



DARDS



1 800 544-9058 | [www.fadoq.ca](http://www.fadoq.ca)

# Dards

## **Retard de l'équipe:**

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

## **Principe du jeu**

Le but du jeu est de lancer les dards sur une cible, où les points sont préalablement indiqués, afin de compter le plus grand nombre de points possible.

## **Zone de jeu**

- La distance du sol au centre de la cible est de 5 pieds et 8 pouces (1,73 m).
- La distance de la ligne de tir est de 7 pieds et 9 pouces et 1/4 (2,37 m).
- Les pieds du joueur ne doivent pas dépasser la ligne de tir

## **Matériel**

- Le diamètre de la cible est de 46 cm.
- La surface de jeu est divisée en 20 segments numérotés de 1 à 20,
- Elle comporte en plus la zone du centre, du plein centre, la couronne extérieure des doubles et la couronne intérieure des triples.
- Les dards ne doivent pas dépasser 12 pouces de longueur et peser plus de 50 grammes.
- Il n'y a pas de limite minimale.

## **Équipe**

- Chaque équipe est composée de 4 joueurs, dont un minimum de 2 femmes.
- Le capitaine est l'unique porte-parole de l'équipe
- Chaque capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début de la compétition
- L'alignement inscrit est valable pour toute la durée de la compétition
- Le capitaine doit être le premier joueur situé le plus près du marqueur

## **Déroulement**

***Le "départ rapide" est utilisé dans le cadre des Jeux FADOQ (limite de temps)***

- Pour déterminer quel capitaine sera le premier à jouer, chacun des capitaines choisit un joueur qui lancera une seule fléchette.
- La fléchette qui sera piquée le plus près du plein centre déterminera qui sera le premier joueur
- Les joueurs se succèdent dans l'ordre 1, 2, 3, 4; Le capitaine étant le numéro 1
- Chaque partie débute avec 501 points.
- Le pointage de chaque volée est soustrait du résidu précédent.
- Le but du jeu est de ramener le pointage à zéro grâce à un double.
- La partie prend fin 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.
- Pour permettre de jouer toutes les parties, elles seront terminées après 20 minutes de jeu.
- En cas d'inégalité, un point sera accordé à l'équipe ayant le plus bas pointage et les deux équipes accumuleront leurs pointages résiduels respectifs.

- En cas d'égalité, aucun point ne sera accordé et les deux équipes accumuleront leurs pointages résiduels respectifs.
- Le plein centre est considéré comme un double (25).
- Une volée est annulée dès que sa valeur est supérieure au pointage requis pour finir.
- Chaque partie se joue en une seule manche ininterrompue.

### ***Comment compter les points***

Tout joueur doit attendre que le marqueur officiel ait terminé le compte de ses points avant d'enlever ses dards de la cible. Si un joueur enlève ses dards avant que le marqueur officiel n'ait eu le temps de compter ses points, il n'y aura pas d'inscription de points et le joueur perd son tour. Seul le marqueur est autorisé à demeurer près de la cible.

Le marqueur n'a pas à faire le calcul avant que les 3 dards ne soient lancés. Il peut, sur demande, informer le joueur de l'endroit où sont piqués ses dards, sans y toucher.

### ***Bris d'égalité***

Les points résiduels des équipes perdantes influenceront le classement final. **L'équipe championne** sera l'équipe qui aura accumulé le plus grand nombre de points. Par contre, dans le cas où il y aurait égalité dans le nombre de points, les pointages résiduels accumulés à chaque défaite, ou nulle, détermineront le classement.

### ***Privilège des 3 dards (économie de temps)***

Ce privilège a pour but de faciliter la tâche de ramener le pointage d'une partie à zéro et d'en réduire ainsi la durée. Il suspend temporairement la clause du règlement qui stipule que "Le pointage obtenu dans une volée est annulé, lorsque la totalité du pointage atteint est supérieure au nombre de points requis pour ramener le pointage à zéro." L'accès à ce privilège n'est accordé qu'aux équipes adverses qui sont sur un pied d'égalité ayant chacune deux points à faire (double un), pour ramener le pointage d'une partie à zéro.

Dès que l'égalité est atteinte, le jeu est interrompu afin de déterminer quelle sera l'équipe qui pourra se prévaloir en premier du privilège des 3 dards.

Pour ce faire, le capitaine de chaque équipe lance un dard sur la cible, ayant comme objectif d'être le plus près du centre. Le capitaine ayant créé l'égalité est le premier à lancer ce dard.

Le jeu reprend alors et c'est l'équipe ayant le capitaine qui a lancé le dard le plus près du centre qui sera la première à bénéficier du privilège des 3 dards. Selon l'ordre de l'équipe, c'est le tour du joueur suivant de lancer les dards. Ce joueur pourra lancer 3 dards sans risque d'annulation de la volée.

Par la suite et jusqu'à la fin de la partie en cours, chaque joueur peut lancer ses 3 dards dans n'importe quel segment de la cible sans risque d'annulation, et ce, jusqu'à ce que l'un des dards atteigne le segment du double un et ramène ainsi le pointage à zéro, ou jusqu'à la limite de 20 minutes.