

Règlements des jeux

**Rassemblement
des 50 ans et plus**

**Rimouski
2019**

MRC Rimouski-Neigette

31 mai 2019

Activités Vie Active

Pétanque-atout, Baseball-poches 9 trous Cerceaux-chaise Poches (sacs de sable) Lieu : Complexe sportif Desjardins

Pour chacune des disciplines ci-haut, l'horaire sera réparti selon le temps disponible soit environ 40 minutes par jeu. Le pointage sera comptabilisé pour les deux meilleures manches. Lorsque la période de jeu est terminée et qu'une manche n'est pas complétée, celle-ci ne sera cependant pas comptabilisée.

Pétanque-atout (équipe de 6 joueurs)

Principe du jeu

Il s'agit de faire rouler des boules de pétanque 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 trois (3) jeux : pétanque, quilles et le 500.

Ce jeu comporte dix-sept (17) trous : quatre (4) trous de quatre (4) points, les PIQUES ; quatre (4) trous de six (6) points, les TRÈFLES ; trois (3) trous de huit (8) points, les CARREAUX ; trois (3) trous de dix (10) points, les COEURS ; un (1) trou de quinze (15) points et deux (2) de moins de cinq (5) points.

L'aire de jeu et l'équipement

Le joueur doit avoir une zone libre de quatre (4) pieds ou 1,22 mètre derrière et autour de lui, à partir de la ligne de jet. **Cette ligne de jet est située à une distance de vingt-et-un (21) pieds ou 6,40 mètres mesurée à partir des pattes de la cible.** La ligne de jet a une largeur de un (1) pouce ou 2,54 centimètres et une longueur de deux (2) pieds ou 60,96 centimètres et elle est centrée par rapport à la cible. 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 disposée de manière à ce qu'il existe une distance minimum de un (1) pied ou 30,48 centimètres entre elle et le mur arrière, et une distance minimum de quatre (4) pieds ou 1,23 mètres entre elle et la ou les autres cibles situées à ses côtés.



Pour jouer, on a besoin de la cible de pétanque-atout officielle et des boules de pétanque. L'équipement de jeu fourni par le comité organisateur est le seul accepté.

Le joueur peut être assis sur une chaise pour jouer. **Toutefois, celui-ci ne doit pas mettre le pied sur la ligne. S'il lance et que le pied est sur la ligne, le joueur reçoit un premier avertissement et peut relancer.**

Règles du jeu

Pour déterminer quel joueur ou quelle équipe commencera à jouer, on procède au tirage au sort. Les joueurs ou équipes conserveront le même ordre jusqu'à la fin de la partie.

L'ordre des joueurs sera déterminé par le capitaine de l'équipe avant la première manche. Cet ordre sera le même jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur prend place devant la cible à la ligne de jet sans la dépasser.

Chaque joueur dispose de trois (3) boules de pétanque qu'il doit lancer l'une à la suite de l'autre, en les faisant rouler à la façon du jeu de « quilles ».

Le joueur lance les trois (3) boules. Si une de celles-ci revient dans l'aire de jeu, l'officiel la retire avant le prochain lancer. Si une boule touche le fond et revient sur le jeu, elle n'est pas bonne. Une boule qui tombe dans le dalot ne donne aucun point. L'officiel fait ensuite le compte puis retire les boules de la cible. Chaque équipe s'exécute à tour de rôle.

Pour une partie complète, chaque joueur doit lancer neuf (9) boules, soit trois (3) manches de trois (3) boules chacune. Une manche est complète lorsque tous les joueurs de chaque équipe ont lancé toutes leurs boules.

Toute boule tombant dans l'allée située entre la ligne de jet et la cible sera comptée comme jouée.

Le calcul des points s'effectue en additionnant ou en soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible. Cependant, comme au 500, il y a des atouts. À chaque manche, certains points doublent. La première manche c'est le cœur. Si une boule s'arrête dans l'un de ces trous, le joueur reçoit vingt (20) points au lieu de dix (10).

Lors de la seconde manche, c'est le carreau qui devient atout et double ses points. Ensuite, vient le sans-atout à la troisième manche. Lors de cette troisième manche sans-atout tous les pointages doublent, soit pique (♠), trèfle (♣), carreau (♦), cœur (♥) et le +15 devient 30 et les pointages négatifs (-5) deviennent (-10).

Les gagnants sont les trois équipes ayant amassé au total des deux (2) meilleures manches le plus de points par rapport à toutes les équipes.

Pendant la compétition, il est permis de parler, d'applaudir, de rire et de crier dans la mesure où ces manifestations ne nuisent pas à la performance d'un joueur adverse.

NOTES :

- Les règlements officiels de pétanque-atout ont été modifiés et certaines consignes précisées pour la compétition du Rassemblement
- S'il manque un (1) ou des joueurs à l'équipe, c'est le capitaine de l'équipe qui doit jouer à la place du joueur manquant ou absent.
- Chaque capitaine de chaque équipe s'occupe du pointage de l'équipe adverse.
- Un marqueur sera disponible pour s'assurer du pointage.

Baseball poche 9 trous (équipe de 6 joueurs)

Il s'agit d'un tournoi sans élimination. Les gagnants sont les trois (3) équipes ayant amassé le plus de points par rapport à toutes les équipes. Le jeu se fait entre deux (2) équipes de six (6) joueurs, le nombre de manches variera selon le temps disponible.

Une manche comportera une présence au bâton pour chaque équipe jusqu'à ce qu'elle accumule trois (3) retraits ou atteigne la limite de dix (10) points par manche.

L'équipe qui est à l'attaque marque des points jusqu'à ce qu'elle obtienne trois (3) retraits. Les points sont marqués grâce à des lancers qui permettent au joueur et à son équipe d'évoluer sur les buts. Les joueurs doivent obligatoirement toucher à toutes les chaises.

Au cours des compétitions, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10). Cependant, les points mérités par le dernier lancer seront additionnés (ex. : si lors du dernier lancer, il y a des personnes sur les buts et que le lancer permet de les faire avancer pour toucher la ligne de lancement (marbre), les points seront additionnés.

Un joueur au bâton à un maximum de trois (3) lancers à effectuer. Un joueur lancera jusqu'à ce qu'il atteigne soit un coup sûr (un, deux, trois buts ou circuit), soit un retrait si le joueur n'atteint aucune cible.

Les joueurs effectuant des coups sûrs devront se positionner adéquatement sur l'aire de jeu selon les résultats obtenus (1er, 2e ou 3e but).

Les équipes devront, tout au long de la partie, respecter un alignement des joueurs établi et soumis au marqueur officiel en début de partie.

Si le sac de sable entre dans le 2e but, la personne qui est au 1er but touche au 2e but et va s'asseoir au 3e but. La personne qui vient de lancer se rend au 2e but.

Si le lanceur fait un trou d'un but, il va s'asseoir sur la chaise du 1er but, mais la personne au 3e but ne peut pas entrer pour compter un point, car pour compter un point, on doit être obligé d'avancer.

Lorsque les trois (3) buts sont remplis et que le lanceur suivant fait un coup d'un but, seule la personne du 3e but va toucher la ligne de lancement. Si ce même lanceur fait un coup de deux buts, les personnes assises aux 3e et 2e buts vont alors toucher la ligne de lancement et comptent un but chacune et ainsi de suite... Advenant que les 3 buts soient pleins, c'est toujours la personne suivante, celle qui ramasse les poches, qui joue ensuite. S'il y a un 3e retrait, c'est cette même personne qui va commencer la manche suivante au lancer.

Pour être retirée ou pour constituer « un mort », une personne doit avoir lancé ses trois (3) sacs de sable sans en entrer aucun dans un des trous de jeu ou lancer un sac de sable dans un des trous indiqués « retrait ».

Déroulement de la partie

Les capitaines tirent au sort, en présence de l'officiel du match, afin de déterminer qui commencera la partie. Le gagnant a le choix de commencer ou de jouer en deuxième.

Le capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début de la partie. Aucune substitution ne sera permise une fois la partie débutée. C'est l'officiel qui annonce le début de la partie.

Lorsqu'un joueur a lancé un sac de sable dans un des trous de jeu, il n'a plus le droit de lancer un autre sac de sable. Si, à la suite d'un lancer, un sac de sable reste suspendu à l'une des ouvertures de jeu, l'officiel du match enlèvera ce sac avant de procéder à un autre lancer, s'il y a lieu. Pour être valide, un sac doit entrer au complet et demeurer dans le trou. Un joueur qui touche à la ligne de lancer **reçoit un premier avertissement et peut relancer.**

Si le sac entre dans le trou du 1er but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du 1er but, à droite du jeu et attend qu'un autre équipier vienne lancer ses sacs de sable.

Lorsque le sac de sable tombe derrière ou sur la ligne lors du lancer du participant, il peut reprendre celui-ci et le jouer. Toutefois, si le sac tombe entièrement en avant de la ligne de lancer, donc dans la zone de jeu, le sac est considéré comme joué.

À la fin des lancers d'un joueur, c'est le joueur qui le suit au lancer qui a l'obligation d'aller ramasser les poches, afin de pouvoir s'élancer à son tour.

Pour le pointage, le capitaine est le seul admis à la table du marqueur ou de l'officiel. Le capitaine, immédiatement après une manche et non après la suivante, peut vérifier les résultats et demander à ce que les erreurs soient corrigées, s'il y a lieu.

Zone de jeu et matériel

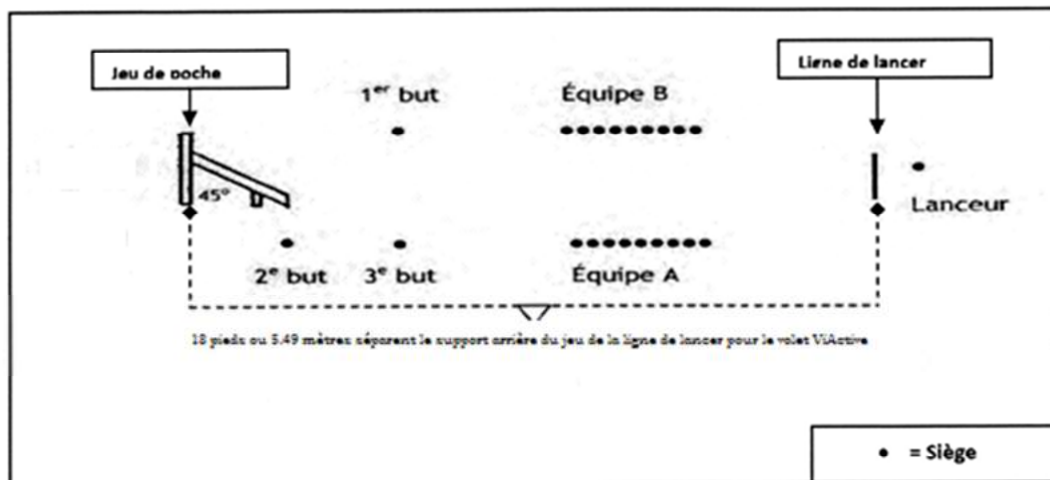
Le jeu et les sacs de sable fournis par le comité organisateur sont les seuls autorisés.

Le jeu doit être placé à une distance de dix-huit (18) pieds ou 5,49 mètres à partir du support arrière du jeu à la ligne de lancer, qui correspond au marbre.

Une ligne sur le plancher doit clairement indiquer la ligne de démarcation du lanceur. Si le lanceur touche à cette ligne avec son pied, **il reçoit un premier avertissement et peut relancer.**



Disposition du jeu et des chaises, comme sur l'illustration ci-dessous.



En cas d'absence d'une équipe, c'est le score de la partie qui compte dans le résultat final. Pendant la compétition, il est permis de parler, applaudir, rire et crier, dans la mesure où ces manifestations ne nuisent pas à la performance d'un joueur adverse.

NOTES :

- Les règlements officiels de baseball poche neuf (9) trous ont été modifiés et certaines consignes précisées pour la compétition du Rassemblement.
- Le jeu doit être placé à une distance de dix-huit (18) pieds ou 5,49 mètres au lieu de vingt et un (21) pieds ou 6,40 mètres mesurée à partir du support arrière du jeu jusqu'à la ligne de lancer.
- S'il manque un (1) ou des joueurs à l'équipe, c'est le capitaine de l'équipe qui doit jouer à la place du joueur manquant ou absent.
- Un marqueur sera disponible pour s'assurer du pointage.

Cerceaux-chaises (équipe de 6 joueurs)

Règlements

L'horaire des jeux sera réparti selon le temps disponible (40 minutes) et le pointage comptabilisé pour les deux meilleures manches complétées.

Placer trois (3) chaises, pattes en avant : l'une à quinze (15) pieds ou 4,57 mètres de la ligne de tir, la deuxième chaise à dix-huit (18) pouces ou 45,72 centimètres plus loin que la première et la troisième chaise à dix-huit (18) pouces ou 45,72 centimètres plus loin que la deuxième chaise de la ligne de tir.



À chaque tour, le joueur exécute 3 lancers.

La partie se termine après que les joueurs soient passés trois (3) fois.

Allouer 1 point pour chaque patte de la première chaise qui pénètre dans le cerceau, 2 points/patte pour la 2e chaise et 3 points/patte pour la 3e chaise.

Si les 4 pattes de la même chaise se retrouvent dans le cerceau, allouer 10 points pour la première chaise, 20 points pour la 2e chaise et 30 points pour la 3e chaise.

Si le cerceau touche un élément extérieur comme le mur ou le plancher et retombe sur une patte, il est bon.

On replace les chaises seulement après le 3e lancer du joueur.

Si le joueur lance le cerceau et que son pied est sur la ligne, il reçoit un premier avertissement et peut relancer.

Pendant la compétition, il est permis de parler, d'applaudir, de rire et de crier, dans la mesure où ces manifestations ne nuisent pas à la performance d'un joueur adverse.

Matériel

- 3 chaises par équipe
- 3 cerceaux (28 pouces ou 71,12 centimètres à 30 pouces ou 76,2 centimètres)
- 1 rouleau de ruban adhésif de type « Duck Tape »
- 1 bâton (règle) de 18 pouces ou 45,72 centimètres

Organisation du jeu : ligne de trois (3) chaises

- Première chaise à quinze (15) pieds ou 4,57 mètres de la ligne de lancer.
- Deuxième chaise à dix-huit (18) pouces ou 45,7 centimètres de la première.
- Troisième chaise à dix-huit (18) pouces ou 45,7 centimètres de la seconde chaise.
- A, B, C, D, E, F (joueurs).

NOTES :

- Les règlements officiels de cerceaux-chaises ont été modifiés et certaines consignes précisées pour la compétition du Rassemblement.
- S'il manque un (1) ou des joueurs à l'équipe, c'est le capitaine de l'équipe qui doit jouer à la place du joueur manquant ou absent.
- Chaque capitaine de chaque équipe s'occupe du pointage de l'équipe adverse. Un marqueur sera disponible pour s'assurer du pointage.
- Seul le capitaine peut discuter avec le marqueur en cas de confusion et c'est le marqueur qui agit à titre d'officiel qui a le dernier mot sur la décision.

Jeu de poches (sac de sables)

Principe du jeu

Le but est d'accumuler le plus de points en lançant les sacs de sable dans les trous ayant la plus haute valeur.

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



Lorsque le sac de sable tombe derrière la ligne lors du lancer du participant, il peut le reprendre et le jouer. Toutefois, si le sac tombe en avant de la ligne de lancer, donc dans la zone de jeu, le sac est considéré comme joué.

Matériel

- Le jeu officiel comprend quinze (15) trous.
- La profondeur des trous, du fond au rebord intérieur, est de 5 pouces.
- Tous les trous ont un diamètre de 3½ pouces, sauf celui de « - 250 » dont le diamètre est de 4½ pouces.
- Il est à noter que le « - 250 » est déductible du total des points.
- Le sac de sable officiel des compétitions provinciales pèse au maximum 5½ onces et au minimum 5 onces et mesure 3 pouces X 4 pouces, une fois rempli.

Équipe

- Chaque équipe comprend six (6) 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.

Déroulement

Manche : Le nombre de manches sera réparti selon le temps disponible. Les capitaines seront prévenus au début du jeu.

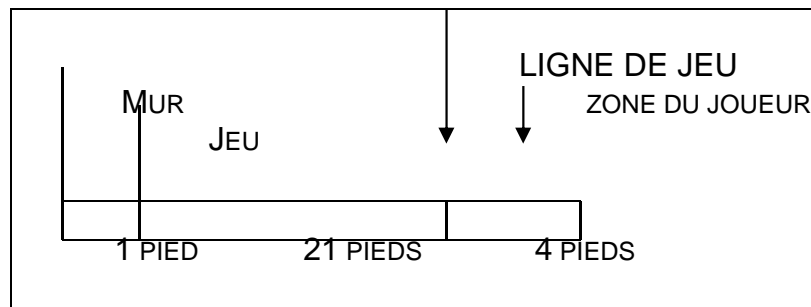
Le lancer : Le lancer du sac de sable doit se faire par-dessous. Tout sac lancé par-dessus sera annulé.

Début de joute : Les capitaines tirent au sort pour déterminer quelle équipe commencera la partie. Le capitaine gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième.



Zone de jeu

Une distance de 21 pieds doit séparer la ligne de lancer du support du jeu. Installer le tout selon ce schéma.



NOTES :

- S'il manque un (1) ou des joueurs à l'équipe, c'est le capitaine de l'équipe qui doit jouer à la place du joueur manquant ou absent.
- Le capitaine d'équipe s'occupe de ramasser les poches de chacun des joueurs en disant les points à voix haute.

Autres activités

Quilles (équipe de 4 joueurs avec handicap) Salon de quilles Vézina



Principe du jeu

Le but du jeu est de renverser le plus grand nombre de quilles à l'aide d'un lancer de boule.

Déroulement

- 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.
- Chaque équipe joue trois (3) parties régulières.
- En cas d'égalité, c'est le meilleur simple qui détermine le gagnant.
- Pour compter les points, le système électronique en place sera utilisé.
- S'il manque de temps pour jouer complètement une troisième partie, le pointage sera comptabilisé pour les deux meilleures parties.

Méthode de calcul du handicap d'équipe :

Pour le calcul du handicap d'équipe la moyenne du joueur sera celle au 15 mars 2019. S'il n'y a pas de moyenne établi le calcul se fera en utilisant les moyennes suivantes :

Homme : 135

Femme : 110

Pour le calcul du handicap une moyenne théorique de 700 est utilisée.

(700-moyenne réelle d'équipe) multiplié par 60%

Exemple : (700-600) multiplié par 60% donne + 60 de handicap

Si la moyenne pratique dépasse 700 le calcul suivant sera fait :

Exemple : moyenne d'équipe de 760 = (760-700) donne - 60 d'handicap

Les moyennes de salles seront vérifiées.

Pétanque extérieure (équipe de 3 joueurs)

Centre Sportif Adhémar St-Laurent Rimouski-Est

Règlements généraux

En aucun temps lors des compétitions, une personne, autre que le capitaine, n'a le droit d'intervenir auprès des bénévoles spécialisés, au cours d'une partie.

Principe du jeu

Il s'agit de placer les boules le plus près possible du cochonnet.



Zone de jeu

Le jeu de pétanque se pratique sur tous les terrains. Cependant, par décision du comité organisateur, les équipes seront tenues de se rencontrer sur un terrain délimité à l'extérieur. Le cochonnet est en bois et de couleur rouge.

Il est interdit de changer de boules et de cochonnet pendant une partie, sauf si le cochonnet ou une boule est introuvable ou cassé. Le temps de recherche accordé est de cinq minutes.

Équipe

Une équipe est composée de trois joueurs qui ont chacun deux boules. L'équipe doit se nommer un capitaine.

Début de la partie et déroulement

Les joueurs auront à rencontrer deux équipes et joueront deux parties avec chacune des équipes. C'est le total des points qui sera retenu pour déterminer les trois meilleures équipes. En cas d'égalité, le total des points donnés sera calculé et l'équipe qui aura accordé le moins de points sera sélectionnée.

Lors du début des compétitions et pour toute leur durée, il est interdit d'enlever quoi que ce soit sur le terrain avant de lancer le cochonnet ou les boules.

Les capitaines procèdent par tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes débutera. Le gagnant jouera en premier. Si, après trois lancers consécutifs par une même équipe, le cochonnet n'est toujours pas valable, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de trois essais. L'équipe qui a perdu le lancer du cochonnet après les trois premiers essais conserve la priorité pour jouer.

Le cochonnet

Si le cochonnet est déplacé en raison du vent ou accidentellement par un joueur, un spectateur, l'arbitre, une boule ou un but provenant d'un autre jeu, il est remis à sa place. En toutes circonstances, les capitaines peuvent se mettre d'accord. Lorsqu'au cours

d'une mène, le cochonnet touche la limite du terrain, il est considéré bon et la mène continue.

Lorsqu'au cours d'une mène, le cochonnet est déplacé hors du terrain délimité, la mène se termine. Une mène ne peut être annulée parce que la boule la plus près du cochonnet est jugée trop loin.

Les boules

Il est interdit au joueur de tenir une boule supplémentaire à la main en lançant le cochonnet ou en jouant. Une boule jouée ne peut être rejouée. On ne peut pas, pendant une partie, lancer des boules pour essais.

Une boule qui touche la limite du terrain est considérée bonne. Les boules qui sortent du terrain sont retirées du jeu

Seuls les capitaines peuvent se tenir entre le cochonnet et le cercle de lancer. Les autres joueurs doivent se tenir en arrière du cercle.

Les points

Les parties se jouent en treize (13) points.

Il est interdit aux joueurs de ramasser les boules jouées avant la fin de la mène. Pour la mesure d'un point, il est permis de déplacer, après avoir marqué, les boules et les obstacles situés entre le cochonnet et les boules à mesurer.

La décision de mesurer un point incombe au capitaine. Quel que soit le rang des boules à mesurer et le moment dans une mène, un arbitre peut être consulté et sa décision est sans appel. Les mesures doivent être faites avec des instruments appropriés, peu importe la distance entre la boule la plus proche et le cochonnet.

À la fin d'une mène, toute boule enlevée avant le décompte des points est nulle si elle n'a pas été marquée. Le point est perdu pour une équipe si l'un des joueurs effectuant une mesure déplace le cochonnet. Le capitaine de chacune des équipes est responsable de marquer les points à l'aide du tableau prévu à cette fin.

Marche prédiction 1 km (individuel)

Complexe sportif Guillaume Leblanc (extérieur)

Principe de la discipline

Chaque membre parcourt la distance de 1 kilomètre en respectant sa prédiction du départ pour le temps que cela lui prendra. Le but est de terminer le parcours dans un temps le plus près possible de celui prédit au départ. On calculera l'écart entre le temps prédit et le temps réel à la fin pour chaque joueur. Par exemple, Jeannine dit pouvoir compléter le trajet en 20 minutes et elle y arrive finalement en 25 minutes, dépassant sa prédiction de seulement 5 minutes.

Matériel

- La montre est interdite sauf pour les chronométrateurs : les joueurs ne doivent pas en avoir sur eux.
- On recommande d'utiliser un vrai chronomètre plutôt qu'une montre, la lecture du temps est plus facile.
- Il s'agit d'une discipline individuelle.

Déroulement

- On chronomètre chaque marcheur individuellement.
- Les départs se font à tour de rôle.

Pointage

- On calcule l'écart entre le temps prédit et le vrai temps pour chaque marcheur.
- Le participant gagnant est celui qui a l'écart de temps le moins élevé.
- Un écart négatif ou positif à la même valeur (si l'on est arrivé 5 minutes avant ou 5 minutes après, l'écart est de 5 quand même).

Disqualification

Une personne est disqualifiée si elle reçoit de l'information sur le temps qu'elle dispose, soit d'une montre ou en lui faisant des signes.

Notes :

Ce règlement est modifié pour le Rassemblement, en regard du nombre restreint de participants(es).



En tout temps, lors des compétitions, les compétiteurs doivent respecter les officiels.

Marche rapide 3 km

Complexe sportif Guillaume Leblanc

Règlements généraux

En tout temps, lors des compétitions, les compétiteurs doivent respecter les bénévoles spécialisés.

2 principes de la discipline

Il s'agit d'une discipline individuelle. Chaque personne doit parcourir une distance de 3 kilomètres. C'est la personne ayant le temps le plus rapide qui gagne. Seule la marche est permise. Il y a deux catégories de groupes d'âge à ce défi, soit 50 ans à 70 ans et de 71 et plus.

Zone de marche

La marche se fait sur un circuit délimité à l'extérieur.

Déroulement

Les départs des compétiteurs se font individuellement. Chaque marcheur est chronométré de façon individuelle. Pour dépasser un autre marcheur, on doit le contourner par l'extérieur du circuit de marche.

Comment compter les points

Les gagnants sont ceux dont le temps est le plus rapide. Un marcheur qui aurait été vu par un officiel à faire de la course plutôt que de la marche est automatiquement disqualifié. Un officiel tentera de le prévenir aussitôt que la faute aura été remarquée. Le marcheur peut finir le parcours, mais, il ne sera plus chronométré. Pour que le déplacement soit considéré comme de la marche, il faut toujours qu'un pied soit en contact avec le sol.

Notes :

Ce règlement est modifié pour le Rassemblement en regard du nombre restreint de participants(es).

En tout temps, lors des compétitions, les compétiteurs doivent respecter les officiels.

Cribbage (cribble)

Complexe sportif Desjardins

Principe de la discipline

Le jeu de cribbage en équipe se joue de la même façon, sauf que les joueurs ne reçoivent que cinq cartes pour faire leurs jeux.

Déroulement

Les quatre joueurs jettent donc une carte qui va former les quatre cartes qui forme la main du cribble.

Les joueurs coupent le jeu de cartes, la plus petite carte détermine le donneur.

Le donneur brasse et donne 5 cartes à chaque joueur.

Les joueurs jettent 1 carte au Crib, gardant les 4 cartes qui donnent le plus de points.

Le Crib appartient au donneur. Il ne sert qu'à la fin du jeu lors du compte des points. C'est une main additionnelle pour le donneur.

Les cartes As à 9 ont leur valeur normale soit 1 à 9. Les cartes 10, valet, dame et roi ont une valeur de 10. L'as suit le 2 dans les suites et non le roi.

Le joueur receveur (non-donneur), coupe le reste du paquet pour une carte de départ. Si la carte de départ coupée est un valet, le donneur marque 2 points. La carte de départ sert à la fin du jeu de table pour compter les points. Elle est la cinquième carte de la main des joueurs et du Crible.

Le receveur débute le jeu de table en jouant une carte.

Les joueurs jouent une carte chacun leur tour en additionnant la valeur de sa carte au compte. Le compte ne peut pas excéder 31. Si le compte donne 15, le joueur marque 2 points.

Si le compte atteint 31, le joueur marque 2 points, l'autre joueur commence une nouvelle ronde, le compte est remis à zéro.

Si un joueur ne peut pas jouer de carte sans excéder 31, il doit passer son tour et dire GO. L'autre joueur peut jouer s'il le peut, jusqu'à ce que les deux joueurs ne puissent plus jouer ou que le compte atteigne 31.

Quand les deux joueurs doivent dire GO, le dernier à placer une carte obtient 1 point pour GO. Une nouvelle ronde débute. Le compte est remis à 0, le joueur qui n'a pas placé la

dernière carte commence la ronde. Vous jouez autant de rondes qu'il faut pour écouler toutes les cartes de chaque joueur.

Si un joueur forme une suite de 3 cartes ou plus, il reçoit un point par cartes. Ceci inclus la suite non séquentielle de forme 3-5-4.

Quand toutes les cartes sont jouées, le joueur à placer la dernière carte obtient 1 point pour la dernière carte, tant que le compte n'est pas égal à 31 (pratiquement un GO).

Le joueur receveur compte les points de sa main le premier, puis le donneur compte sa main et son Crib.

La main est terminée. On alterne le donneur et joue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le pointage de 121 sur la planche de crible ou plus pour la fin du jeu de carte.

Curling boule sur tapis (équipe de 3 joueurs)

Colisée Financière Sun Life

Principe du jeu

Il s'agit de placer les boules sur le centre de la maison.

Zone du jeu

Le jeu de curling boule sur tapis se joue sur un tapis réglementaire pour la pétanque intérieure, d'une largeur de six pieds et d'une longueur de quarante pieds ou moins. Les boules (de couleur) utilisées lors du tournoi seront fournies par le comité des jeux.



Surface du jeu

Une maison doit être tracée à chaque bout du tapis. Le centre de la maison est situé sur la ligne la plus rapprochée du bout du tapis, ce qui donne une distance de 20 pieds entre le centre des deux maisons.

Les équipes

Le nombre de joueurs est de trois de chaque côté. Chaque joueur dispose de deux boules. S'il manque un joueur dans une des équipes, deux boules doivent être ajoutées. Les boules du fantôme doivent être jouées par les deux joueurs de l'équipe en alternance.

Début de la partie et déroulement.

Les capitaines procèdent par tirage au sort pour déterminer laquelle des deux équipes débutera. Chaque joueur des deux équipes joue une boule à la fois en alternance jusqu'à la fin de la partie. À la fin d'un bout, le pointage de chaque joueur est inscrit sur la fiche de pointage. Si le centre de la boule s'arrête sur une ligne, le pointage le moins élevé s'applique.

Il est joué 8 bouts, nombre déterminé par les responsables des jeux. À la fin de la partie, le cumulatif de chaque équipe est inscrit sur la fiche de pointage pour déterminer les équipes gagnantes.

En cas d'égalité des points à la fin de la partie, le pointage retenu sera celui du 7^e bout, afin de déterminer les récipiendaires d'une médaille.

Il est interdit de ramasser les boules dans les cercles avant le décompte des points. Seul le marqueur (arbitre) peut se tenir près du cercle de jeux, ainsi que les deux capitaines. La décision du marqueur qui agit comme officiel est sans appel.

Pétanque atout (équipe de 6 joueurs)

Complexe sportif Desjardins

Principe de jeu

Il s'agit de faire rouler des boules de pétanque 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 trois (3) jeux : pétanque, quilles et le 500. Ce jeu comporte dix-sept (17) trous : quatre (4) trous de quatre (4) points, les PIQUES ; quatre (4) trous de six (6) points, les TRÉFLES ; trois (3) trous de huit (8) points, les CARREAUX ; trois (3) trous de dix (10) points, les COEURS ; un (1) trou de quinze (15) points et deux (2) de moins de cinq (5) points.

L'aire de jeu et l'équipement

Le joueur doit avoir une zone libre de quatre (4) pieds ou 1,22 mètre derrière et autour de lui, à partir de la ligne de jet. **Cette ligne de jet est située à une distance de vingt-et-un (21) pieds ou 6,40 mètres mesurée à partir des pattes de la cible.** La ligne de jet a une largeur de un (1) pouce ou 2,54 centimètres et une longueur de deux (2) pieds ou 60,96 centimètres et elle est centrée par rapport à la cible. 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 disposée de manière à ce qu'il existe une distance minimum de un (1) pied ou 30,48 centimètres entre elle et le mur arrière, et une distance minimum de quatre (4) pieds ou 1,23 mètres entre elle et la ou les autres cibles situées à ses côtés.



Pour jouer, on a besoin de la cible de pétanque - atout officielle et des boules de pétanque. L'équipement de jeu fourni par le comité organisateur est le seul accepté.

Le joueur peut être assis sur une chaise pour jouer. **Toutefois, celui-ci ne doit pas mettre le pied sur la ligne. S'il lance et que le pied est sur la ligne, le joueur reçoit un premier avertissement et peut relancer.**

Règles du jeu

L'horaire des jeux sera réparti selon le temps disponible et le pointage comptabilisé pour les cinq meilleures manches complétées.

Pour déterminer quel joueur ou quelle équipe commencera à jouer, on procède au tirage au sort. Les joueurs ou équipes conserveront le même ordre jusqu'à la fin de la partie.

L'ordre des joueurs sera déterminé par le capitaine de l'équipe avant la première manche. Cet ordre sera le même jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur prend place devant la cible à la ligne de jet sans la dépasser.

Chaque joueur dispose de trois (3) boules de pétanque qu'il doit lancer l'une à la suite de l'autre, en les faisant rouler à la façon du jeu de « quilles ».

Le joueur lance les trois (3) boules. Si une de celles-ci revient dans l'aire du jeu, l'officiel la retire avant le prochain lancer. Si une boule touche le fond et revient sur le jeu, elle n'est pas bonne. Une boule qui tombe dans le dalot ne donne aucun point. L'officiel fait ensuite le compte puis retire les boules de la cible. Chaque équipe s'exécute à tour de rôle.

Pour une partie complète, chaque joueur doit lancer neuf (9) boules, soit trois (3) manches de trois (3) boules chacune. Une manche est complète lorsque tous les joueurs de chaque équipe ont lancé toutes leurs boules.

Toute boule tombant dans l'allée située entre la ligne de jet et la cible sera comptée comme jouée.

Le calcul des points s'effectue en additionnant ou en soustrayant les points indiqués pour chaque trou de la cible. Cependant, comme au 500, il y a des atouts. À chaque manche, certains points doublent. Dans le cadre du forfait Viactive, la première manche c'est le cœur. Si une boule s'arrête dans l'un de ces trous, le joueur reçoit vingt (20) points au lieu de dix (10).

Lors de la seconde manche, c'est le carreau qui devient atout et double ses points. Ensuite, vient le sans-atout à la troisième manche. Lors de cette troisième manche sans-atout tous les pointages doublent, soit pique (♠), trèfle (♣), carreau (♦), cœur (♥) et le +15 devient 30 et les pointages négatifs (-5) deviennent (-10).

Pendant la compétition, il est permis de parler, d'applaudir, de rire et de crier dans la mesure où ces manifestations ne nuisent pas à la performance d'un joueur adverse.

NOTES :

- S'il manque un (1) ou des joueurs à l'équipe, c'est le capitaine de l'équipe qui doit jouer à la place du joueur manquant ou absent.
- Chaque capitaine de chaque équipe s'occupe du pointage de l'équipe adverse. Un arbitre sera disponible pour s'assurer du pointage.

Baseball-poches 9 trous (équipe de 6 joueurs)

Complexe sportif Desjardins

Règlements

Il s'agit d'un tournoi sans élimination. Les gagnants sont les trois (3) équipes ayant amassé le plus de points par rapport à toutes les équipes. Une partie comportera 5 manches. Le pointage comptabilisé pour les 5 meilleures manches complétées.

Une manche comportera une présence au bâton pour chaque équipe jusqu'à ce qu'elle accumule trois (3) retraits ou atteigne la limite de dix (10) points par manche.

L'équipe qui est à l'attaque marque des points jusqu'à ce qu'elle obtienne trois (3) retraits. Les points sont marqués grâce à des lancers qui permettent au joueur et à son équipe d'évoluer sur les buts. Les joueurs doivent obligatoirement toucher à toutes les chaises.

Au cours des compétitions, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10). Cependant, les points mérités par le dernier lancer seront additionnés (ex. : si lors du dernier lancer, il y a des personnes sur les buts et que le lancer permet de les faire avancer pour toucher la ligne de lancement (marbre), les points seront additionnés.

Un joueur au bâton à un maximum de trois (3) lancers à effectuer. Un joueur lancera jusqu'à ce qu'il atteigne soit un coup sûr (un, deux, trois buts ou circuit), soit un retrait si le joueur n'atteint aucune cible.

Les joueurs effectuant des coups sûrs devront se positionner adéquatement sur l'aire de jeu selon les résultats obtenus (1^{er}, 2^e ou 3^e but).

Les équipes devront, tout au long de la partie, respecter un alignement des joueurs établi et soumis au marqueur officiel en début de partie.

Si le sac de sable entre dans le 2^e but, la personne qui est au 1^{er} but touche au 2^e but et va s'asseoir au 3^e but. La personne qui vient de lancer se rend au 2^e but.

Si le lanceur fait un trou d'un but, il va s'asseoir sur la chaise du 1^{er} but, mais la personne au 3^e but ne peut pas entrer pour compter un point, car pour compter un point, on doit être obligé d'avancer.

Lorsque les trois (3) buts sont remplis et que le lanceur suivant fait un coup d'un but, seule la personne du 3^e but va toucher la ligne de lancement. Si ce même lanceur fait un coup de deux buts, les personnes assises aux 3^e et 2^e buts vont alors toucher la ligne de lancement et comptent un but chacune et ainsi de suite... Advenant le 3^e retrait, c'est cette même personne qui va ramasser les poches et c'est toujours la personne suivante qui va commencer la manche suivante à leur tour de jouer.

Pour être retirée ou pour constituer « un mort », une personne doit avoir lancé ses trois (3) sacs de sable sans en entrer aucun dans un des trous de jeu ou lancer un sac de sable dans un des trous indiqués « retrait ».

Déroulement

Les capitaines tirent au sort, en présence de l'officiel, afin de déterminer qui commencera la partie. Le gagnant a le choix de commencer ou de jouer en deuxième.

Le capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début de la partie. Aucune substitution ne sera permise une fois la partie débutée. C'est l'officiel qui annonce le début de la partie.

Lorsqu'un joueur a lancé un sac de sable dans un des trous de jeu, il n'a plus le droit de lancer un autre sac de sable. Si, à la suite d'un lancer, un sac de sable reste suspendu à l'une des ouvertures de jeu, la personne qui ramasse les poches enlèvera ce sac avant de procéder à un autre lancer, s'il y a lieu. Pour être valide, un sac doit entrer au complet et demeurer dans le trou. Un joueur qui touche à la ligne de lancer reçoit un premier avertissement et peut relancer.

Si le sac entre dans le trou du 1^{er} but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du 1^{er} but, à droite du jeu et attend qu'un autre équipier vienne lancer ses sacs de sable.

Lorsque le sac de sable tombe derrière ou sur la ligne lors du lancer du participant, il peut reprendre celui-ci et le jouer. Toutefois, si le sac tombe entièrement en avant de la ligne de lancer, donc dans la zone de jeu, le sac est considéré comme joué.

À la fin des lancers d'un joueur, c'est le joueur qui le suit au lancer qui a l'obligation d'aller ramasser les poches, afin de pouvoir s'élancer à son tour.

Pour le pointage, le capitaine est le seul admis à la table du marqueur ou de l'officiel. Le capitaine, immédiatement après une manche, et non après la suivante, peut vérifier les résultats et demander à ce que les erreurs soient corrigées, s'il y a lieu.

En cas d'égalité, ce sera le pointage de la 4^e manche jouée qui départagera l'égalité, si l'égalité persiste, on remonte à la 3^e manche et ainsi de suite.

Bridge (équipe de 2)

Complexe sportif Desjardins

Le principe du jeu

Le bridge se joue à 4, les joueurs étant symbolisés par les 4 points cardinaux (Nord, Est, Sud et Ouest). Les 2 joueurs assis face à face forment une équipe qui joue contre les 2 autres joueurs.

Un joueur prend un jeu de 52 cartes et, après les avoir brassées, les distribue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le but du jeu est de faire le maximum de levées dans un contrat qui peut se jouer en sans-atout (SA) ou en atout (♠, ♥, ♦, ♣).



Première phase du jeu: les enchères

Le but des enchères est de trouver la dénomination du contrat (en couleur ou en sans-atout) et la hauteur du contrat (le nombre de levées).

Le donneur parle en premier. S'il a assez de jeu, il propose un contrat, sinon il passe. C'est ensuite le tour du joueur à sa gauche et ainsi de suite, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à l'obtention du contrat final.

Les enchères obéissent à quelques règles simples :

- Chacun à son tour peut faire une enchère ou passer.
- Un joueur qui a passé peut enchérir ultérieurement.
- Chaque enchère doit être supérieure à l'enchère précédente en respectant la hiérarchie des couleurs.
- Après une enchère, quand les trois autres joueurs passent, le contrat est déterminé.

L'équipe qui joue le contrat doit emporter au minimum le nombre de levées qu'elle s'est engagée à faire. De son côté, l'équipe adverse tente de la faire chuter.

Deuxième phase du jeu: le jeu de la carte

Celui qui joue le contrat est le déclarant. Il s'agit du joueur qui, le premier, a gagé la dénomination dans laquelle le contrat est joué.

Le joueur à la gauche du déclarant joue la première carte, c'est l'entame.

Le partenaire du déclarant étale ses cartes sur la table, à la vue de tous, et devient le mort. Le mort ne prend aucune initiative, il joue ses cartes selon les instructions du déclarant. Il ne peut proposer de jeu ni manifester son mécontentement si son partenaire ne semble pas jouer la bonne carte.

Le jeu de la carte comprend quelques principes simples :

- Chaque joueur joue une carte de la couleur demandée, à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur qui a mis la carte la plus forte remporte la levée pour son camp et rejoue pour la levée suivante.
- Il n'est pas obligatoire d'emporter la levée. Le choix de jouer une carte gagnante ou non relève de la stratégie de chaque joueur;
- Quand on ne possède plus de carte dans la couleur demandée, on « défause » en jouant une carte d'une autre couleur et on ne peut remporter la levée, ou on « coupe » en jouant une carte de l'atout et on remporte la levée;
- Si plusieurs joueurs coupent, c'est l'atout le plus fort qui l'emporte.

Troisième phase du jeu : la marque

- Vous réussissez votre contrat : vous marquez des points!
Le nombre de points marqués est lié à la hauteur du contrat demandé.
- Malheureusement, si vous ne réussissez pas à faire le nombre de levées pour lesquelles vous vous êtes engagé, c'est l'adversaire qui marquera des points.

Bridge de compétition

Joué en compétition, le bridge n'est **pas un jeu de hasard**. On compare entre elles des équipes qui, assises à des tables différentes, ont joué les mêmes mains. La compilation des résultats permet de déterminer les équipes qui ont le mieux réussi. Pour cela, il faut mettre en place de véritables stratégies et savoir prendre les bonnes décisions au moment opportun.

Scrabble classique

Complexe sportif Desjardins

Fonctionnement

Les joueurs seront pigés au hasard après l'inscription. Les noms seront sur les tables de jeu à l'arrivée des participants. On ajustera sur place s'il y a des absents ou des remplaçants. Quatre joueurs par table pour un total de 40 joueurs maximum.

Une feuille de règlement sera sur chacune des tables (voir page 3 ci-jointe)

Le pointage sera pris pour tous les joueurs et le plus haut pointage sera annoncé dans la soirée, mais il n'y a pas de médaille, c'est un jeu récréatif, pour s'amuser et avoir du plaisir.

Seuls les mots qui sont dans les dictionnaires sur place seront acceptés.

Les joueurs peuvent jouer plus d'une partie si le temps le permet, le plus haut pointage sera marqué. Par contre, toutes les parties se termineront à 15h30.

Golf 9 trous

Golf par 3 de la Rivière Hâtée

Surface de jeu

Le parcours est un par 3 (normale 27) de 9 trous d'une longueur totale de 1044 verges (954 mètres).

Distance des trous :

Trou 1	166 verges / 152 mètres
Trou 2	106 verges / 98 mètres
Trou 3	92 verges / 84 mètres
Trou 4	133 verges / 121 mètres
Trou 5	125 verges / 114 mètres
Trou 6	60 verges / 55 mètres
Trou 7	110 verges / 100 mètres
Trou 8	122 verges / 112 mètres
Trou 9	131 verges / 120 mètres

Règlements

Le tournoi est un tournoi individuel. Chaque golfeur compte leurs coups par trou. Des médailles seront remises aux 3 hommes et 3 femmes ayant enregistré le moins de coups au cours des 9 trous.

Ordre de départ

- Sur le premier tertre de départ, les honneurs sont déterminés par tirage au sort.
- Sur les tertres suivants, les joueurs avec les meilleurs résultats au dernier trou débutent en respectant l'ordre de préséance des trous précédents.

Tertre de départ

- Placer la balle à l'intérieur des jalons de départ sans excéder la longueur de deux bâtons. Le coup doit être repris avec pénalité de deux coups. Dans le cas contraire
- Il est permis de pratiquer son élan mais interdit de frapper un coup de pratique.

Sur le parcours

- Jouer la balle où elle repose. Ne pas la déplacer à moins qu'une des règles ci-après le permette.
- Ne pas améliorer la position de la balle, l'aire de mouvement du bâton ou la ligne de parcours de la balle en déplaçant, pliant ou cassant des obstacles fixes.
- Si votre balle repose dans une trappe ou un obstacle d'eau, ne touchez pas au sable, au sol ou à l'eau avant l'élan décisif.
- Advenant que le bâton frappe la balle plus d'une fois dans le même élan, compter le coup et un coup de pénalité.
- Deux coups de pénalité seront ajoutés à un joueur frappant une mauvaise balle

Sur les verts

- Il est permis de prendre et nettoyer sa balle sur un vert à condition de marquer l'emplacement de celle-ci à l'aide d'un marqueur
- Toujours compléter ses coups roulés

Lever et laisser tomber de la balle

- Lorsqu'une balle doit être levée et replacée, sa position d'origine doit être marquée.
- Lorsque la balle est levée et laissée tomber, le joueur doit le faire en se tenant droit et le bras tendu à hauteur d'épaule.
- Si la balle doit être replacée dans un obstacle, elle doit terminer sa course dans l'obstacle après la chute. Si la balle roule à l'extérieur de l'obstacle, la balle doit être levée et laissée tomber à nouveau. Le contraire est également vrai si la balle roule dans un obstacle ou s'il y a interférence.
- La balle doit terminer sa course à l'intérieur de deux longueurs de bâtons du point d'impact sur le sol et ne doit pas se rapprocher du trou.

Conditions de terrain anormales

- Si la balle repose sur le vert d'un autre parcours, replacer la balle sans pénalité à un emplacement permettant un mouvement complet sans se rapprocher du trou du parcours normal.
- Si une balle est perdue dans un obstacle de parcours, autre qu'un obstacle d'eau, replacer une nouvelle balle selon les règles ci-dessus à proximité du dernier point de croisement de la condition de terrain anormale.

Obstacle d'eau

- Il est permis de jouer la balle où elle repose, ou de laisser tomber une nouvelle balle, avec une pénalité d'un coup, à l'arrière de l'obstacle.

Balle injouable

- Lorsqu'une balle est déclarée injouable, il est permis avec une pénalité d'un coup; de laisser tomber à l'intérieur de deux longueurs de bâton de l'endroit où la balle repose sans se rapprocher du trou, ou de laisser tomber à n'importe quel endroit en s'éloignant du vert dans la ligne de visée du vert et de l'endroit où la balle repose, ou de reprendre le coup à l'emplacement du dernier coup.

Balle déplacée

- Si la balle est déplacée par le joueur, son partenaire, ou qu'elle se déplace après qu'elle ait été adressée, ajouter un coup de pénalité et replacer la balle à son endroit d'origine.
- Si la balle est déplacée par quelqu'un d'autre ou une autre balle, replacer la balle sans pénalité.

Balle déviée ou bloquée

- Lorsque la balle est déviée ou arrêtée par une autre personne, le joueur reprend son coup à partir de l'endroit où la balle repose sans pénalité. Dans une partie
- Sur les verts, si la balle est déviée, elle doit être rejouée. Si la balle jouée et la balle heurtée étaient toutes deux sur le vert, une pénalité de deux coups s'impose. Si une balle frappée du parcours frappe une balle déjà sur le vert, il n'y a pas de pénalité.

Interférence

- Lorsqu'une balle gêne un autre joueur, son emplacement doit être marqué et la balle doit être retirée.

Obstacles mobiles

- Les obstacles mobiles, tels que feuilles et pierres, peuvent être déplacés à moins que la balle repose dans un obstacle ou touche à cet obstacle.
- Si la balle se déplace alors qu'on procède à l'enlèvement d'un obstacle mobile, on doit compter un coup de pénalité.

Obstructions

- Lorsqu'un obstacle immuable entrave un positionnement des pieds et un élan adéquat, la balle peut être levée et laissée tomber, sans pénalité, à une longueur de bâton de l'emplacement sans se rapprocher du trou.

Étiquette du golf :

- Ne pas jouer avant que le groupe précédent soit à bonne distance.
- Jouer sans délai et quitter le vert dès que le dernier joueur a complété son coup.
- Offrir le passage au groupe suivant lorsque vous retardez le jeu.
- Toujours replacer les mottes de gazon aussi bien sur les départs que dans les allées.
- Râtelier les marques de coups et de pas dans les trappes de sable.
- Ne pas marcher dans le parcours d'un autre joueur sur les verts.
- Ne pas laisser tomber les bâtons et drapeau sur les verts.
- Replacer le drapeau correctement dans son socle avant de quitter le vert.
- Ne pas bouger, parler ou vous tenir à proximité d'un joueur en position de jouer.

Résultats

Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles aux fins de vérification.

En cas d'égalité, le joueur ayant eu le meilleur résultat au 9e trou l'emportera. En cas d'égalité au 9e trou, le résultat du 8e trou sera considéré et ainsi de suite.

