

## DARDS

### 1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

- Le but du jeu est d'abaisser son résiduel d'équipe à 0 en atteignant avec ses fléchettes les zones de points sur la cible.
- Les équipes de 4 joueurs sont de composition « libre ».
- La formule utilisée est un SIDO Straight in, Double out. Une partie est composée d'une seule manche ininterrompue de 20 minutes chronométrées et le résiduel initial est de 501. L'organisation se réserve le droit d'adapter la formule du tournoi selon les conditions.
- Le capitaine fournit l'alignement de son équipe avant la partie, et celle-ci demeure valide jusqu'à la fin des compétitions.
- Le tour de lancer d'un joueur est appelé une volée et compte 3 dards.
- Un membre désigné de l'équipe marque ses points et les capitaines des équipes qui s'affrontent doivent approuver le pointage final de la partie.

### 2. MATÉRIEL

- Une fléchette se termine par une seule pointe affilée. Sa longueur et son poids ne peuvent excéder 305 mm (12') et 50 grammes.
- La cible de 46 cm de diamètre est éclairée. Elle comporte 20 segments numérotés (le '20' étant noir et centré dans la partie supérieure de la cible).
- Les deux plus larges segments (A) valent le nombre du segment (1-20) ;
- La bande étroite interne (B) triple la valeur du segment ;
- La bande étroite externe (C) double la valeur du segment ;
- Le demi-centre (D) vaut 25 ;
- Le plein centre (E) est un double 25 ;



### 3. PLATEAU

- La distance du sol au centre de la cible est de 5' 8" (1,73 m).
- La distance au plancher de la cible à la ligne de tir est de 7' 9" et 1/4 (2,37 m).

### 4. DÉROULEMENT

*Le « départ rapide » est utilisé aux finales provinciales des Jeux FADOQ (limite de temps)*

- Chaque capitaine désigne un joueur de son équipe pour lancer une seule fléchette. Celui qui se place le plus près du centre fait débiter son équipe.

- Les joueurs se succèdent dans l'ordre de leur alignement, le capitaine étant le 1er à lancer et le plus près du marqueur.
- Dans l'ordre de leur alignement, les joueurs de chaque équipe lancent à tour de rôle une volée de trois flèches.
- La partie se termine 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 valoir 2 points, soit après 20 minutes de jeu. À ce moment, les résiduels sont comptés et l'équipe au plus bas résiduel marque 1 point (en cas d'égalité, les 2 équipes marquent 1 point).

### **Limite de temps**

La partie est chronométrée à 20 minutes. Si aucune des deux équipes n'a ramené son résiduel à 0 dans ce délai, les résiduels sont comptés et l'équipe au plus bas résiduel se mérite un point. En cas d'égalité, les deux équipes obtiennent un point.

## **5. POINTAGE**

- Chaque équipe commence avec un résiduel de 501 points. Le score de chaque volée est soustrait de ce nombre.
- La première équipe à réduire son résiduel à 0 en obtenant un double (zone C ou E) sur la dernière fléchette lancée gagne la partie. Une partie gagnée vaut 2 points.
- Le marqueur peut, sur demande, informer le joueur de l'endroit où sont piqués ses dards, sans y toucher. Il ne calcule les points qu'à la fin des trois lancers.
- Si le pointage obtenu dans une volée est supérieur au résiduel, la volée est annulée.
- **Lorsqu'un outil de calcul électronique est utilisé par le marqueur, son usage ne doit pas ralentir le déroulement du jeu. Si c'est le cas, l'arbitre peut demander d'arrêter son utilisation et le retirer.**
- L'équipe championne est celle qui a accumulé le plus de points au tournoi.

### **Égalité**

S'il y a égalité des points au tournoi, l'équipe ayant le résiduel total le plus bas l'emporte.

## **6. FAUTES ET PÉNALITÉS**

- Si le pointage obtenu dans une volée est supérieur au résiduel, la volée est annulée. Il faut obtenir un double ou un plein centre afin de terminer la partie.
- Les pieds du lanceur ne doivent pas toucher ni dépasser la ligne de tir, sous peine de perdre son lancer.
- Tout dard retiré avant d'avoir été appelé ou enregistré par le marqueur ne comptera pas.
- Le pointage atteint et le pointage restant pour finir doivent être affichés.
- Une erreur de soustraction ne peut être changée qu'avant le prochain lancer du joueur ou de l'équipe concernée. Sinon, il doit être laissé tel quel.

## 7. PARTICULARITÉS FADOQ

### Privilège des 3 dards

- Si deux équipes atteignent un pied d'égalité avec un résiduel de 2 (double un), le privilège des 3 dards s'applique immédiatement à l'équipe qui a atteint le double un en premier. L'autre équipe qui arrive en 2<sup>e</sup> (au double un) pourra s'exécuter dans l'ordre normal des joueurs.
- Ce privilège facilite la tâche de ramener le pointage à 0 en suspendant le règlement qui stipule que « si le pointage obtenu dans une volée est supérieur au résiduel, la volée est annulée ». À ce stade, le premier joueur à atteindre un double 1 fait gagner son équipe, et ce, même si ses deux premiers lancers atteignent des valeurs qui auraient diminué le résiduel sous 0.
- Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant toute la durée de la compétition. Des écarts de conduite, gestes ou paroles déplacés visant à nuire à un autre joueur résulteraient en l'interruption et la perte du match pour le joueur fautif ou l'exclusion du tournoi.
- Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels.

### RETARD DE L'ÉQUIPE

Les participants doivent être sur le site de compétition et prêts à participer au moins 15 minutes avant l'heure de début de la compétition.

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