

***** LIGUE 2016 *****



TABLE DES MATIÈRES

1. Règles générales	3
1.1 Durée	3
1.2 Mode de jeu	3
1.3 Qualification des joueurs	3
1.4 Composition de l'équipe	4
1.5 Heure des rencontres	4
2. Termes	5
2.1 Termes de jeu et reports	5
3. Déroulement de la rencontre	6
3.1 Avant-propos	6
3.2 Préliminaires	6
3.3 Début de la rencontre	8
3.4 Déroulement du match	8
3.5 Remplacements	9
3.6 Fautes, dysfonctionnement du jeu	9
3.7 Fin de la rencontre	10
4. Présentation incomplète	10
5. Non-présentation	10
6. Classement définitif	11
7. Réserve	11

Notifications :

- **Nul joueur n'est censé ignorer le règlement.**

1. RÈGLES GÉNÉRALES

1.1 Durée

Ligue de printemps : de février à juin

Ligue d'automne : de septembre à décembre

1.2 Mode de jeu

Le mode de jeu est indiqué en début de championnat pour chaque ligue.

Ligue A : 501 MO - Finish en double ou triple

Ligue B : 501 MO - Finish en double ou triple

Ligue C : 501 SO - Finish en simple

1.3 Qualification des joueurs

- **Chaque joueur doit s'être acquitté du paiement de la licence FLASH 2000. Le montant de la licence, soit Fr 20.--, est identique pour toute l'année.**
- Les joueurs ne peuvent participer que pour l'équipe dans laquelle ils ont été inscrits.
- Un joueur n'a pas le droit de changer d'équipe en cours de saison. Un tel changement n'est possible que pour la saison suivante.
- **Un maximum de 6 joueurs est autorisé par équipe.**
- **Un joueur qui a disputé au moins une partie durant la saison ne peut pas être supprimé de l'équipe.**

1.4 Composition de l'équipe

La composition des équipes est libre, plus de limitation élite, master. Une équipe doit être composée au minimum de trois joueurs.

L'inscription de joueurs est possible à tout moment pendant la saison en cours. Les joueurs doivent auparavant acquérir une licence FLASH 2000. Le délai pour l'inscription est de 1 semaine avant la prochaine rencontre de ligue. **Seule la liste des équipes et leur composition sur internet fait foi.**

1.5 Heure des rencontres

L'heure officielle des rencontres est fixée à 19h30 précise. En cas de retard de l'équipe visiteur (pour raisons professionnelles, un déplacement plus ou moins important etc...), **par politesse** celle-ci informe l'équipe locale de son heure d'arrivée.

2. TERMES

Une compétition ne peut débuter qu'après une inscription complète auprès de FLASH 2000. Chaque équipe doit avoir exécuté dans le délai imparti par FLASH 2000 :

- l'enregistrement complet de l'équipe
- le règlement de la finance d'inscription
- le règlement des licences

2.1 Termes de jeu et reports

- Le terme de jeu indiqué dans le calendrier des rencontres est obligatoire. L'horaire indiqué doit être respecté.
- Les dérogations à ce calendrier ne sont possibles qu'avec l'accord des deux équipes concernées.
- **Chaque rencontre doit être jouée pour la date indiquée. Si pour une raison quelconque une rencontre doit être déplacée, celle-ci doit avoir lieu si possible AVANT ou dans la semaine qui suit la date officielle, pour autant que Flash 2000 en ait été averti par téléphone ou email.**
- Un match ne peut être déplacé 48h avant la date prévue dans le calendrier.
- **La dernière date du calendrier ne peut pas être déplacée sous aucun prétexte pour éviter le partage de points.**
- **À la dernière date du calendrier tous les matchs doivent être joués, il n'est pas possible de jouer un match après cette date.**

3. DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

3.1 Avant-propos

- Une rencontre comporte 9 matchs de simple et de 2 doubles. Les matchs de simple se jouent selon le mode de jeu défini au paragraphe 1.2 en deux manches gagnantes. Les matchs de double se jouent au cricket sur deux tableaux (les joueurs de la même équipe se partagent le même tableau) en deux manches gagnantes.
- Un joueur a le droit de disputer un maximum de 5 matchs par rencontre, mais pas plus de 1 match par round. Un joueur ne peut pas jouer deux fois contre le même adversaire (exception faite du match de double).
- La composition des joueurs pour les matchs de double ne peut pas être identique, un des joueurs au minimum doit être différent.

3.2 Préliminaires

- 15 minutes avant le début officiel de la rencontre, le dart doit être à disposition de l'équipe visiteur.
- Les joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match avant le début de la rencontre. Aucun joueur supplémentaire ne pourra être ajouté en cours de rencontre.
- Pour un joueur en retard (inscrit sur la feuille de match), il est important qu'il arrive avant que ce soit son tour de jouer sinon le match est perdu pour lui et la rencontre continue (idem pour les tours suivants s'il n'est toujours pas là).
- Le capitaine ou son remplaçant est en droit de contrôler les licences de l'équipe adverse avant la rencontre.
- Si une équipe n'est pas présente 30 minutes après le début officiel de la rencontre, elle a perdu la rencontre : feuille de match 11:0, 33:0.

RÈGLEMENT DART

- Seul un cas de force majeure permet une exception à ce règlement.

3.3 Début de la rencontre

- Avant chaque match, les deux joueurs doivent s'assurer que le bon mode de jeu est sélectionné.
- Le joueur de l'équipe locale commence la 1ère manche. Le joueur de l'équipe visiteur commence la 2ème manche.
- Si une troisième manche (belle) est nécessaire, chaque joueur lance une fléchette au bull's eye (centre de la cible); si la fléchette ne se plante pas dans la cible, il faut la relancer. Le joueur dont la fléchette se trouve le plus près du bull's eye commence la 3ème manche. Si les deux fléchettes se situent dans la zone rouge ou dans la zone bleue du bull's eye, on effectue un nouveau lancé. Si une fléchette est dans la zone rouge-50 et l'autre dans la zone bleue-25, le joueur dont la fléchette est dans la zone rouge débute la partie.
- **Précision : toute fléchette plantée dans la cible compte !**

3.4 Déroulement du match

- Lors du jet, la ligne de lancement ne doit pas être dépassée.
- Chaque fléchette projetée dans la direction de l'appareil est considérée comme jouée. Même si la cible n'est pas atteinte, elle ne peut pas être relancée.
- Chaque joueur reconnaît le nombre de points indiqué par l'appareil. En cas de litige, les capitaines décident.
- Avant le lancement des fléchettes, chaque joueur veille à ce que l'appareil indique son tableau. Si un joueur effectue un jet alors que l'appareil indique le tableau de son adversaire, la partie continue comme suit :
 - a) si le joueur a lancé moins de trois fléchettes, mettre l'appareil à l'aide de la touche "changement de joueur" sur le bon tableau. Le joueur lance les fléchettes restantes et le jeu se poursuit normalement.

RÈGLEMENT DART

- b) si le joueur lance les trois fléchettes sur le tableau de son adversaire avant la constatation de l'erreur, son tour est considéré comme terminé. Son adversaire continue la partie après avoir appuyé sur la touche "changement de joueur".
- **Si une partie n'est pas terminée au 15ème tour, on tire une fléchette au bull's eye (centre de la cible) pour déterminer qui est le vainqueur. Pour les matchs de double, ce sont les joueurs qui ont joués en premier qui tirent au bull's eye - si égalité, alors ce sont les deux autres, etc...**
 - Si un joueur gagne 2 manches à 0, il indiquera sur la feuille de match 2 : 0 au parties et 3 : 0 au résultat. S'il gagne 2 manches à 1, il indiquera 2 :1 aux parties et 2 : 1 au résultat.

3.5 Remplacements

- Chaque équipe peut aligner tous ses joueurs lors d'une rencontre. Les joueurs 1 à 3 sont les joueurs officiels et les joueurs suivants peuvent être considérés comme remplaçants.
- Lors de la rencontre, les joueurs remplaçants ont la possibilité de remplacer leurs co-équipiers tout en respectant les consignes indiquées au paragraphe 3.1.
- La notation d'un remplacement sur la feuille de match doit être effectuée de la manière suivante : on fait une croix sur le numéro du joueur remplacé et on inscrit à côté le numéro du remplaçant.

3.6 Fautes, dysfonctionnement du jeu

Des fautes peuvent être sanctionnées par les capitaines des équipes. Sont considérées fautes :

- comportement distrayant pendant qu'un joueur exécute un lancé.
- dépassement permanent de la ligne de tir.
- retardement volontaire du jeu.
- abus de l'appareil et comportement anti-sportif.

RÈGLEMENT DART

Si la faute est statuée, l'adversaire remporte le match 3:0.

En cas de dysfonctionnement de l'appareil, la rencontre est arrêtée. FLASH 2000 doit être informé immédiatement. La rencontre se poursuit à un terme fixé par FLASH 2000.

3.7 Fin de la rencontre

- Après le dernier match, les capitaines des équipes contrôlent l'inscription des résultats et les confirment par leur signature.
- L'original de la feuille de match doit être immédiatement retourné à FLASH 2000. Des enveloppes sont mises à disposition des équipes en début de saison. L'original peut aussi être remis en main propre à un responsable de FLASH 2000.
- Une copie de la feuille de match va à l'équipe locale et l'autre à l'équipe visiteur.
- **Si un capitaine constate qu'un résultat n'apparaît pas sur le net, libre à lui de faire parvenir à FLASH 2000 le double de la feuille de match.**

4. PRÉSENTATION INCOMPLÈTE

- **Une équipe ne peut pas se présenter si 3 joueurs au minimum ne sont pas présents**

5. NON-PRÉSENTATION

- Une équipe qui ne se présente pas perd la rencontre 0:11, 0:33.
- Une équipe qui ne se présente pas deux fois est disqualifiée. Les points de l'équipe et les points individuels sont annulés.

6. CLASSEMENT DÉFINITIF

En fin de saison, en cas d'égalité lors du classement définitif, la distinction entre les équipes est réalisée de la manière suivante :

1. confrontation directe; si égalité à nouveau, alors
2. match de barrage.

Cette méthode sera appliquée aux équipes pour la répartition des gains.

7. RÉSERVE

Ce présent règlement peut faire l'objet de changements.

L'organisateur se réserve le droit d'y apporter les modifications qu'il jugera utiles, à tout moment.