

Règlements Fléchette NDA



RÉGLEMENTATION OFFICIELLE

A.M.O.A.- N.D.A

RÉGLEMENTATION OFFICIELLE

1- Technique appropriée du lancement.

On peut se tenir sur la ligne de tir en prenant soin de ne pas dépasser la limite avant de cette ligne, il est suggéré de placer le côté de votre corps qui effectue le lancement vers la cible. Si vous êtes droitier, votre pied droit devrait être sur la ligne et votre pied gauche approximativement 18 pouces derrière. Pour rester en équilibre, utilisez les orteils de votre pied gauche. Penchez-vous légèrement en pliant votre genou droit; votre bras droit devrait être devant vous et le haut du bras à un angle d'environ de 45 degrés pendant que l'avant-bras est perpendiculaire. Il faut trouver le bon équilibre de la fléchette en la tenant légèrement. La manipulation devrait être confortable, il n'est pas nécessaire d'utiliser les 4 doigts. Le mouvement de lancement devrait se faire à l'extérieur du coude en gardant le haut du bras aussi stable que possible. Amener l'avant-bras légèrement vers l'arrière puis lancer la fléchette vers la cible dans un mouvement constant. Lors du lancer, l'index doit pointer vers l'endroit visé sur la cible afin de bien guider la fléchette.

2- Procédure de pointage.

M.P.F. (Moyenne de Points par Fléchette) est la méthode de pointage officielle.

Le 301.

- 6, 7, 8 ou 9 fléchettes pour finir. (FF) ou (DO pour Darts Out). Une partie parfaite est complétée avec 6 fléchettes. Un 7FF signifie que vous avez gagné la partie en ne lançant que 7 fléchettes seulement; il en est de même pour les 8 et 9FF.

- 4^{ième} Tour. (4TR) ou (4RO pour 4th Round Out). La partie est gagnée avec la 10^{ième}, 11^{ième} ou la 12^{ième} fléchette.

- Tour du chapeau. (TCH) ou (HT pour Hat Trick). Les trois fléchettes atteignent la partie intérieure ou extérieure du centre (Bull's Eye) en un tour.

- Tonne. (Ton) ou (LT pour Low Ton). Un pointage entre 100 et 150 points en un tour (un tour du chapeau n'est pas considéré comme un tonne).

- Grosse tonne. (GT) ou HT pour High Ton). Un pointage entre 151 et 180 en un tour.

- Assistant. (A pour Assist). Le joueur dont le partenaire gagne la partie.

- Gagnant. (G) ou (W pour Win). Le joueur qui lance la fléchette gagnante.

Le 501.

- 9, 10, 11 ou 12 fléchettes pour finir. (FF) ou (DO pour Darts Out). Une partie parfaite est complétée avec 9 fléchettes. Un 10FF signifie que vous avez gagné la partie en ne lançant que 10 fléchettes; il en est de même pour les 11 et 12 FF.

- 5^{ième} Tour. (5^eTR) ou (5RO pour 5th Round Out). La partie est gagnée avec la 13^{ième}, 14^{ième} ou 15^{ième} fléchette.

- Tour du chapeau. (TCH) ou (HT pour Hat Trick). Même définition qu'au 301.

- Tonne. (Ton) ou (LT pour Low Ton). Même définition qu'au 301.

- Grosse Tonne. (GT) ou (HT pour High Ton). même définition qu'au 301.

- Assistant. (A pour Assist). Même définition qu'au 301.

-Gagnant. (G) ou (W pour Win). Même définition qu'au 301.

Le Cricket.

- 8 Fléchettes pour finir. (FF) ou (DO pour Darts Out). Une partie parfaite est complétée avec 8 fléchettes seulement si le centre intérieur (Bull's Eye) double.

- 3 Triples blancs. (3TB) ou WH pour White Horse). 3 fléchettes en un tour qui enregistrent 3 Triples différents qui n'ont pas déjà été marqués ou enregistrés par votre équipe. (Même s'il y a 9 marques dans un 3TB (White Horse), il n'est pas enregistré comme une 9M (voir 9M)).

- 9 Marques. (9M). Compléter 3 Triples Criquets en un tour. Ces triples criquets peuvent être composés de 3 triples différents qui ont déjà été enregistré par votre équipe, ou bien de 2 même triple et 1 triple différent ou encore 3 même triples.
- 8 Marques. (8M). Enregistrer 2 triples et un double (le double centre (Bull's Eye) vaut un double).
- 7 Marques. (7M). Enregistrer 2 triples et un simple ou bien 1 triple et 2 doubles (2 doubles centres (Bull's Eye) valent 2 doubles).
- 6 Marques. (6M). Enregistrer 2 triples ou bien 1 triple et un double et un simple (un double centre (Bull'e Eye) vaut 1 double) ou encore 3 doubles.
- 5 Marques. (5M). Enregistrer 1 triple et un double (peut-être un double centre (Bull's Eye), 1 triple et 2 simples ou encore 2 doubles et un simple.
- Tour du chapeau. (TCH) ou (CHT pour Crick Hat). Les trois fléchettes atteignent la partie intérieure ou extérieure du centre (Bull's Eye) en un tour. Un tour du chapeau au criquet peut enregistrer entre 3 et 6 marques selon que les fléchettes atteignent l'intérieur ou l'extérieur du centre (Bull's Eye).
- Assistant. (A pour Assist). Même définition qu'au 301.
- Gagnant. (G) ou (W pour Win). Même définition qu'au 301.

3- Règles de la ligue .

Note: La ligne de tir doit être placée à 96 pouces (8 pieds) de la cible et non de l'appareil.

- Zone de lancer

Cette zone se trouve en arrière de la ligne de tir; elle est désignée dans le but d'offrir suffisamment d'espace au joueur pour effectuer ses lancers. La zone de lancement ne doit être occupée que par le joueur et son capitaine. Les autres joueurs de son équipe ou de l'équipe adverse ne devraient se trouver dans cette zone que lorsque c'est à leur tour de jouer. Lors des tournois, un espace de 36 derrière la ligne de tir est réservée au lanceur afin d'éviter que celui-ci soit dérangé par la foule et/ou d'autres joueurs. Après qu'une fléchette a été lancée, le joueur ne doit pas quitter la zone de lancement avant qu'il ait terminé son tour.

- Réglementation des fléchettes.

1- Les pointes doivent être faites de plastique et adaptées aux appareils électroniques.

2- Aucune fléchettes avec des pointes brisées ou coupées.

3- Les fléchettes ne doivent pas excéder 8 pouces de longueur de la pointe jusqu'à l'extrémité des ailettes (volets).

4- Les fléchettes doivent être conformes aux exigences de la A.M.O.A.- N.D.A lors des tournois. Présentement, le poids maximum admis d'une fléchette est de 18 grammes.

5- Les ailettes (volets) ne doivent pas excéder 3/4 de pouce de la tige centrale jusqu'à l'extrémité et leur nombre ne doit pas excéder

4- Règles générales.

1. La ligne de tir (ou ligne de faute) doit être placée à exactement 8 pieds (96 pouces) de la surface de la cible.
2. Les joueurs doivent effectuer leurs lancers derrière la limite avant de la ligne de tir. Ils peuvent se pencher au dessus de la ligne, mais leurs pieds doivent rester derrière la limite avant de cette ligne.
3. Chaque joueur peut lancer un maximum de 3 fléchettes par tour. Il peut choisir aussi de ne lancer qu'une ou deux fléchettes ou de passer complètement son tour.
4. Toutes les fléchettes lancées sont considérées comme jouées même si elles n'ont rien enregistré sur l'appareil. Un lancer compte même s'il atteint la cible et bondit à l'extérieur ou encore qu'il manque complètement la cible. Un joueur ne peut lancer à nouveau une fléchette à moins qu'il est échappé son dard sans le lancer.
5. Les fléchettes ne peuvent être lancées que lorsque l'appareil indique "Throw Darts" et que la lumière du numéro du joueur approprié est allumée.
6. Un joueur ne doit pas toucher la cible ou les fléchettes sur la cible avant que le bouton "Player Change" n'ait été actionné.

5- Pointage au 301.

1. L'appareil calcule automatiquement le pointage cumulé de chaque fléchette lancée. il n'est pas nécessaire que la fléchette colle à la cible pour que le pointage s'enregistre.
2. Le pointage qui est enregistré sur l'appareil est le pointage que le joueur recevra. Les joueurs doivent accepter que le pointage donné par l'appareil est toujours correct. La seule exception à cette règle sera pour la "Dernière Fléchette Gagnante" si elle satisfait les exigences suivantes:
 - A) La "Dernière Fléchette Fléchette Gagnante" doit rester collée à la cible.
 - B) L'appareil indiquait le message "Throw Darts" et toutes les autres règles étaient respectées.

Alors peu importe si l'appareil a enregistré un bon ou un mauvais résultat, le joueur ou l'équipe sera crédité de la victoire pour cette partie.

Exemple: Un joueur a un pointage de 24 au début de son tour. Sa première fléchette atteint le simple 9 et colle à la cible mais l'appareil n'enregistre pas son résultat. La deuxième fléchette atteint le simple 15 laissant le joueur avec un pointage de 9. La troisième fléchette est alors lancée et colle dans le simple 9 mais à nouveau l'appareil n'enregistre pas ce résultat. Comme il s'agit de la "Dernière Fléchette Gagnante" le joueur ou l'équipe se verra accordé la victoire pour cette partie.

3. Une fléchette lancée qui n'enregistre aucun pointage (exemple: une fléchette lancée avant que le message "Throw Darts" soit allumé) ne recevra aucun points. Un joueur ne peut pas enregistrer manuellement un pointage.

4. Lorsqu'un joueur atteint "0", la partie est terminée. L'équipe ayant le pointage combiné le plus bas est l'équipe gagnante. Si le pointage final est égal, l'équipe qui a atteint "0" gagne. Si un joueur atteint "0" alors que son équipe est "bloquée ou gelée", les exploits individuels tel que (4eTr, 6,7, 8 FF) ne seront pas crédités et le gain sera accordé à l'équipe adverse sans plus.

6- Les Fautes

Les situations suivantes constituent des fautes. L'exécution d'une faute peut conduire à une: perte d'un tour, perte de partie ou perte d'un match ou encore à l'expulsion d'un tournoi ou d'une ligue ou à l'expulsion d'événements futurs de la ligue. Toutes les décisions concernant les fautes seront prises par les responsables (arbitre ou directeur) de la ligue ou du tournoi.

1. Un comportement de l'adversaire pour distraire un joueur qui s'exécute constitue une faute. Exemple: Distraire le joueur en lançant des fléchettes sur une appareil qui n'est pas en opération.

2. Après qu'une fléchette ait été lancée, le joueur ne doit pas quitter la zone de lancement. Si un joueur quitte cette zone après avoir lancé une fléchette, il a commis une faute et ne pourra lancer ses fléchettes restantes dans ce tour.

3. Si l'un des deux pieds traverse la ligne de tir avant que l'appareil n'enregistre le pointage ou que la fléchette n'atteigne la cible.

Faute mineure:

Un joueur peut recevoir un premier avertissement si la distance de dépassement de la ligne est moins de 2 pouces.

Faute répétée ou majeure.

1. Un joueur ne peut gagner une partie dans une ronde ou il a commis une faute.

2. Son ou sa partenaire ne peut gagner la partie à son prochain tour.

3. Le joueur fautif ne lancera aucune de ses 3 fléchettes à son prochain tour.

4. Toute perte de temps ou délai jugé exagéré par un responsable constitue une faute.

5. Si un joueur atteint "0" dans une ronde où lui ou son partenaire a commis une faute, ce joueur ou cette équipe perd cette partie.

6. Chaque joueur a la responsabilité de voir que l'appareil indique le numéro du joueur approprié avant de s'exécuter. C'est une faute si un joueur lance alors que l'appareil indique le numéro d'un adversaire. LE JEU DOIT CESSER IMMEDIATEMENT LORSQUE L'INFRACTION EST DECELEE.

A. Si le joueur fautif a lancé moins de 3 fléchettes, en utilisant le bouton "Player Change", l'appareil est alors avancé à la bonne position et le joueur peut lancer ses fléchettes restantes. La partie se poursuit normalement selon l'ordre établie. (Exemple: Le joueur #2 lance 2 fléchettes dans la carreau du joueur #3 avant

que l'infraction ne soit décelée. Alors, la partie est avancée au joueur #2 et celui-ci lance sa 3e fléchette (ainsi, il ne peut lancer qu'une seule fléchette dans son numéro). La partie est alors avancée au joueur #3 et le jeu se poursuit normalement, celui-ci lançant ses 3 fléchettes dans son numéro et ainsi de suite.

B. Si le joueur fautif lance ses 3 fléchettes dans le numéro de son adversaire avant que l'infraction ne soit décelée, il a terminé son tour et l'appareil est avancé à la bonne position (le numéro de son adversaire) et la partie continue normalement. (Exemple: Le joueur #2 lance ses 3 fléchettes dans le carreau du joueur #3 avant que l'infraction ne soit décelée. L'appareil est avancé au joueur #3 qui lui, peut maintenant lancer ses 3 fléchettes et la partie continue normalement). Si un joueur termine la partie alors qu'il lance à la mauvaise position, il ou son équipe perd cette partie.

7. C'est une faute si un joueur lance alors que l'appareil indique le numéro de son coéquipier.

A. Si le joueur a lancé ses 3 fléchettes, son tour est complété. L'appareil est alors avancé à la bonne position et la partie continue sauf que les 2 joueurs de l'équipe fautive perdent leur prochain tour.

B. Si un joueur a lancé moins de 3 fléchettes lorsque l'infraction est décelée, l'appareil est alors avancé à la position du joueur en question et il peut lancer ses fléchettes restantes. L'appareil est avancé à la bonne position et la partie continue, sauf que les 2 joueurs de l'équipe fautive perdent chacun leur prochain tour.

C. Si un joueur atteint 0 alors qu'il lance dans le numéro de son partenaire, l'équipe perd cette partie.

8. Si un joueur lance dans une partie où il n'est pas supposé jouer, il s'agira alors d'une perte automatique de la partie et la victoire sera accordée à l'équipe adverse comme gain seulement.

9. Points enregistrés manuellement:

A) Inscrire manuellement des points sur le tableau de l'adversaire constitue une faute. Il faut alors avancer l'appareil à la position du bon joueur et la partie continue sauf que le joueur fautif perd son prochain tour.

B) Inscrire manuellement des points sur son propre tableau ou sur le tableau de son coéquipier constitue une faute. Il faut alors avancer l'appareil à la position du bon joueur et la partie continue sauf que les 2 joueurs de l'équipe fautive perdent leur prochain tour.

10. Si l'appareil s'arrête à cause d'un manque de puissance électrique ou toute autre raison hors de contrôle, la partie sera reprise depuis le début. Tout dérangement, arrêt ou tilt de l'appareil causé par une action intentionnelle ou non d'un joueur occasionnera une perte de partie pour l'équipe ayant commis l'infraction.

11. Tout comportement anti-sportif ou abusif sur l'appareil constitue une faute et s'il en est jugé ainsi par le directeur (coordonnateur) de la ligue cela peut conduire

à la perte d'une partie, d'un match ou à l'expulsion d'un tournoi ou d'une ligue ou d'événements futurs et même à la perte des bourses d'une saison.

12. Au jeu du 301 ou du 501, si un joueur atteint 0 dans un tour où lui ou bien son partenaire a commis une faute, ce joueur ou cette équipe perd la partie.

13. Si un joueur ou une équipe commet une 3e infraction dans une partie, alors le joueur ou l'équipe perd cette partie.

14. Les fléchettes doivent être conformes et peuvent être inspectées sur demande.

15. Les joueurs qui seront trouvés fautifs d'utiliser des fléchettes trop pesantes ou illégales perdront toutes les parties d'un match dans lequel ils jouent.

Cela signifie qu'ils perdront toutes les parties jusqu'à ce que le protêt ait été demandé. Alors, le match continuera avec tous les joueurs qui utilisent des fléchettes conformes. Tous les protêts concernant des fléchettes illégales devront être faits avant ou pendant le match en cours et ne seront pas considérés après que le match soit terminé.

16. Le non respect des règles peut constituer une faute.

17. Toutes les décisions des arbitres ou du directeur de la ligue seront finales.

7- Pointage au Cricket

L'objectif du jeu de cricket en équipe est de fermer tous les numéros et obtenir un pointage égal ou plus élevé que l'équipe adverse. Les numéros utilisés au jeu de cricket sont les 20, 19, 18, 17, 16, 15 et le centre (Bull's Eye). Pour fermer un numéro, vous devez atteindre trois fois le simple de ce numéro ou une combinaison qui équivaut à 3 simples. Lorsqu'un numéro est fermé, les marques additionnelles dans ce numéro donneront des points équivalents à la valeur de ce numéro en simple, double ou triple selon le cas, jusqu'à ce que votre adversaire ferme ce numéro. Lorsque les 2 joueurs ont fermé un numéro en particulier, ce numéro ne donnera aucun pointage à l'une ou l'autre des équipes pour le reste de la partie. Toutes les autres règles qui s'appliquent au 301 s'appliquent aussi au jeu du cricket.

Marque: On peut obtenir une marque par n'importe quel simple des numéros 20, 19, 18, 17, 16, 15 et centre (Bull's Eye) que l'appareil enregistre pour fermer un de ces numéros ou donner des points. Ainsi, un double donnera 2 marques et un triple 3 marques. Vous pouvez obtenir entre 0 et 9 marques par tour.

Bondissement: Lorsque l'appareil enregistre le résultat d'une fléchette mais que celle-ci bondit et tombe, ce résultat est considéré de la même façon qu'une fléchette qui est restée collée à la cible.

Marques invalide: Il y a deux situations où les marques ne comptent pas:

1. Une fléchette atteint la cible mais l'appareil n'enregistre pas.
2. Lorsqu'un numéro de l'adversaire est fermé et que votre équipe a déjà une marque dans ce numéro, si vous atteignez le triple de ce numéro, ce triple sera considéré comme 2 marques seulement, puisque c'est tout ce qui est nécessaire pour fermer ce numéro.