

1. Règlements généraux

- Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles pour fin de vérification.
- Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription au moins 3 équipes.
- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès des officiels.

2. 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.

3. Zone de jeu

- La distance du sol au centre de la cible est de 5 pi. 8 po. (1, 73 mètre). La distance de la ligne de tir est de 7 pi. 9 po. $\frac{1}{4}$ (2,37 mètres).
- Les pieds du joueur ne doivent pas dépasser la ligne de tir.

4. Matériel

- Le diamètre de la cible est de 46 cm et celle-ci comporte vingt (20) zones numérotées de 1 à 20 en plus de la zone du centre, du plein centre, du double et du triple.
- Concernant les dards, ils doivent être d'un maximum de 12 pouces et de 50 grammes. Il n'y a pas de limite minimale.

5. Équipe

- Chaque équipe est composée de 4 joueurs.
- 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.
- Le capitaine doit être le premier joueur situé le plus près du marqueur.

6. Déroulement

1. Chaque équipe démarre avec 301 points en simple et 501 points en double. Le pointage de chaque volée est soustrait du total initial.
2. Le but du jeu est de ramener le pointage exactement à 0.
3. Dans le cadre des Jeux des Aînés régionaux, nous pratiquons ce que l'on nomme le « départ rapide ». Chaque joueur lance un dard, le joueur dont le dard est le plus près du centre débute la partie.
4. Il faut toujours finir par un double (ou un plein centre) afin de réduire le pointage à 0 et obtenir ainsi deux points. Toutefois, après 30 minutes de jeu, pour ne pas prolonger inutilement une partie et permettre à tous de jouer le nombre de parties requises, la partie sera terminée. Un point sera accordé à l'équipe ayant le plus bas pointage.
5. Le plein centre est considéré comme un double 25.
6. Si un joueur réalise un pointage supérieur au nombre qui lui est nécessaire pour finir, la totalité du pointage obtenu dans la volée est annulée. À la prochaine volée, il devra donc repartir du même nombre.
7. Les parties se feront en une seule manche.
8. C'est un tournoi à la ronde, total des points, 3 ou 4 parties à définir le matin de la compétition.
9. En tout temps, le régisseur peut faire les changements qui s'imposent.
10. Les rencontres se font à 4 joueurs qui jouent 4 parties simples de 301 points. Par la suite, ils jouent 2 parties doubles mixtes de 501 points. Chaque partie vaut 1 point, que ce soit en simple ou en double mixte.

7. Comment compter les points

- L'équipe gagnante se voit attribuer 1 point alors que l'équipe adverse ne reçoit aucun point. Si la partie est interrompue au bout de 30 minutes, l'équipe ayant le plus bas pointage (pointage résiduel) se verra octroyer 1 point.
- 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.

PS : IL N'EST PAS PERMIS DE S'INSCRIRE À DEUX JOURNÉES CONSÉCUTIVES À LA MÊME DISCIPLINE.

