

2016



RÈGLEMENTS OFFICIELS DE DARDS

Ces Règlements officiels de jeu
FNDC sont écrits et publiés par
La Fédération Nationale de Dards
du Canada

© FNDC 2016

TABLE DES MATIÈRES

Préface	3
Définitions	3
Application	4
Code de conduite	4
Équipement de jeu	4
Cibles et éclairage	5
Lignes de tir (Oches)	5
Aire de jeu	7
Lancer	7
Pointage	7
Débuter et terminer	9
Tournois et Championnats	9
Inscription et enregistrement	10
Tirages au sort, Formats et	
Restrictions de temps	10
Ordre de jeu	11
Règles de bris d'égalité	12
Pratique	12
Pannes de courant et Évacuation ...	12
Code vestimentaire et couvre-chefs	13
Publicité	13
Tabac et alcool	13
Discipline	13
Amendements/Ajouts	14
Droits réservés	14

1. PRÉFACE

La Fédération Nationale de Dards du Canada (FNDC) est une organisation à but non lucratif gouvernant le sport des dards au Canada et est membre en règle de la Fédération Mondiale de Dards « World Darts Federation » (WDF). Le conseil d'administration FNDC consiste en 6 officiers élus, responsables des opérations quotidiennes de l'organisation, ainsi que d'un Directeur pour chacune des 14 provinces et Territoires.

Un groupe de travail a été formé afin de mener une révision approfondie des Règlements de jeu FNDC, dans l'espoir de simplifier ceux-ci autant pour les joueurs que pour les officiels. Tout individu peut communiquer avec la FNDC afin d'obtenir l'interprétation d'un règlement ou faire une suggestion sur tout sujet n'étant pas couvert par ces règles et qui pourrait faire l'objet d'un ajout à la prochaine édition de ce livret de règlements.

Pour plus d'information sur le sport des dards au Canada, consultez le site FNDC (www.ndfc.ca).

2. DÉFINITIONS

2.1 Les références au genre masculin s'appliquent également aux hommes et aux femmes.

2.2 Les termes au singulier, s'appliquent au pluriel, à moins d'indication contraire.

2.3 Les définitions suivantes sont fournies pour une meilleure compréhension :

"Annonceur" — la personne désignée pour annoncer le pointage d'un joueur pendant un match. Un "caller ou annonceur peut aussi être désigné comme arbitre de match.

"Béquilles" — signifie une aide marche incluant mais ne se limitant pas aux traditionnelles béquilles sous les bras, cannes de marche à une pointe et cannes à 4 pointes.

"Ramasseur désigné" — individu désigné pour retirer les dards de la cible pour le lanceur, lorsqu'une incapacité ou restriction de hauteur peuvent limiter la capacité de celui-ci à retirer ses propres dards. Toute référence au **"lanceur"** devra s'appliquer également au **« ramasseur désigné »** lorsqu'il est question de toucher ou retirer les dards de la cible.

"Tactiques antisportives" — utilisation de tactiques douteuses ou agressives, comme l'intimidation psychologique ou interrompre la concentration, pour gagner un avantage sur son adversaire.

"Élimination" — un joueur n'est pas éliminé tant qu'il n'a pas perdu le nombre requis de parties, matchs ou manches.

"Partie" — partie à l'intérieur d'un match.

"Match" — nombre total de parties ou manches jouées entre deux adversaires.

"Organisation membre" — organisation provinciale ou de territoire reconnue par la FNDC comme organisation responsable des dards dans sa juridiction.

"Tournoi à la ronde modifié" — tous les joueurs sont divisés en sections dont la quantité de joueurs ne doit pas différer de plus d'un joueur.

"FNDC" — Fédération Nationale de Dards du Canada.

"Oche" — communément appelée ligne de tir et englobant également une délimitation plate ou surélevée.

"Organisateurs" — personnes désignées ou approuvées par le Comité exécutif FNDC pour organiser et administrer un tournoi.

"Joueur" — à moins qu'on ne spécifie autrement, désigne un joueur ou une équipe composée de tout nombre de joueurs.

"Programme" — Communément désigné comme l'affiche du tournoi, toute information publiée ayant trait à l'événement.

"Arbitre" —personne désignée officiellement par le directeur de tournoi afin de conduire un match entre deux adversaires.

"Tournoi à la ronde" — tous les joueurs inscrits à l'épreuve jouent un match contre chacun des adversaires inscrits à cette épreuve.

"Marqueur" —individu désigné pour inscrire le pointage durant un match. Un marqueur peut aussi être désigné comme arbitre du match.

"Manche" — un nombre impair de parties formant une partie du match ou sa totalité. Quoiqu'un match puisse comprendre plusieurs manches, le plus souvent un match comportera une seule manche. (Par exemple, un match peut comprendre une manche du meilleur de 5 parties et le premier joueur à gagner 3 parties gagne la manche et le match. Un match à manches multiples peut consister en 3 manches du meilleur de 3 parties (deux de trois). Le premier joueur à gagner 2 parties gagne la manche et le premier joueur à gagner 2 manches gagne le match.)

"Directeur de tournoi" —un individu responsable, qui a un pouvoir discrétionnaire final en tournoi.

"Aides marche" —une aide marche qui inclue, mais ne se limite pas à, des aides marche régulières avec des pattes de caoutchouc, des aides marche à trois roues, des aides marche à 4 roues et des aides marche avec pieds stationnaires ou à roulettes, pouvant inclure ou non une plate-forme assise.

"WDF" —World Darts Federation (Fédération mondiale de dards).

"Chaise roulante" —un appareil de mobilité, ne se limitant pas aux chaise manuelles ou électriques ou scooters mobiles.

3. APPLICATION

- 3.1 Les révisions de cette édition annulent la précédente version et sont maintenant en vigueur en accord avec la Section 18 de la Constitution FNDC.
- 3.2 Tous les événements de dards au Canada, homologués ou sous la direction de la Fédération Nationale de Dards du Canada (FNDC), doivent être joués en accord avec ces règlements.
- 3.3 Pour toute décision qui n'est pas couverte par les règlements de jeu FNDC, les règlements de jeu de la Fédération mondiale de dards (WDF) s'appliqueront.
- 3.4 L'interprétation des règlements de jeu FNDC par le Directeur officiel de tournoi devra être finale et irrévocable durant ce tournoi.
- 3.5 Tout protêt doit être déposé à l'arbitre ou au Directeur de tournoi, au moment de la présumée violation et un jugement devra être rendu avant que la partie, la manche ou le match ne continue. Tout protêt ou présumée violation faite après que le match ait continué ne devra pas considérée.

4. CODE DE CONDUITE

- 4.1 Pour tout événement annoncé comme étant dirigé en accord avec les règlements de jeu FNDC, la complétion du formulaire d'inscription sera considérée comme un acquiescement tacite de ces règles, par le joueur ou l'équipe nommé(e) sur le formulaire d'inscription, incluant tout règlement supplémentaire qui ont pu être annoncés ou publiés pour cet événement.
- 4.2 Tous les joueurs ou équipes devront jouer sous la supervision et la direction d'un directeur officiel de tournoi.
- 4.3 Aucun joueur ne devrait agir de façon qui pourrait être raisonnablement considérée comme étant nuisible au sport des dards, incluant l'utilisation de langage ou gestes grossiers ou abusifs.
- 4.4 Tous les joueurs et spectateurs devraient se désister de tout comportement qui peut être interprété comme de l'intimidation, durant et après tout match lors de tout tournoi de dards.

- 4.5 Tout joueur ayant été trouvé coupable de perdre délibérément une partie, une manche ou un match lors de tout événement, devra être disqualifié et ne pourra jouer pour le reste de ce tournoi.
- 4.6 Tout joueur ou toute équipe ne se conformant pas à ces règlements ou toute réglementation supplémentaire peut être disqualifié par le Directeur officiel de tournoi de tout événement ou pour la durée entière du tournoi et être passible d'une action disciplinaire.
- 4.7 Tout joueur ou toute équipe peut faire l'objet d'action disciplinaire, si celui ou celle-ci est impliqué(e) dans une action ou cause une action discréditant ou ternissant l'image du sport des dards selon l'opinion des commanditaires ou promoteurs.

5. EQUIPEMENT DE JEU

- 5.1 Chaque dard utilisé ne doit pas excéder la longueur maximale de 305 mm (12 pouces), et ne doit pas peser plus de 50 grammes.
- 5.2 Chaque dard est composé d'une pointe affilée comme une aiguille, qui est fixée à un baril. Sur la partie postérieure du baril, doit être attachée une tige avec plumes ou volants, qui peut être composée de quatre pièces (ex : Un volant, un dispositif de fixation du volant, un dispositif de protection pour le volant, et une tige).
- 5.3 Les pointes multiples ne sont pas permises en accord avec ces règles et tout pointage obtenu à l'aide de ce type de dards à pointes sera déclaré nul.

6. CIBLES et ÉCLAIRAGE

- 6.1 Seulement les cibles approuvées par la FNDC doivent être utilisées lors d'événements sanctionnés, événements avec classement ou sous la direction de la FNDC, à moins que les organisateurs aient reçu l'approbation écrite de la FNDC.
- 6.2 Toutes les broches formant les segments de la cible, doubles, triples, demi-centre et plein centre, qui forment "l'araignée" doivent être installées sur la surface de la cible de façon à ce qu'elles reposent à plat sur la cible.
- 6.3 La cible doit être installée afin que sa hauteur verticale à partir du plancher, (au même niveau que la ligne de tir), jusqu'au plein centre, mesure 1.73 mètres. (5 pi. 8 po.). (Voir diagramme 1 – Mesure "A")
- 6.4 Le segment '20' devrait être noir et centré dans la partie supérieure de la cible.
- 6.5 Un joueur ou un capitaine d'équipe devrait avoir le droit de demander que l'on change, déplace ou fasse faire une rotation à la cible. Dans l'éventualité où l'adversaire ou capitaine de l'équipe adverse s'y oppose, le cas devra être référé au Directeur de tournoi ou à l'arbitre désigné.
- 6.6 Un joueur ou capitaine d'équipe a le droit de demander qu'on vérifie la hauteur de la cible.
- 6.7 Les vérifications, mesures, remplacements, déplacements et rotations de cibles, s'il y a lieu, devront être effectués par un arbitre officiel et seulement avant le début d'un match ou entre les parties d'un match.
- 6.8 Les cibles installées dans la salle doivent être suffisamment éclairées par un projecteur installé à chacune des cibles d'une force équivalente à 100-watt.
- 6.9 Les cibles utilisées lors de parties sur estrades doivent être éclairées adéquatement par un minimum de 2 lumières, placées de façon appropriée et équivalentes à 2 projecteurs 100-watt, afin d'éviter d'avoir des ombres sur la cible.
- 6.10 Tout éclairage doit comprendre des abat-jour ou écrans afin de dévier la lumière directe loin des yeux des joueurs lorsqu'ils sont à la ligne de tir.

7. LIGNES DE TIR (OCHES)

- 7.1 Il est fortement recommandé d'utiliser des lignes de tir surélevées lorsque possible dans toutes les compétitions de dards organisées. Lorsqu'une ligne de tir surélevée ne peut être utilisée, les dimensions et règlements cités ci-dessous devront s'appliquer aux lignes de tir peintes ou collées. Lorsque de telles lignes de tir sont utilisées, il devrait être bien mentionné,

juste avant le début du jeu, si c'est l'arrière ou le devant de cette ligne de tir qui marquera la distance minimale de lancer.

- 7.2 Une ligne de tir surélevée doit avoir au moins 38 mm (1.5 po.) de hauteur et 610 mm (24 po.) de longueur et devra être placée à la distance minimale de tir.
- 7.3 La distance minimale de tir devra respecter les mesures suivantes:
 - 7.3.1 L'arrière de la ligne de tir doit être située à 2.37 mètres (7 pi. - 9 1/4 po.) mesurée horizontalement d'une ligne virtuelle tracée du devant de la cible au plancher. (Voir diagramme 1 – Mesures "B")
 - 7.3.2 La distance du centre de la cible à l'arrière de la ligne de tir, au niveau du sol, mesurée diagonalement devrait être de 2.93 mètres (9 pi. 7 1/2 po.). (Voir diagramme 1 – Mesures "C")
- 7.4 Lorsque cible et ligne de tir sont installées dans un endroit surélevé comme une estrade, cette estrade devra être construite de façon à ce que la cible et la ligne de tir soient approximativement centrées latéralement. La largeur minimale à la ligne de tir doit être de 1.525 mètres (5 pi.), et la profondeur minimale de l'espace d'attente à l'arrière de la ligne de tir devrait être de 1.22 mètres (4 pi.).
- 7.5 Aucun joueur ne peut poser les pieds sur aucune partie d'une ligne de tir surélevée ni sur aucune partie du plancher devant une ligne de tir peinte ou collée pendant le jeu, à moins d'indication contraire.
- 7.6 Aucun joueur ne pourra lancer un dard si ses pieds sont dans toute autre position que derrière la ligne de tir ou son extension et les deux pieds du joueur doivent rester derrière la ligne de tir jusqu'à ce que le dard ait quitté sa main.
- 7.7 En dépit des règles 7.5 et 7.6, si un joueur a l'autorisation d'utiliser une aide marche à cause d'une incapacité ou d'une mobilité réduite, les dispositions suivantes s'appliqueront:
 - 7.7.1 Une béquille est considérée comme une partie du pied du joueur et le point de contact de la béquille doit se trouver derrière la ligne de tir jusqu'à ce que le dard ait quitté la main du joueur.
 - 7.7.2 Pour l'interprétation de ces règles, les roues arrière ou pattes arrière d'aides marche sont considérées comme une partie du pied du joueur et le point de contact de ces roues ou pattes arrière doit rester derrière la ligne de tir jusqu'à ce que le dard ait quitté la main du joueur. Les roues avant ou pattes avant d'aides marche sont permises devant une ligne de tir surélevée, peinte ou collée. (Voir diagramme 2)
 - 7.7.3 Les roues arrière d'une chaise roulante sont considérées comme une partie du pied du joueur et le point de contact entre ces roues doit rester derrière la ligne de tir jusqu'à ce que le dard ait quitté la main du joueur. Les pieds du joueur et les roues avant d'une chaise roulante ne pourront se retrouver devant une ligne de tir surélevée, peinte ou collée. (Voir diagramme 3)
- 7.8 Si un joueur désire lancer un ou plusieurs dards à partir d'un ou l'autre des côtés de la ligne de tir surélevée, une ligne droite imaginaire devra être utilisée de chaque côté et considérée comme faisant partie de l'actuelle ligne de tir.
- 7.9 Le directeur de tournoi a le pouvoir de nommer un juge ou arbitre de ligne si un joueur commet des infractions répétitives à une ou plusieurs de ces règles 7.5 à 7.8, et le joueur devra en être avisé.
- 7.10 Si un juge ou arbitre de ligne est nommé, tout dard subséquent lancé en manquant aux règles 7.5 à 7.8 ne sera pas compté, et sera déclaré non-valide par l'arbitre. L'arbitre n'est pas obligé d'avertir le joueur avant le lancer de chaque dard subséquent que celui-ci est en infraction aux règlements, mais la non-validité du dard devra être déclarée immédiatement après que le dard ait été relâché.
- 7.11 Un joueur ou capitaine d'équipe a le droit d'exiger que l'on vérifie la distance de la ligne de tir.
- 7.12 Les vérifications, mesures ou tout ajustement subséquent de la ligne de tir doivent être effectués par un arbitre officiel et seulement avant le début d'un match ou entre les parties d'un match.

Diagramme 1

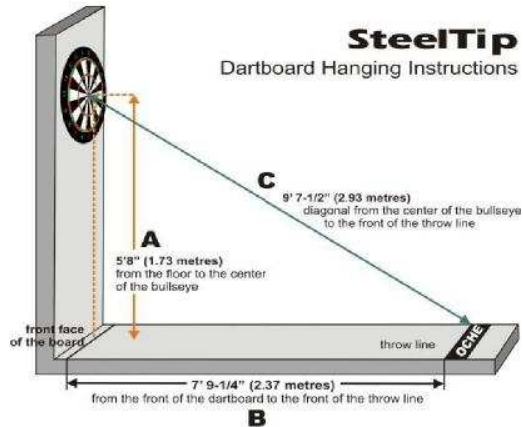


Diagramme 2



Diagramme 3



8. AIRE DE JEU

- 8.1 Les organisateurs peuvent utiliser des tables, cordes ou paravents, mais l'aire de jeu est typiquement définie de la cible aux tableaux jusqu'à approximativement 4 pieds derrière la ligne de tir.
- 8.2 À moins d'avoir le consentement du directeur de tournoi, personne n'est autorisé à l'intérieur de l'aire de jeu sauf les officiels nommés ou les joueurs ou équipes assignées.
- 8.3 L'adversaire d'un joueur doit se tenir au moins à 610 mm (2 pi.) à l'arrière du joueur à la ligne de tir.
- 8.4 Une fois un match commencé, le joueur doit rester en dedans ou près de l'aire de jeu. Dans des circonstances exceptionnelles, l'arbitre officiel peut donner la permission au joueur de quitter l'aire de jeu entre les parties. Seulement dans les cas d'extrêmes urgences

autoriserons-nous un joueur à quitter l'aire de jeu avec permission durant le cours d'une partie.

- 8.5 Seulement un cameraman derrière l'estrade, un arbitre, un marqueur et/ou « annonceur * » pourront se situer devant un joueur à la ligne de tir. Ces officiels devront restreindre leurs mouvements au minimum durant le lancer d'un joueur. Un joueur ne peut demander à un officiel de se déplacer derrière le lanceur.

9. LANCER

- 9.1 Un joueur doit lancer dans une position debout, excepté lorsqu'une incapacité physique ou une blessure requiert une position autre que debout (ex: a une chaise roulante ou toute autre aide marche ou forme similaire de support).
- 9.2 Tous les dards doivent être délibérément lancés, un à la fois.
- 9.3 À moins qu'une partie ait été gagnée ou que le pointage du joueur dépasse ce qui lui restait, chaque tour de lancer compte trois dards.
- 9.4 À l'exception des règles concernant le "lancer pour le centre" (« bulling-up * »), tout dard rebondissant ou sortant de la cible ne devra pas être relancé.
- 9.5 Si un joueur touche à tout dard sur la cible durant un lancer, ce lancer sera estimé complété.

10. POINTAGE

- 10.1 La valeur du pointage sur une cible devrait être:
- 10.1.1 Les deux plus larges segments vaudront les points de ce segment. (Voir diagramme 4 "A")
- 10.1.2 La bande étroite la plus interne triple la valeur du segment. (Voir diagramme 4 "B")
- 10.1.3 La bande étroite la plus à l'extérieur double la valeur du segment. (Voir diagramme 4 "C")
- 10.1.4 La bande extérieure du centre (demi-centre) (Outer Bull) vaudra 25 points. (Voir diagramme 4 "D")
- 10.1.5 La bande intérieure du centre (plein-centre) (Inner Bull) vaudra 50 points et comptera comme un « double 25 * ». (Voir diagramme 4 "E")

Diagramme 4



- 10.2 Un dard ne peut compter de points que si la pointe de celui-ci demeure dans la cible ou touche sa surface jusqu'à ce qu'il ait été retiré par le lanceur ou que le total du pointage ait été annoncé par l'arbitre ou « caller * ».
- 10.3 Le pointage obtenu correspond au segment dans lequel la pointe du dard est entrée et demeurée (Ex. : si la pointe du dard passe sous la broche métallique pour entrer dans un autre segment de la cible, le pointage correspondra au segment original et non au segment dans lequel la pointe du dard s'est faufilée).
- 10.4 Tout dard retiré avant qu'un arbitre officiel n'ait pu l'appeler ou l'enregistrer ne comptera pas.
- 10.5 Le pointage atteint ainsi que le pointage restant devront être affichés sur un tableau de pointage ou feuille, clairement visible, approximativement à hauteur des yeux et situé devant les joueurs, arbitre et marqueur.

- 10.6 Une fois appelé ou enregistré, le pointage obtenu ne peut être changé après que les dards aient été retirés de la cible par le lanceur.
- 10.7 Une erreur de soustraction ne peut être corrigée qu'avant le prochain lancer du joueur ou de l'équipe concernée.
- 10.8 En tout temps durant un lancer, un joueur a le droit de consulter l'arbitre ou le marqueur sur le total de points restant requis pour finir. Si un joueur demande le pointage restant, le marqueur ne devra lui fournir aucune indication sur le double requis ou toute combinaison de pointage lui permettant de finir.
- 10.9 Le pointage obtenu est celui inscrit après que le joueur ait fini de lancer et non un pointage identifié par erreur par l'arbitre durant le lancer du joueur.
- 10.10 Le pointage restant est celui qui reste après que les points marqués aient été soustraits du pointage indiqué sur la feuille ou le tableau d'affichage et non un pointage restant résultant d'une erreur de l'arbitre durant le lancer du joueur.
- 10.11 Si à cause d'une erreur de l'arbitre, fournissant au joueur le mauvais pointage atteint ou restant, le joueur vise un pointage restant qui n'est pas le bon, tout dard lancé après l'erreur se verra déclaré nul, sera retiré et relancé.
- 10.12 Aucun conseil ou suggestion ne sera permis par un autre joueur, un spectateur ou un officiel.
- 10.13 Dans le cas d'un match d'équipes, un joueur peut demander conseil à son partenaire ou capitaine d'équipe, mais pour ce faire, il doit d'abord se retirer de la ligne de tir.
- 10.14 Aucun conseil ou suggestion ne pourront être fournis durant un match en simple.
- 10.15 Le premier joueur ou la première équipe à réduire le pointage restant pour finir exactement à zéro, en obtenant le double requis, est le gagnant de la partie.
- 10.16 L'arbitre désigné devra agir comme juge dans tout ce qui a trait aux règles de jeu lors de la conduite d'un match. L'arbitre peut consulter d'autres officiels avant de rendre une décision.
- 10.17 Le directeur de tournoi peut désigner un marqueur officiel pour tout match et aucun joueur ne peut refuser ce marqueur désigné.
- 10.18 Si on se rend compte qu'un joueur a joué lorsque ce n'était pas son tour durant un match, le pointage et tout pointage additionnel enregistré après cela sera considéré nul. La partie devra continuer, dans l'ordre approprié de rotation, en commençant par le joueur qui aurait dû jouer avant l'erreur commise.
- 10.19 Tout le pointage devra être inscrit de Gauche à Droite, Gauche à Droite. (Voir Diagramme 5)

Diagramme 5

Joueur 1		Joueur 2	
*	501		501
100	401	85	416
95	306	85	331
140	166	140	191
130	36	91	100

11. DÉBUTER et TERMINER

- 11.1 À moins de spécification contraire dans le format de jeu d'une épreuve donnée, chaque partie devra être jouée avec un début direct (straight in) pour finir avec un double sur le dernier dard (double out) réduisant le pointage à zéro.
- 11.2 Si un joueur marque plus de points que le pointage restant ou un point de moins que le pointage restant, ce pointage ne devra pas compter, le lancer sera considéré terminé et le pointage du joueur restera le même qu'il était avant son lancer.
- 11.3 'Game Shot' (ou fin de la partie) appelé par l'arbitre ou « caller » n'est valide que si les dards lancés atteignent le nombre exact de points pour finir comme le montre la feuille de pointage

et demeurent sur la cible jusqu'à ce que le lanceur les retire après que < Game shot * ait été appelé. On devra accorder assez de temps à l'adversaire du joueur pour vérifier le dit < Game Shot *. Afin d'éviter qu'un dard ne tombe durant cette période, le lanceur ou ramasseur désigné peut tenir le dard sur la cible en pressant sur le bout du volant (plume).

- 11.4 La FNDC ne reconnaît pas le principe de < dards égaux *, excepté dans les compétitions qui n'impliquent pas de lancers en alternance par 2 ou plusieurs joueurs. Un joueur qui termine la partie en obtenant le pointage requis, en accord avec ces règles de jeu, remporte cette partie.
- 11.5 Tout dard lancé après que le joueur ait atteint exactement le pointage restant requis ne compte pas, puisque la partie est terminée au moment où le double requis est réussi.

12. TOURNOIS et CHAMPIONNATS

La FNDC reconnaît les trois catégories de tournois suivantes:

- Tournois < fermés *—restreints aux membres FNDC.
- Tournois < invitation *—restreints aux joueurs invités. De tels joueurs peuvent être invités par nom ou organisation de dards.
- Tournois < ouverts *—ouvert à tous les joueurs de dards, sujet seulement aux règles d'éligibilité de la FNDC.

Afin qu'un tournoi soit sanctionné ou classé par la FNDC, les organisateurs du tournoi doivent se conformer aux règles et obligations définies dans les < Procédures pour l'organisation de tournois FNDC *, qui forment l'annexe B aux règlements de jeu, mais qui n'est pas incluse dans ce document. Une copie de ces procédures est disponible via la secrétaire générale FNDC.

Il est important de comprendre que certains tournois et championnats peuvent avoir un ensemble de < sous-règlements et formats * en plus des règlements généraux de jeu (ex. : code vestimentaire d'équipe obligatoire aux Championnats Nationaux, aucun souliers ouverts permis à l'Omnium canadien, etc.). Les entraîneurs et athlètes sont encouragés à communiquer avec l'organisation directrice de l'événement afin de déterminer quels autres sous-règlements, s'il y a lieu, s'appliquent.

Les règles suivantes s'appliquent aux Tournois et championnats à moins qu'une annonce contraire ait été faite auparavant dans le programme :

- 12.1 Tous les événements doivent être tenus complètement sous forme < à la ronde * (R/R), < à la ronde modifié * ou élimination directe.
- 12.2 À l'exception de toute règle de bris d'égalité (voir règlement 16), tous les matchs consisteront en un minimum de 2 de 3 parties.
- 12.3 Les parties se joueront avec début direct (straight in) et fin avec double (double out).
- 12.4 Les parties débuteront à 501 points pour les simples et les doubles, 601 pour les triples et 701 pour les épreuves en équipes de 4.
- 12.5 Aucun joueur ou équipe, ayant été éliminé d'un événement, ne pourra rejouer dans cet événement, ou bien comme substitut ou en son droit, excepté lors de circonstances où une infraction aux règles FNDC est survenue, affectant le joueur ou l'équipe perdante; telle infraction n'ayant pas été commise par le joueur ou l'équipe perdante. Les organisateurs peuvent réinsérer le joueur ou l'équipe à l'intérieur de l'épreuve, ou bien en substitution pour le, ou en addition au, joueur ou équipe gagnante.
- 12.6 Les trophées alloués aux joueurs ou équipes deviennent la propriété de ces joueurs ou équipes, excepté dans le cas de trophées challenge ou perpétuels, qui devront être retournés aux organisateurs sur demande.
- 12.7 Si un joueur ou représentant d'équipe est absent aux cérémonies de présentation officielle pour recevoir trophées, prix ou argent, sans la permission préalable des organisateurs ou promoteurs, ce joueur ou équipe perd le droit de recevoir tout trophées, prix ou argent lui étant dû résultant du tournoi.
- 12.8 Tout joueur ou équipe ne remplissant pas ses engagements en ne complétant pas tous les matchs cédulés, incluant les grandes finales, sans la permission préalable des organisateurs ou promoteurs, perd le droit de recevoir tout trophées, prix ou argent lui étant dû résultant du tournoi, et peut être sujet à des mesures disciplinaires.

- 12.9 Si une dépense additionnelle est encourue résultant du manquement (forfait) d'un joueur ou équipe, le joueur ou équipe devra être responsable de ces dépenses additionnelles.
- 12.10 Tous les tournois ou championnats sanctionnés et approuvés pour inclusion dans les classements nationaux ou provinciaux devraient être tenus en conformité avec les règlements de jeu FNDC.
- 12.11 Lors de finales sur estrades, les joueurs ou équipes devront conduire leur jeu sous les instructions des officiels d'estrade, et entre les lancers, doivent se placer de façon à ne pas obstruer la vue de l'action des joueurs, officiels, spectateurs, et, lorsqu'applicable, des caméras de télévision.
- 12.12 Aucun organisme membre FNDC n'aura l'autorisation d'organiser une épreuve de dards à l'intérieur de la juridiction d'un autre organisme membre FNDC sans la permission préalable de cette organisation membre.

13. INSCRIPTION et ENREGISTREMENT

- 13.1 À moins de circonstances extraordinaires, les organisateurs de tournoi ne devront accepter aucune inscription effectuée après la date et l'heure limite publiées.
- 13.2 Excepté lors d'occasions jugées permises par les organisateurs, les frais d'inscription et d'admission ne sont pas remboursables, incluant l'éventualité qu'un joueur ou équipe soit disqualifié d'un événement.
- 13.3 Les organisateurs ne devront accepter aucune inscription à un événement qui n'est pas accompagnée du montant applicable pour l'inscription ainsi que du formulaire officiel d'inscription dûment complété fourni par l'organisateur.
- 13.4 Tous les joueurs participant à tout événement devraient jouer sous leur propre nom.
- 13.5 La première personne nommée sur le formulaire d'inscription d'une équipe devra être désignée capitaine d'équipe. Il est de la responsabilité du capitaine d'équipe d'aviser tous les autres joueurs listés sur ce formulaire de toutes communications, règlements et formats qui lui sont fournis par le directeur de tournoi ou organisateurs.
- 13.6 À moins d'indication contraire dans le programme, les joueurs ne devraient pas participer plus d'une fois dans une même épreuve.
- 13.7 Après la fermeture des inscriptions, seul le directeur de tournoi a l'autorisation de permettre la substitution d'un joueur dans une épreuve en équipes, avant le début du jeu. (Voir règles 14.10 si le jeu a débuté.)

14. TIRAGES AU SORT, FORMATS et RESTRICTIONS DE TEMPS

- 14.1 À moins d'avis contraire dans le programme du tournoi, il ne devrait y avoir qu'un tirage au sort dans une épreuve de dards.
- 14.2 Les organisateurs peuvent déterminer les têtes de série des joueurs ou équipes dans un tournoi à la ronde ou dans une épreuve à élimination directe. Tous joueurs de premier rang doivent être appelés à la table de contrôle durant le processus du placement et ils doivent être informés de leur placement dans les sections. Les joueurs auront le droit de questionner leur position et d'obtenir des explications de l'endroit qu'ils seront placés sur la feuille de section d'après le tableau de placement, le nombre de sections et leur position sur la liste de pointage de la FNDC.
- 14.3 Tous les 'byes' doivent être utilisés dans la ronde préliminaire d'une épreuve élimination.
- 14.4 Les organisateurs doivent d'abord annoncer tous les joueurs et cibles où ils sont assignés puis annoncer le nom de chaque joueur sur le 'bye'.
- 14.5 Suivant la procédure ci-haut (14.2) et l'acceptation des joueurs qu'ils sont placés dans la bonne section, ils seront appelés à leur tableau et le jeu débutera. Dès que le jeu débutera, aucun match ne sera arrêté ni remplacé.
- 14.6 Si un joueur ne complète pas tous ses matchs lors d'une épreuve à la ronde, toutes les parties futures contre ce joueur deviendront des "byes" et toutes parties complétées contre le joueur, gagnées ou perdues, deviendront des "byes".

- 14.7 Les feuilles de tirage, montrant la progression des joueurs ou équipes doivent être affichées, où c'est possible, à la table de contrôle, au tableau de match, ou à un endroit convenable dans l'aire de jeu.
- 14.8 Tout horaire de jeu affiché sur les feuilles de tirage est seulement à titre d'indication. Si inscrit dans une épreuve, le joueur a la responsabilité de se rapporter rapidement à sa cible assignée après que celle-ci ait été annoncée à l'aide du système d'adresses publiques.
- 14.9 Aucun substitut ne devra être autorisé dans une épreuve en simple.
- 14.10 Dans des circonstances exténuantes, le directeur de tournoi a le droit de permettre une substitution lors d'une épreuve d'équipes une fois le jeu commencé.
- 14.11 Lorsqu'un joueur ou équipe omet de se présenter à la cible assignée, un avertissement de CINQ (5) minutes devra être annoncé par le directeur du tournoi. Le joueur ou l'équipe fautive sera immédiatement disqualifié du jeu pour le reste de l'épreuve s'ils ne se sont pas présentés à la cible assignée à l'intérieur des cinq minutes allouées.
- 14.12 Si l'équipement de jeu d'un joueur est endommagé ou perdu durant le cours d'un match, on devra allouer à ce joueur un maximum de TROIS (3) minutes pour réparer ou remplacer le dit équipement de jeu.
- 14.13 Les organisateurs ont le droit d'altérer l'horaire de jeu et le format de jeu d'une épreuve lorsqu'ils le jugent nécessaire, en autant que le format continue d'être en accord avec ces règles et tout règlement subséquent pour cet événement.

15. ORDRE DE JEU

- 15.1 L'ordre de jeu doit être déterminé par un tirage < pile ou face * et:
 - 15.1.1 Le gagnant de ce tirage devra lancer en premier dans la première partie de la première manche, alternant ensuite à chaque partie de ce match, excepté pour la dernière partie de la manche finale.
 - 15.1.2 Le perdant de ce tirage devra jouer le premier dans la seconde partie de la première manche, alternant ensuite à chaque partie de ce match, excepté pour la dernière partie de la manche finale.
 - 15.1.3 Dans la dernière et décisive partie de la dernière et décisive manche, le gagnant du tirage original aura l'option de lancer en premier au plein-centre, ou de laisser le perdant le faire. Chaque joueur, ou dans le cas de matchs par équipes, un joueur désigné par équipe, doit lancer un dard vers le centre, et le joueur ou l'équipe dont le dard est le plus près du plein-centre devra lancer en premier dans la partie finale. (Voir Règle 15.3)
- 15.2 Dans le cas de manches multiples, l'alternance de joueurs lançant en premier devra être maintenue comme si toutes les parties allaient être jouées, même si une ou plusieurs manches ne durent pas le nombre total de parties. (Ex.: si chaque manche consiste en trois (3) parties, et que le joueur A lance le premier dans la première partie, et que le joueur B lance le premier dans la seconde partie, et qu'un joueur gagne les deux parties, résultant en une 3^e partie non-jouée de la manche, le joueur B va quand même jouer le premier dans la première partie de la deuxième manche, comme si la 3^e partie de la première manche, avec le joueur A lançant en premier, avait été jouée.)
- 15.3 Lorsque les joueurs doivent lancer vers le plein-centre (bull) pour déterminer l'ordre de jeu, les détails suivants doivent s'appliquer:
 - 15.3.1 Chaque joueur doit avoir 'un dard qui demeure dans la zone de pointage' de la cible.
 - 15.3.2 Si le dard du premier lanceur atterrit au plein-centre (50), ce dard peut être retiré si demandé par le second joueur avant que ce second joueur ne lance. Ce dard retiré sera considéré comme un < dard qui est demeuré dans la zone de pointage *.
 - 15.3.3 Ni l'un ou l'autre des joueurs n'a l'option de faire retirer un dard si celui-ci est au demi-centre (outer bull) (25).
 - 15.3.4 Un dard ne sera pas considéré comme < étant demeuré dans la zone de pointage * si ce dard:
 - a) Rebondit en dehors de la cible
 - b) Tombe en dehors de la cible
 - c) Pique à l'extérieur de la broche contour du double, ou
 - d) Est délogé par le dard d'un adversaire

- 15.3.5 Un dard doit être relancé jusqu'à ce que les deux joueurs aient un « dard qui demeure à l'intérieur de la zone de pointage ».
- 15.3.6 Puisque la broche contour du centre n'est pas toujours centrée dans le demi-centre sur plusieurs cibles, les dards seront jugés égaux si chaque dard :
- est à l'extérieur du demi-centre et que les deux dards sont considérés être à la même distance du plein-centre,
 - Est dans le demi-centre, ou 25, peu importe la proximité relative de la broche contour du demi-centre, ou 50, ou
 - Est dans ou est demeuré dans la zone de pointage du plein-centre, ou 50.
- 15.3.7 Si les dards sont jugés égaux, le lancer pour le centre devra être répété en inversant l'ordre de tir.
- 15.3.8 Lorsqu'on évalue la distance afin de déterminer quel dard est le plus près du centre, les dards ne devront pas être bougés ou redressés et doivent être jugés selon leur point d'entrée dans la cible.
- 15.4 Dans les épreuves en équipes où tous les joueurs jouent à tour de rôle, l'ordre de jeu des joueurs doit être déterminé et affiché sur le tableau de pointage avant le premier lancer de la partie, manche ou match, où applicable.

16. RÈGLES DE BRIS D'ÉGALITÉ

- 16.1 Lorsque 2 joueurs (ou équipes) ou plus sont à égalité dans une épreuve à la ronde et que un(e) ou plus des joueurs ou équipes à égalité seront éliminés pour passer à la ronde éliminatoire, les positions finales devront être déterminées par:
- 16.1.1 Une partie de _01, 200 points plus haut que ce qui fut joué dans le tournoi à la ronde, impliquant tous les joueurs à égalité sur la même cible.
 - 16.1.2 Chaque équipe jouera pour le centre afin de déterminer l'ordre de jeu (voir Section 15). Lorsqu'il y a plus de 2 joueurs qui lancent pour le centre, les organisateurs devront décider de la méthode utilisée pour déterminer qui lance le premier pour le centre.
 - 16.1.3 Le premier joueur ou équipe à terminer la partie obtient la première position disponible. La partie se poursuit, les gagnants ou équipes gagnantes suivantes obtenant les positions respectives disponibles jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur ou une équipe.
- 16.2 Lorsque tous les joueurs à égalité se qualifient pour la ronde éliminatoire, peu importe le résultat du bris d'égalité, les positions finales seront déterminées par décompte (countback).
- 16.2.1 Les positions finales seront établies sur la base des parties jouées dans le tournoi à la ronde entre les joueurs ou équipes à égalité, en compilant les parties gagnées et perdues de tous ces matchs.
 - 16.2.2 Le joueur avec le plus de victoires obtient la première position disponible, et le joueur ayant le moins de victoires obtient la dernière position disponible.
 - 16.2.3 Si une égalité persiste en additionnant les gains et pertes, un autre décompte devra être effectué parmi ceux qui restent à égalité, jusqu'à ce que toutes les positions définitives soient déterminées. Dans le cas d'une triple égalité qui ne peut être brisée, les joueurs lanceront (9) dards chacun et le joueur ou équipe avec le plus haut total de points obtient la première position disponible, celui avec le moins de points obtenant la dernière place disponible. Dans le cas d'une épreuve en équipes, chacun des joueurs devra lancer (9) dards.

17. PRATIQUE

- 17.1 Avant le début d'un match, chaque joueur a droit jusqu'à seulement 9 dards de pratique à la cible assignée. Des dards de pratique additionnels ne peuvent être joués durant ce match, sur aucune cible, sans la permission préalable de l'arbitre assigné.
- 17.2 La pratique n'est pas permise sur des cibles non-assignées pour les matchs après que l'épreuve ait débuté officiellement. Cette règle s'applique autant aux joueurs prenant part à un match, qu'à ceux qui n'ont pas été assignés à une cible de match.
- 17.3 Lorsque possible, des cibles de pratique peuvent être fournies et être restreintes uniquement aux joueurs encore impliqués dans le tournoi.

18. PANNES DE COURANT et ÉVACUATION

- 18.1 Dans le cas d'une panne de courant ou d'une évacuation d'urgence, les points suivants s'appliqueront:
 - 18.1.1 Toutes les parties en cours devront cesser immédiatement.
 - 18.1.2 Dans le cas d'une évacuation, tous les compétiteurs devront quitter l'endroit à évacuer immédiatement.
 - 18.1.3 Si un dard a été lancé avant la panne de courant ou l'évacuation, et que ce dard termine la partie exactement (game shot), le dard devra être reconnu par les deux joueurs ou équipes concerné(e)s avant l'évacuation.
 - 18.1.4 Tout joueur qui n'a pas terminé son tour, ce tour et tout dard lancé durant ce tour incomplet, devra être considéré nul.
 - 18.1.5 Après avoir reçu l'autorisation de retourner à la zone de jeu ou lorsque la panne est réparée, la partie pourra reprendre son cours. Chaque joueur aura droit à 3 dards de pratique si la partie reprend après moins de 5 minutes; ou 9 dards de pratique si la partie reprend après 5 minutes.
 - 18.1.6 L'ordre de rotation de la partie en cours devra être utilisé pour l'ordre de jeu des lancers de pratique, en commençant par le joueur dont le tour a été interrompu ou le joueur qui devait jouer le prochain, lequel est applicable.
- 18.2 Puisque les organisateurs ne sont pas responsables des articles perdus ou volés, il en va de la responsabilité du joueur de s'assurer que tous les dards soient ramassés avant l'évacuation.

19. CODE VESTIMENTAIRE et COUVRE-CHEFS

- 19.1 Les joueurs doivent porter des pantalons propres ou jupes ainsi qu'un gilet à col lorsqu'ils jouent sur estrade ou dans une épreuve sur estrade.
- 19.2 Les couvre-chefs (chapeaux, bandeaux, casquettes etc.) ainsi que les dispositifs d'écoute électroniques ne pourront être portés sans la permission préalable des organisateurs. De telles permissions doivent être accordées aux joueurs dont les devoirs religieux ou moraux demandent à ce que la tête soit couverte ou aux joueurs avec une condition médicale, vérifiée par un physicien (ex. : perte auditive, Alopecia Areata, traitements de chimio ou radiothérapie).

20. PUBLICITÉ

- 20.1 Afin de protéger les intérêts des commanditaires d'un tournoi/organisateur, il est défendu aux joueurs de porter des vêtements ou d'utiliser tout équipement de jeu affichant du matériel publicitaire, slogans ou logos, relatifs à tout produit commercialisable, intérêt ou service, sans la permission préalable des organisateurs.
- 20.2 La FNDC, via les organisateurs, se réserve le droit d'utiliser tout matériel publicitaire, slogans ou logos, en rapport avec la promotion et l'organisation de toute épreuve de la FNDC.
- 20.3 En tout temps avant ou durant un match, le directeur de tournoi a le pouvoir d'exiger qu'un joueur se recouvre, retire ou enlève tout matériel publicitaire offensant, slogan ou logo, qui contrevient à toute portion de la Section 20 ou aux règles de publicité de la télévision en vigueur. Si le joueur ne se conforme pas à cette demande, il perdra son match et devra être disqualifié immédiatement de l'épreuve.

21. TABAC et ALCOOL

- 21.1 Si fumer est permis sur le lieu d'un tournoi, les organisateurs se réservent le droit de prohiber le tabagisme dans tout autre match sous sa juridiction s'ils considèrent que c'est dans le meilleur intérêt de la promotion du sport des dards.
- 21.2 Lorsqu'engagé dans un match ou une cérémonie de présentation sur estrade, aucune introduction ou consommation de boissons alcoolisées ne sera permise sur l'estrade.
- 21.3 Les organisateurs se réservent le droit de prohiber la consommation de boissons alcoolisées lors de tout autre match, lorsque jugé dans le meilleur intérêt de la promotion du sport des dards.

22. DISCIPLINE

- 22.1 L'organisme membre qui organise un événement et/ou la FNDC a le droit de prendre des actions disciplinaires contre toute personne trouvée coupable d'infraction aux règles de jeu FNDC.
- 22.2 Les procédures disciplinaires doivent être appliquées en accord avec les politiques en vigueur par l'organisme membre pour l'épreuve dans laquelle est survenue l'infraction. Lorsque de telles politiques n'existent pas, l'organisation devra mener ces procédures en accord avec le Code de pratique sur les procédures disciplinaires FNDC.

23. AMENDEMENTS/AJOUTS

- 23.1 La FNDC se réserve le droit d'ajouter ou amender tout règlement, ou tous les règlements de jeu FNDC.

24. DROITS RÉSERVÉS

- 24.1 Le contenu entier de ces règles de jeu est la propriété de la FNDC, et ne peut être copié, dupliqué ou reproduit autrement, complètement ou en partie, sans la permission écrite du titulaire du droit d'auteur.
- 24.2 Dans un effort pour maintenir une certaine uniformité dans les règles de jeu appliquées à travers le Canada, la FNDC encourage les organisateurs de tournoi à utiliser les règlements de jeu FNDC dans toute compétition de dards et consent à ce que soit affiché "les règles de jeu FNDC sont en vigueur" sur les formulaires d'inscription, affiches ou programmes.
- 24.3 Des copies additionnelles de ces règles de jeu FNDC peuvent être obtenues en communiquant avec:
Secrétaire général
Fédération nationale de dards du Canada
secretary@ndfc.ca

