

Règlements des jeux

**Rassemblement
des 50 ans et plus**

Dégelis 2020

MRC de Témiscouata

29 mai 2020

Activités Vie Active

**Pétanque-atout,
Baseball-poches 9 trous
Cerceaux-chaise**

Lieu : École Secondaire Dégelis

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

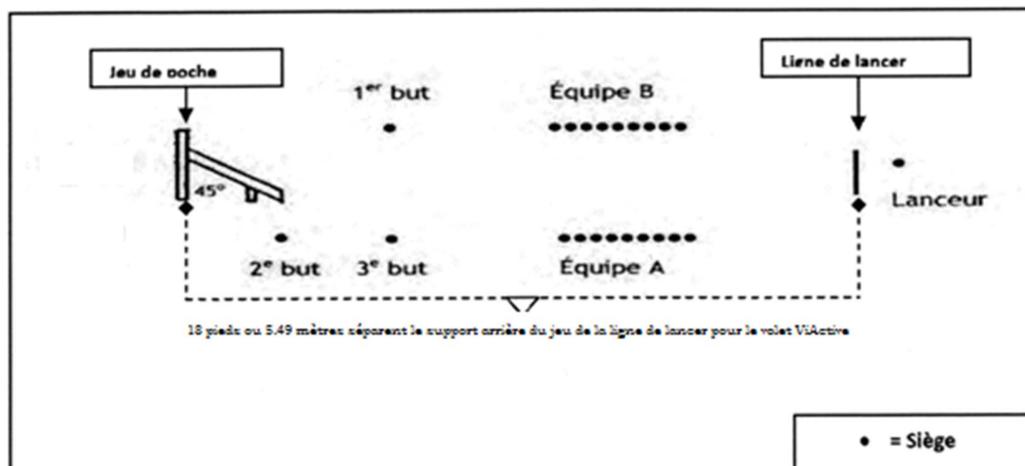
Le jeu et les sacs de sable fournis par le comité organisateur sont les seuls autorisés.

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.

Autres activités

Marche prédiction 1 km (individuel) Piste cyclable Le Petit Témis (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 chronomètres : 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

Piste cyclable Le Petit Témis (extérieur)

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.

Pétanque atout (équipe de 6 joueurs) École Secondaire Dégelis

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 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

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)

École Secondaire Dégelis

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)

Centre communautaire Dégelis

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

Centre communautaire Dégelis

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.

Billard

Centre communautaire Dégelis

1. À la casse

- a. À la casse, si un joueur empoché la huit (8) seule ou avec une autre boule, on reprend la casse, et ce par le même joueur ou on replace la 8 au centre et le même joueur continue.
- b. Si un joueur envoie une boule hors de la table, il y a boule en main pour l'adversaire et la boule en faute est placée dans une poche, sauf la huit (8).
- c. Si un joueur empoché une boule autre que la huit (8), alors le joueur continue à jouer, et il a le choix de la série. Il faut empocher une autre boule pour justifier son choix. Si non, l'adversaire a le choix.
- d. Si un joueur empoché deux boules de séries différentes, il a le choix de la série et doit empocher une autre boule pour justifier son choix.
- e. Sur la casse, il faut qu'il y ait au moins 3 boules touchant aux bandes pour que la casse soit acceptée.
- f. Si le joueur qui casse empoché la blanche, l'adversaire a boule en main à la ligne de départ seulement. Il a en plus le choix de la série.

2. Jeu sur la huit (8)

- a. Tout joueur empochant la huit (8) sur le jeu avant d'avoir empoché toutes les boules de sa série, perd la partie.
- b. Tout joueur jouant sur la huit (8), n'y touche pas, il y a boule en main pour l'adversaire.
- c. Tout joueur jouant sur la huit (8), empoché la blanche et la 8, la partie est perdue. Si juste empoché la blanche, il y a boule en main.
- d. Tout joueur jouant sur la huit (8), l'empoché et sur le même jeu, une boule de l'adversaire, gagne la partie.
- e. Tout joueur jouant sur la huit (8), l'empoché dans une autre poche que celle désignée, perd la partie.
- f. Si le joueur qui casse empoché la blanche, l'adversaire a boule en main à la ligne de départ seulement et a en plus le choix de la série par une combine

avec n'importe quelle boule, sans utiliser la (8) pour déterminer sa série. Si non empochée, l'adversaire a le même droit.

- g. On doit désigner l'endroit où l'on veut empocher la (8).
- h. On peut se servir de la (8) en tout temps entre deux boules.
- i. On peut après la casse se servir de la (8) pour déterminer son choix, mais on perd seulement son tour de jouer.

3. But du jeu

La partie sera gagnée par un joueur qui, après avoir empoché les 7 boules de sa série, empochera alors légalement la huit (8) de manière directe ou non dans l'une des 6 poches.

4. En cours de jeu

- a. On peut se servir des boules du joueur adversaire en tout temps, à condition que la boule de sa série soit empochée dans la poche désignée.
- b. On doit toujours toucher d'abord une boule de sa série. Si non, il y a boule en main pour l'adversaire.
- c. On peut se servir d'une boule de l'adversaire dans une combine de 3 en autant que celle-ci soit la deuxième.
- d. Tout joueur qui empoche une boule de l'adversaire perd son tour et donne boule en main à l'adversaire. Après avoir touché une boule de sa série, un joueur empoche une boule de l'adversaire, perd son tour seulement.
- e. Tout joueur qui empoche une boule de l'adversaire en même temps qu'une des siennes à l'endroit désigné, peut continuer à jouer.
- f. S'il y a confusion possible à l'endroit qu'un joueur veut empocher une boule de sa série, il doit désigner la poche où il veut l'empocher.
- g. En tout temps, il faut qu'il y ait une boule (la blanche ou la boule jouée) touchant à au moins une bande après impact, pour que le coup soit accepté. Si non, il y a boule en main pour l'adversaire.
- h. Si l'on dérange une boule en s'installant, sauf la blanche, l'adversaire replace la boule et le jeu se continue par le même joueur. Mais si on dérange une boule après le coup, il y a boule en main pour l'adversaire.
- i. Si on dérange la blanche, c'est boule en main en tout temps.

5. Énumération des fautes

Aucun joueur n'a le droit de sortir les boules des poches avant que l'autre joueur n'ait fini de jouer si non, il perd la partie.

À la suite d'une faute énumérée ci-après, il y a boule en main pour l'adversaire.

- a) Empocher la boule blanche.
- b) Toucher à l'aide de la boule blanche, une boule du groupe adverse avant de toucher une des boules de son groupe.
- c) Jouer la blanche qui ne touche aucune boule.
- d) Faire sauter la blanche par-dessus une boule.
- e) Toucher la noire (8) avec la blanche lors du premier contact, alors que le joueur n'a pas encore empoché toutes les boules de son groupe.
- f) Empocher une boule du groupe adverse.
- g) Faire sortir une boule de la surface de jeu :
 - 1. Si la noire (8) ou une boule de couleur sort de la surface de jeu, la (8) doit être replacée sur l'emplacement initial (spot) et la boule numérotée remise dans une poche.
 - 2. Si la boule blanche sort de la surface de jeu, il y a alors boule en main.
 - 3. Sont dites hors du jeu, toutes les boules ailleurs que sur l'ardoise recouverte du tapis (une boule peut rouler sur une bande).
- h) Ne pas avoir pour le joueur au minimum un pied en contact avec le sol.
- i) Jouer ou toucher avec la queue une autre boule que la blanche.
- j) Jouer quand ce n'est pas son tour.
- k) Jouer avant que toutes les boules ne soient arrêtées.
- l) Jouer avant qu'une ou plusieurs boules n'aient été repositionnées.
- m) Jouer la boule blanche avec une partie de la queue autre que son procédé.

- n) Frapper la boule blanche plus d'une fois avec la queue de billard.
- o) Ne pas annoncer clairement la couleur que l'on choisit.
- p) Faire une faute à la casse.
- q) Poussette (queutage).

6. Les points gagnés

- a) Le gagnant : 8 points
- b) Le perdant : Un nombre de point égal au nombre de ses boules empochées.

N.B. Chaque joueur est responsable de faire le total de ses points à la fin de chaque rencontre.

Suggestions :

- a) Inscrire les points de chaque partie sur le tableau noir près de la table si l'on joue plus qu'une partie par rencontre.
- b) Si un joueur ne joue pas, il ne doit pas se tenir près de la table pour ne pas déranger celui qui joue.
- c) Tous les spectateurs qui regardent la partie, n'ont pas le droit de parole sur la partie qui se joue, par respect pour les joueurs.
- d) S'il y a trop d'avis différents sur un coup joué, la partie sera recommencée avec entente entre les 2 joueurs.