

1. PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est de lancer les dards sur une cible, où les points sont préalablement indiqués, afin de compter le plus grand nombre de points possible.

2. ZONE DE JEU

- La distance du sol au centre de la cible est de 5 pieds et 8 pouces (1,73 m).
- La distance de la ligne de tir est de 7 pieds et 9 1/4 pouces (2,37).
- Les pieds du joueur ne doivent pas dépasser la ligne de tir.

3. MATÉRIEL

- Le diamètre de la cible est de 46 cm.
- La surface de jeu est divisée en 20 segments numérotés de 1 à 20.
- Elle comporte en plus la zone du centre, du plein-centre, la couronne extérieure des doubles et la couronne intérieure des triples.
- Les dards ne doivent pas dépasser 12 pouces de longueur et peser plus de 50 grammes.
- Il n'y a pas de limite minimale.

4. ÉQUIPE

- Les équipes de 4 joueurs sont de composition «libre».
 - Le capitaine est l'unique porte-parole de l'équipe.
 - Chaque capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début de la compétition.
- L'alignement inscrit est valable pour toute la durée de la compétition.

5. DÉROULEMENT

- Pour déterminer quel capitaine sera le premier à jouer, chacun des capitaines choisit un joueur qui lancera une seule fléchette.
- La fléchette qui sera piquée le plus près du plein-centre déterminera qui sera le capitaine partant.
- Les joueurs se succèdent dans l'ordre 1, 2, 3, 4; le capitaine étant le numéro 1.
- Chaque partie débute avec 501 points.
- Le pointage de chaque volée est soustrait du résidu précédent.
- Le but du jeu est de ramener le pointage à zéro grâce à un double.
- Le "départ rapide" est utilisé dans le cadre des Jeux FADOQ du Québec.
- La partie prend fin par l'atteinte d'un double ou d'un plein-centre ayant pour effet de réduire le pointage d'une équipe à zéro et de lui mériter 2 points.
- Le plein-centre est considéré comme un double centre (25).
- Une volée est annulée dès que sa valeur est supérieure au pointage requis pour finir.
- Chaque partie se joue en une seule manche ininterrompue.
- Les parties sont chronométrées à 20 minutes.

Après le temps limite de la partie :

- En cas d'inégalité du résiduel, un point sera accordé à l'équipe ayant le plus bas résiduel.
- En cas d'égalité du résiduel, un point sera accordé aux deux équipes.

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

Tout joueur doit attendre que le marqueur officiel ait terminé le compte de ses points avant d'enlever ses dards de la cible. Si un joueur enlève ses dards avant que le marqueur officiel n'ait eu le temps de compter ses points, il n'y aura pas d'inscription de points et le joueur perd son tour. Seul le marqueur est autorisé à demeurer près de la cible.

Le marqueur n'a pas à faire le calcul avant que les 3 dards ne soient lancés. Il peut, sur demande, informer le joueur de l'endroit où sont piqués ses dards, sans y toucher.

7. DÉROULEMENT DU TOURNOI

Après la première étape du tournoi à la ronde, les quatre équipes ayant cumulé le plus grand nombre de points. (2 points par victoire franche – 1 point si égalité après 20 minutes) passeront en demi-finales.

La 1^{re} position contre la 4^e position et la 2^e position contre la 3^e position. Les gagnants des demi-finales s'affronteront en finale pour la médaille d'or et d'argent, les perdants des demi-finales s'affronteront pour la médaille de bronze.

8. BRIS D'ÉGALITÉ

S'il y a égalité après le tournoi à la ronde, nous validons la rencontre selon le principe de victoires en vérifiant la partie entre les 2 équipes durant le tournoi à la ronde, l'équipe qui a gagné l'affrontement gagne l'égalité. Cependant, s'il s'agit d'une égalité à plus de deux équipes, nous vérifions avec la technique suivante.

Exemple de bris d'égalité à trois équipes :

L'équipe # 2 a gagné contre l'équipe # 5, on lui donne 2 points. Elle a aussi gagné contre l'équipe # 7 alors 2 autres points. Pour un total de 4 points.

L'équipe # 5 a gagné contre l'équipe # 7 alors 2 points au total.

L'équipe # 7 a affronté les équipes # 2 et # 7 et n'a gagné aucune partie, alors 0 point au total.

Alors l'équipe # 2 termine première, l'équipe # 5 finit deuxième et l'équipe # 7 finit troisième.

Si, lors du bris d'égalité, le principe de victoires durant la journée ne distingue pas l'équipe gagnante, les équipes qui sont à égalité joueront une partie de 701 points selon les règles officielles du tournoi. Tous les joueurs devront lancer sur la même cible et chaque équipe jouera pour le centre afin de déterminer l'ordre de jeu. Le classement des équipes après cette joute de bris d'égalité déterminera le classement final.

Prenez note que le résiduel n'est plus calculé pour le bris d'égalité.

9. PRIVILÈGE DES 3 DARDS

Ce privilège a pour but de faciliter la tâche de ramener le pointage d'une partie à zéro et d'en réduire ainsi la durée. Il suspend temporairement la clause du règlement qui stipule que "le pointage obtenu dans une volée est annulé, lorsque la totalité du pointage atteint est supérieure au nombre de points requis pour ramener le pointage à zéro." L'accès à ce privilège n'est accordé qu'aux équipes adverses qui sont sur un pied d'égalité ayant chacune deux points à faire (double un), pour ramener le pointage d'une partie à zéro.

Dès que l'égalité est atteinte, le jeu est interrompu afin de déterminer quelle sera l'équipe qui pourra se prévaloir en premier du privilège des 3 dards.

Pour ce faire, le capitaine de chaque équipe lance un dard sur la cible, ayant comme objectif d'être le plus près du centre. Le capitaine ayant créé l'égalité est le premier à lancer ce dard.

Le jeu reprend alors et c'est l'équipe ayant le capitaine qui a lancé le dard le plus près du centre qui sera la première à bénéficier du privilège des 3 dards. Selon l'ordre de l'équipe, c'est le tour du joueur suivant de lancer les dards. Ce joueur pourra lancer 3 dards sans risque d'annulation de la volée.

Par la suite et jusqu'à la fin de la partie en cours, chaque joueur peut lancer ses 3 dards dans n'importe quel segment de la cible sans risque d'annulation, et ce, jusqu'à ce que l'un des dards atteigne le segment du double un et ramène ainsi le pointage à zéro, ou jusqu'à la limite de 20 minutes.

10. RETARD DE L'ÉQUIPE

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi «0» point.

11. ESPRIT SPORTIF ET COURTOISIE

Les présents règlements sont des règlements officiels et ils peuvent être révisés en cours d'année. Si des interprétations subsistent, l'officiel de la partie a toujours le dernier mot. Si le règlement n'est pas clair, nous pourrions toujours le clarifier après l'événement et non pendant. Les règlements ne peuvent pas répondre à toutes les situations, en particulier, les plus rares. Ce sont des balises sur lesquelles on se fie et il est impératif que tous collaborent au bon déroulement des activités.

Il est également capital de se rappeler que vous jouez pour le plaisir et que jamais le manque de respect ne sera toléré sous peine de disqualification. Les gens qui font partie de l'organisation des événements FADOQ sont très souvent des bénévoles qui sont une denrée rare. Ils ne méritent aucunement votre mécontentement. Soyez de bons joueurs et conduisez-vous comme tels !

L'esprit sportif, la courtoisie, le respect, la saine compétition et un bon jugement de la part des équipes et des capitaines sont donc de rigueur tout au long de la compétition.

Merci et bon tournoi.

12. NOTE IMPORTANTE

Il s'agit de règlements uniquement applicables aux Jeux régionaux de la région de Québec et Chaudière-Appalaches 2018. Les finales provinciales de la FADOQ et les Jeux du Canada 55+ peuvent utiliser des formules différentes de réglementation pour leur tournoi.