

## Fléchettes

La compétition est régie par le Règlement général des Jeux et celui de la Fédération mondiale de fléchettes.

1. Chaque équipe se compose d'un minimum de six joueurs et éventuellement 2 remplaçants (hommes et/ou femmes), soit un total de 8 joueurs, dont l'un fait office de capitaine. S'il y a dix équipes ou moins, chaque équipe rencontre toutes les autres équipes; s'il y a onze équipes ou plus, elles sont divisées en deux groupes (système de poules). Dans ce cas, l'équipe classée première l'année précédente prend la tête du groupe A et l'équipe arrivée en seconde position l'année précédente prend la tête du groupe B. Chaque équipe d'un groupe rencontre toutes les autres équipes du même groupe. Il y a ensuite des rencontres de qualification opposant l'équipe classée première du groupe A et l'équipe classée seconde du groupe B ainsi que l'équipe classée première du groupe B et l'équipe classée seconde du groupe A. La finale se joue entre les deux équipes gagnantes et les deux équipes perdantes jouent pour les troisième et quatrième places. En conformité avec les dispositions stipulées au chapitre 5 des règles générales, de fait le nombre minimum de participants sera de quatre. C'est le plus petit nombre avec lequel une équipe a la possibilité mathématique de gagner sur le nombre total de rencontres. Les équipes qui n'ont pas ce minimum devront automatiquement déclarer forfait pour les parties ou ils ne peuvent pas fournir un joueur légitime ou une équipe complète.
2. Un match se compose de :
  - (a) 6 parties simples jouées à 501 points, une manche chacune, double nécessaire pour finir mais pas pour débiter;
  - (b) 1 partie par équipe à 1001 points, en une manche, double nécessaire pour finir.
3. Un point est attribué à l'équipe gagnante de chaque partie, c'est-à-dire sept points au total, plus un point supplémentaire par match gagné, pour arriver ainsi à huit points par match.
4. Avant le début de chaque match, les deux capitaines établissent chacun une liste indiquant le nom de leurs joueurs et l'ordre dans lequel ils joueront. Aucune consultation entre les équipes n'est autorisée à ce sujet.
5. Les parties sont jouées sur des cibles standard avec doubles, triples, 25 et 50 («Mouche»), suspendues à 173 cm du sol à compter du centre de la «Mouche». Les fléchettes sont lancées à une distance d'au moins 237 cm, mesurés au sol et marqués par une ligne.
6. Lorsqu'ils lancent, les joueurs ne doivent pas franchir cette ligne.
7. Pour déterminer l'ordre dans lequel les équipes jouent, un membre de chaque équipe participante à une partie lance une fléchette. Celui dont la fléchette est la plus proche du centre joue le premier dans la première manche.
8. Pour finir une manche, il faut obtenir le nombre exact de points restants nécessaires, et si un joueur obtient plus de points après avoir lancé une ou plusieurs de ses trois fléchettes, son score ne compte pas. Au tour suivant, le même joueur ou le joueur suivant de la même équipe essaye d'obtenir le nombre de points requis.
9. Il n'est pas possible d'obtenir un score à égalité, le joueur qui obtient en premier le nombre de points requis conformément aux règles du jeu remporte la manche.
10. Le 50 ou «Mouche» compte comme 2 x 25 et est considéré être un double 25, ce qui permet de mettre fin à la manche.
11. Pour chaque match, l'équipe « locale» désigne un arbitre et l'équipe des « visiteurs » désigne un marqueur.

12. Le résultat de chaque jet doit être indiqué clairement sur un tableau, montrant le nombre de points obtenus et le nombre de points requis. Tous les scores doivent être notés par le marqueur et vérifiés par l'arbitre.
13. Une fléchette ne compte pour le score que lorsque sa pointe est en contact avec la cible au moment de l'annonce du score. Les joueurs doivent attendre que le juge ait annoncé le score total des trois fléchettes et que ce score ait été vérifié par le marqueur avant de retirer leurs fléchettes.
14. Le score d'une fléchette qui tombe de la cible ne compte pas, à moins que le score total des trois fléchettes ait déjà été annoncé par l'arbitre.
15. L'arbitre est seul habilité à annoncer le score. Il peut, sur demande, indiquer à un joueur le nombre de points dont il a besoin pour terminer la manche.
16. Le capitaine de l'équipe gagnante est chargé de remettre la feuille de marque au coordonnateur de la discipline.
17. Les contestations éventuelles en cours de manche sont réglées par les capitaines des deux équipes concernées et si ceux-ci ne peuvent se mettre d'accord, le coordonnateur de la discipline tranchera.
18. Si moins de six membres (avec un minimum de 4 joueurs) d'une équipe sont devant la cible 15 minutes après l'heure fixée pour le début du match, cette équipe peut tout de même participer mais perd automatiquement un point pour chaque membre absent et un point pour l'équipe et ces points sont attribués à l'équipe adverse.
19. Une équipe est considérée comme ayant déclaré forfait pour un match si moins de 4 de ses joueurs sont présents devant la cible 15 minutes après l'heure fixée pour le début du match. Dans ce cas, les huit points sont attribués à l'équipe complète adverse. Si les deux équipes ne se présentent pas devant la cible au plus tard 15 minutes après l'heure fixée pour le début du match, celui-ci est annulé et aucun point n'est attribué à ces équipes. (Une dérogation à cette règle est uniquement possible si une ou les deux équipes sont toujours en train de jouer le match précédent. Dans ce cas le coordonnateur de la discipline décide d'un nouvel horaire pour le début de match.)
20. En cas d'égalité entre deux équipes au classement final, l'équipe gagnante est celle qui a gagné le match ayant opposé ces deux équipes.

#### **Exigences concernant le matériel**

1. Toutes les cibles sont de type « Bristle »
2. Toutes les cibles sont illuminées de façon adéquate par des lampes correctement positionnées (c'est à dire ayant un minimum de 100 Watt d'intensité)
3. Les lampes sont positionnées de façon à n'aveugler ni le joueur qui lance les fléchettes ni les autres joueurs.
4. La ligne fixant la distance minimum de lancer a une hauteur minimum de 38 mm et une longueur minimum de 610 mm.