une équipe, on additionne les écarts de chaque joueur. (voir le tableau) L'équipe gagnante sera l'équipe avec le plus gros écart positif. Ex. l'équipe 1 a un écart total positif de 83 points.

Équipe # 1 Nom du joueur	Moyenne habituelle	PARTIES			TOTAL	Moyenne en trois parties	ÉCART
		# 1	# 2	# 3			
joueur 1	150	158	175	171	504	450	54
joueur 2	192	160	155	180	495	576	-81
joueur 3	170	180	174	168	522	510	12
joueur 4	162	195	172	156	523	486	37
joueur 5	166	202	172	185	559	498	61
TOTAL	840	895	849	860	2603	2520	83

Particularité

Dans le cadre des jeux régionaux et dans le but de favoriser la participation, il est recommandé d'utiliser un système de billet pour attribuer les représentations aux jeux provinciaux. Ainsi la première place se mérite 6 billets, la deuxième 4 billets, la troisième 2 billets. Toutes les autres équipes ont 1 billet. Un tirage au sort est fait par la suite et détermine les équipes qui participeront aux jeux provinciaux pour la catégorie handicap.



GROSSES QUILLES

Règlements généraux

Dans le cadre des Jeux FADOQ, chaque équipe joue trois (3) parties. Avant le début de la compétition, une période d'échauffement est prévue. La durée de cette période sera annoncée lors de l'arrivée des compétiteurs au salon de quilles. 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.

Équipe

Une équipe est composée de cinq (5) personnes, dont un capitaine. Chaque équipe doit comprendre au moins deux (2) femmes.

Déroulement

Une partie de dix quilles est constituée de dix carreaux. Un joueur doit lâcher deux boules dans chacun des neuf premiers carreaux, à moins qu'il réussisse un abat. Au dixième carreau, il lâchera trois boules si un abat ou une réserve est réussie. Chacun des quilleurs doit, dans l'ordre habituel, compléter tous les carreaux.

Lâcher réglementaire

- Le lâcher d'une boule se produit lorsque le joueur n'est plus en possession de celle-ci et qu'elle traverse la ligne de faute pour se retrouver sur la surface de jeu. Tous les lâchers comptent à moins que l'on déclare une « boule morte ».
- Un lâcher doit être effectué d'une façon entièrement manuelle, sauf exception.

Équipement spécial pour agripper la boule

Un joueur peut utiliser un équipement spécial pour l'aider à mieux agripper et à lâcher la boule si celui-ci remplace la main ou une grande partie d'un membre perdu par amputation ou d'une autre façon.

Définition d'une faute

Une faute se produit lorsqu'une partie quelconque du corps d'un joueur touche ou traverse la ligne de faute et touche une partie quelconque de l'allée, de l'équipement ou de la bâtisse pendant ou après le lâcher de la boule.

Lorsqu'une faute est commise, le lâcher est recevable, mais le pointage qui y est associé ne peut être alloué au joueur.

Note : La ligne de faute comporte une longueur indéfinie puisqu'elle inclut les murs, les planchers, les colonnes et le retour de boules. Les souliers et les vêtements sont considérés comme faisant partie du corps. Un joueur devrait demander la permission avant de traverser la ligne de faute, afin de récupérer un objet qui s'y trouverait.

Faute délibérée

Lorsqu'un joueur commet délibérément une faute afin d'en bénéficier, on lui attribuera un pointage nul (0) sur ce lâcher et on lui interdira tout autre lâcher d'une boule dans ce carreau.

Quilles abattues de façon réglementaire

Les quilles abattues à la suite d'un lâcher réglementaire seront créditées au quilleur seront :

- Les quilles abattues ou chassées hors de l'allée par la boule ou une autre quille
- Les quilles abattues ou chassées hors de l'allée par une quille qui rebondit d'une paroi latérale ou du coussin arrière.
- Les quilles abattues ou chassées hors de l'allée par une quille qui rebondit sur la barre de balayage lorsqu'au repos sur l'allée, précédant le balayage habituel des quilles déjà abattues
- Les quilles qui reposent et touchent la fosse ou les partitions latérales.
- Toutes ces quilles sont reconnues comme étant des « quilles mortes » et doivent être enlevées avant le prochain lâcher d'une boule. Aucune quille ne peut être concédée et seulement les quilles abattues ou chassées de la surface de jeu de l'allée résultant d'un lâcher réglementaire d'une boule peuvent être allouées.
- Après un lâcher, une boule demeure en jeu jusqu'à ce que le même joueur ou un autre joueur prenne position pour exécuter le prochain lâcher.

Quilles anormalement abattues

Quand l'une des conditions survient, le lâcher de la boule compte, mais le score ne compte pas :

- Une boule qui quitte l'allée avant d'atteindre les quilles.
- Une boule qui rebondit du coussin arrière.
- Une quille qui entre en contact avec l'appareil mécanique.
- Une quille encore debout qui est abattue par une quille déjà tombée.
- Une faute commise par le quilleur.

Si des quilles sont anormalement abattues et que le quilleur a droit à des lâchers additionnels dans ce carreau, les quilles anormalement abattues doivent être localisées à leurs positions d'origine avant le lâcher de la boule.

Disposition incorrecte des quilles

- Il incombe à chaque quilleur de s'assurer de la disposition correcte des quilles. Le quilleur doit exiger que toute quille mal déposée soit remise en place correctement avant de lâcher la boule, sinon la mise en place est considérée comme étant acceptable.
- Si l'on s'aperçoit immédiatement après le lâcher qu'une ou plusieurs quilles sont mal disposées sans être absentes du jeu, le lâcher de la boule et le nombre total de quilles abattues sera alors considéré.
- Aucun changement de la position des quilles ne peut être fait après le lâcher de la boule, à moins que :
 - l'appareil n'ait fait bougé ou déplacé une des quilles durant le lâcher de la boule;
 - ou toute (s) quille (s) n'étant pas accessible (s) par la barre de balayage.Dans cette situation toutes les quilles seront repositionnées à leur position originale avant que le lâcher de la boule soit effectué.

Rebondissement des quilles

Les quilles qui rebondissent, mais qui demeurent debout sur l'allée sont considérées comme étant des quilles à abattre.

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 bénévoles spécialisés prendront la décision de remplacer une quille.
- Une quille endommagée ne modifie en aucune façon le score du quilleur.
- Les quilles abattues seront retenues dans le résultat du quilleur et la quille endommagée sera ensuite remplacée.

Boule morte

Une boule est déclarée « morte » quand le lâcher de la boule ne sera pas estimé et que les quilles acceptables soient replantées. Le quilleur a le droit de reprendre ce lâcher. Une boule sera déclarée « morte » s'il se produit l'une des conditions suivantes :

- Suivant le lâcher de la boule, il est porté à notre attention qu'une ou plusieurs étaient manquantes de l'ensemble.
- Interférence de la part du planteur sur une quille avant que la boule rejoigne les quilles.
- Un quilleur qui s'exécute sur la mauvaise allée ou de façon hors contexte.
- Un quilleur qui est dérangé par un autre joueur, un spectateur ou par un objet en mouvement devant lui au moment où il lâche sa boule et avant que ce lâcher soit totalement complété. Dans ce cas, le joueur a le choix d'accepter le résultat obtenu ou d'exiger la déclaration d'une boule « morte ».
- Une quille est déplacée ou abattue lorsque le joueur dépose la boule avant même que celle-ci atteigne les quilles.
- Une boule lâchée qui entre en contact avec un obstacle étranger.

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.
- Si 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.
- Dans une compétition en simple où le quilleur joue normalement deux carreaux à la fois; si celui-ci s'exécute sur les mauvaises allées, une boule « morte » sera déclarée et ce quilleur devra reprendre le jeu sur les bonnes allées. À moins que l'erreur ait été identifiée avant que le joueur adversaire n'ait pu lâcher sa boule. Autrement, le score demeure inchangé et tous les carreaux subséquents de la partie seront joués sur les bonnes allées.

En cas d'égalité

En cas d'égalité au pointage final, l'équipe ayant joué la partie avec le plus haut pointage aura un classement plus haut.



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