



# REGLEMENT SPORTIF



## Article 1 : MATERIEL

- 1.1 Les cibles doivent être en crin synthétique, en bon état et conformes.
- 1.2 La structure de jeu doit être stable, solide pour éviter tout risque d'accident.
- 1.3 Les sources lumineuses doivent être disposées de façon à :
  - Assurer un éclairage suffisant (environ équivalent à une source ponctuelle d'une puissance de 100 watts à 1 mètre.
  - Eviter toute agression lumineuse envers un joueur en position de jeu.
  - Eviter toute zone d'ombre indésirable sur la cible.
- 1.4 Le tableau de scorage doit être fixé à côté de la cible, il peut être en papier, tableau noir ou effaçable à sec, mais de grandeur suffisante de manière à ce que le joueur puisse lire le score depuis le pas de tir.

## Article 2 : ZONE DE JEU

- 2.1 La cible doit être fixée de manière correcte pour que le centre de la cible soit situé exactement à 1,73 mètres du niveau du sol.  
Le 20 doit être de couleur noire et au sommet de la cible.
- 2.2 Le pas de tir est situé à 2,37 mètres du plan de la cible et la diagonale entre le centre de la cible et le pas de tir à 2,93 mètres.  
Sa limite devra être matérialisée au sol soit par un taquet en bois, une bande adhésive ou tout autre matériel ne bougeant pas pendant la compétition.  
L'organisateur a à charge d'annoncer le positionnement du pied d'appui par rapport à la limite du pas de tir avant toute compétition.
- 2.3 Pendant le lancer aucun joueur n'est autorisé à empiéter sur une quelconque partie de la limite du pas de tir.
- 2.4 Un joueur désirant effectuer un lancer à partir d'un point extérieur à la butée ou à la limite au sol du pas de tir devra garder ses pieds de l'autre côté d'une ligne imaginaire prolongeant cette butée ou cette limite au sol.
- 2.5 Pour des raisons de sécurité, les seules personnes autorisées à entrer dans la zone de jeu sont les joueurs et le scoreur.

## **Article 3 : LE JEU**

- 3.1 Le jeu pratiqué est le 501 (Triple-mixte : manches de 701) avec obligation de finir par un double.
- 3.2 Le nombre de manches à jouer est défini par le règlement spécifique de chaque compétition. Le scoreur a pour obligation de matérialiser sur le tableau le nombre de manches à jouer pour acquérir le gain du match.
- 3.3 Un joueur ou le capitaine d'une équipe peut demander que soient vérifiées les dimensions de l'aire de lancé et sa conformité aux dimensions standards. Cette demande ne peut être faite qu'avant le début de la rencontre. Les ajustements nécessaires seront éventuellement apportés dans la mesure des moyens de l'organisateur.
- 3.4 Un joueur ou le capitaine d'une équipe peut demander que la cible soit changée ou tournée pendant le déroulement d'un match à condition que l'adversaire soit d'accord. Un tel changement ne peut intervenir qu'au début d'une manche.
- 3.5 Toute fléchette rebondissant sur la cible et retombant ne sera ni rejouée ni comptabilisée.
- 3.6 Une volée consiste en un lancer de 3 fléchettes exception faite du dernier lancer pour le gain d'une manche qui peut être jouée en moins de 3 fléchettes.

## **Article 4 : LE JOUEUR**

- 4.1 Aucun joueur ne peut s'inscrire plus d'une fois dans la même compétition. Chaque joueur doit jouer sous son propre nom et avoir sa licence en règle.
- 4.2 En cas d'élimination d'un joueur à un tournoi pour manquement au règlement et en cas de contestation, ce joueur ne pourra à nouveau rentrer dans la compétition qu'après décision motivée de la commission départementale.
- 4.3 Tout joueur ou équipe qui ne se présentera pas au plus tard 5 minutes après son appel, pourra être déclaré forfait pour la manche ou le match.
- 4.4 Tout joueur inscrit peut être requis par l'organisateur pour scorer un match. En priorité, seront sollicités les joueurs ayant perdu au tour précédent. Ils doivent accéder à cette demande ou se trouver un remplaçant  
Un joueur ayant volontairement remplacé au scorage mais n'ayant pas encore scorié son match devra tout de même s'acquitter de sa tâche.
- 4.5 Entre les manches, les joueurs sont tenus de laisser au scoreur le temps nécessaire (nettoyage du tableau) pour la suite du match.
- 4.6 Tout joueur est tenu de se tenir en retrait par rapport au joueur en position de tir et à une distance correcte.
- 4.7 Pendant le cours d'un match, les joueurs sont tenus au silence, le joueur en position de tir est toutefois autorisé à s'adresser directement au scoreur pour tout renseignement ou protestation.
- 4.8 Aucun joueur n'est autorisé à jouer en état d'ivresse ou sous l'emprise de la drogue.
- 4.9 Tout joueur doit avoir un comportement respectueux envers son adversaire, le scoreur et l'organisateur.
- 4.10 Tout joueur peut s'absenter de l'aire de jeu un laps de temps raisonnable et pour une raison valable en prévenant le scoreur.

## **Article 5 : ENTRAÎNEMENT AVANT MATCH**

- 5.1 Lorsque le scoreur a demandé aux joueurs de commencer le match, chaque joueur pourra lancer 9 fléchettes d'entraînement avant le début du match.
- 5.2 Après le début du match, plus aucune autre fléchette d'entraînement ne pourra être lancée par les joueurs sur quelle que soit la cible.

## **Article 6 : ORDRE DE LANCER**

- 6.1 Le commencement de la partie sera déterminé par le jet d'une fléchette en direction de la cible. Elle devra être plantée dans la zone commençant à partir du cercle intérieur des triples. Le joueur le plus proche du centre débutera le match.
- 6.2 En cas d'égalité, l'ordre des joueurs sera inversé puis un nouveau jet sera effectué.
- 6.3 Le scoreur est seul juge pour déterminer qui débutera la partie. Toute réclamation concernant l'ordre de lancer ne pourra être prise en considération par le scoreur que si elle est formulée par le joueur lésé avant qu'il ait effectué son premier lancer.
- 6.4 Le joueur qui débutera la première manche débutera systématiquement toutes les manches impaires.
- 6.5 En doublette ou tripléte, le joueur ayant gagné la « bull » pour son équipe débutera la première manche ainsi que toutes les manches impaires.

## **Article 7 : COMPTAGE ET AFFICHAGE DES POINTS**

- 7.1 Les fléchettes ne pourront être retirées de la cible qu'une fois le score enregistré par l'arbitre.  
Aucune contestation sur le score réalisé ne pourra être prise en compte une fois les fléchettes enlevées de la cible.  
Les calculs seront effectués par le scoreur si possible avant le lancer du joueur suivant.
- 7.2 Toute erreur de calcul dans le décompte des points, peut être corrigée avec l'accord du scoreur. En cas de litige seuls le président de la commission et son responsable du championnat en question prendront la décision finale.  
L'arbitre n'est tenu d'accepter que les réclamations formulées par le joueur ou l'équipe concernée.
- 7.3 Le capital restant ainsi que le nombre de points joués par le joueur ou l'équipe doit être inscrit de manière visible et lisible sur le tableau de marque et sans utiliser d'abréviations ou de signes spécifiques. ( T / ⊥ )
- 7.4 Le premier joueur ou la première équipe à ramener son capital à zéro en faisant le « double » nécessaire est déclaré vainqueur de la manche.
- 7.5 La règle du dépassement de points (cassé) est appliquée quand un joueur joue plus que le total requis pour achever la manche dans ce cas son score ne compte pas et le joueur revient au capital qui était le sien avant le dernier lancer de son adversaire.
- 7.6 Une fin de manche n'est valable que si la fléchette jouée est effectivement dans la zone du double requis pour achever la manche, elle doit rester plantée dans la cible jusqu'à validation du scoreur.
- 7.7 Toute fléchette jouée par erreur après que le double requis ait été effectivement joué ne comptera pas et la manche sera comptée comme achevée par la fléchette ayant atteint le dit double.
- 7.8 Si une fin de partie annoncée par le scoreur s'avère comme non réalisée, le joueur pourra continuer son lancer pour tenter d'achever la manche.
- 7.9 Le joueur a le droit de rejouer les fléchettes tombées à terre involontairement sauf si le mouvement du bras a été effectué dans le but d'accomplir son jet.

## **Article 8 : SCOREUR**

- 8.1 Le scoreur est le seul arbitre du match, il doit rester neutre et impartial, il est tenu de respecter une immobilité absolue pendant le lancer des joueurs.
- 8.2 Le scoreur doit faire respecter la position du joueur sur le pas de tir.
- 8.3 Sur demande du joueur le scoreur peut lui annoncer dans quel secteur de la cible se trouve la fléchette qu'il vient de jouer (par exemple 8/13/Triple 14...)
- 8.4 Le scoreur comptabilise uniquement les fléchettes dont les pointes sont plantées ou en contact avec la cible, une fléchette en équilibre sur les deux autres et dont la pointe ne touche pas la cible ne sera pas comptabilisée.
- 8.5 Le scoreur est autorisé à poser sa soustraction sur le tableau de scorage.
- 8.6 Il est tenu au scoreur de respecter le sens de scorage sur le tableau. Le tableau doit être divisé en deux par un trait vertical.  
La première zone est attribuée au joueur ayant gagné la « bull ».  
A gauche de chaque zone, le scoreur marque 501, et à la droite de ce chiffre, il notera le nombre de points joués puis il fera son calcul et notera sous le 501 le résultat restant. Pour le joueur B, il effectuera la même manipulation.
- 8.7 Le scoreur doit obligatoirement noter le résultat de chaque jet de fléchettes sur le tableau.
- 8.8 Le scoreur est autorisé à annoncer au joueur sur demande de celui-ci ce qu'il reste à jouer mais en aucun cas il ne doit lui dire de quelle manière le faire !
- 8.9 Lors du finish, aucune indication sur le « double » à jouer ne doit être donnée par le scoreur à savoir : il annonce reste 32 et non reste « double 16 ».  
Par contre pendant la partie, le scoreur ne dira pas 54 mais Triple 18.
- 8.10 Le scoreur cherche la feuille de route avant la rencontre, la ramènera après le match et effacera le tableau à la fin.
- 8.11 Le scoreur peut s'absenter de la cible pour une raison valable et dans un temps convenable avec accord de la table de marque qui procédera à son éventuel remplacement.
- 8.12 En toute occasion le scoreur est tenu de faire appliquer le présent règlement sportif.  
Il doit si nécessaire consulter la table de marque avant toute décision pendant le déroulement du match.

## **Article 9 : DIVERS**

- 9.1 L'organisateur de chaque compétition est tenu de faire appliquer le règlement sportif.  
Il procédera aux éventuelles interprétations nécessaires dans le respect de l'esprit du texte et sous sa responsabilité.
- 9.2 Les trois responsables techniques de la commission départementale sont automatiquement nommés juges-arbitres des compétitions.  
Ils leurs est toutefois autorisé de participer aux compétitions en tant que joueurs dès lors qu'ils se plient au présent règlement.
- 9.3 Tout problème particulier ne pouvant être résolu à partir du présent règlement devra être soumis à la commission départementale de fléchettes.

Le présent règlement modifié par la  
commission le 2 février 2007 prend effet  
le 25 mars 2007  
Le Président  
Pascal FAESSEL

