



Règlement Championnat :

LE DÉROULEMENT DE LA SAISON :

La saison se déroule d'octobre à janvier pour le championnat équipe et de Janvier à Mai pour les doublettes. Un calendrier avec les matchs aller et retour sera établi. Vous devez respecter ce calendrier pour le bon déroulement de la saison.

INSCRIPTION :

Pour participer au Championnat Phoenix, vous devez avoir une carte PHOENIX délivrée au prix de 7€ et une adhésion de 20€. Si vous avez déjà participé au Championnat et que vous n'avez pas perdu votre carte PHOENIX, vous ne payez que 20€.

Il est obligatoire d'avoir une carte licence et une pièce d'identité pour participer aux divers championnats.

Si vous perdez cette licence, votre Opérateur pourra vous en établir une autre. Le délai est de 72 heures pour qu'elle soit activée, et que vos statistiques soient transférées. Le remplacement d'une licence est facturé 10€. Votre licence est valable à vie. Conservez-la bien pour les saisons suivantes.

Une inscription ne sera acceptée qu'une fois celle-ci complètement réglée auprès de l'opérateur. Si un opérateur accepte une inscription sans son règlement, il en devient responsable auprès de « New Dart France Compétition ».

L'âge minimum pour pouvoir participer est de 16 ans.

Un joueur ne pourra faire partie que d'une seule équipe, une seule doublette ou triplète.

Tout joueur peut s'inscrire auprès de « Iroise Jeux » afin de participer aux divers Championnats de fléchettes électroniques que celle-ci organise.

Toute information erronée (nom, prénom, date de naissance...) pourra entraîner l'exclusion du joueur.

Le transfert de licence sera autorisé si le joueur n'a effectué aucun match, et seulement lors des 3 premières journées de championnat.

LES EQUIPES ET DOUBLETTES :

Toute équipe ou doublette devra s'inscrire auprès de « Iroise Jeux » sous un nom correct, qui lui sera propre. Lors de l'inscription, le nom choisi par l'équipe ou la doublette devra rester dans la limite du respect et de la décence. « Iroise Jeux » se réserve le droit de refuser ou modifier les noms d'équipes et également les logos jugés irrespectueux ou en désaccord avec ses principes.

L'équipe est composée d'au moins 4 joueurs, la doublette d'au moins 2 joueurs en possession de leur carte licence personnelle, et d'autant de remplaçants qu'elle le souhaite.

L'inscription ne sera effective qu'une fois le règlement de l'inscription effectué.

Lors de la création des poules de Championnat, celle-ci ne pourra contenir plus de 4 équipes ou doublettes du même établissement.

Pour les Finales Nationales mixte :

Une doublette mixte peut présenter un maximum de 1 homme simultanément sans limite d'évaluation.

Une équipe de 4 mixte peut présenter un maximum de 2 hommes simultanément et son évaluation New Darts ne doit pas dépasser une évaluation de New Darts de 18. Au-delà de cette moyenne ces équipes joueront en toutes catégories.



Cotisation Bar :

NOMBRE	1ère	2ème	3ème	Finales France
Prix Equipe	40€	30€	20€	50€
Prix Doublette	25€	20€	15€	30€

SOIRÉE DE CHAMPIONNAT :

Lorsque les 2 équipes sont présentes, il vous suffit d'aller dans le menu League ; de choisir « sa League », de passer ses licences devant le lecteur, en fonction de la position que vous souhaitez avoir sur la feuille de match. Les matchs doivent se dérouler dans l'ordre indiqué par la machine.

Vous commencez la manche n°1, en respectant les joueurs indiqués sur la machine. Vous continuez ainsi de suite jusqu'à la dernière manche. Pour cette dernière, l'équipe locale doit choisir « 501 » ou « cricket ».

LA FEUILLE DE MATCH :

Vous n'avez plus de feuille de match papier. Elle est numérisée (intégrée) sur la machine. En cas de panne internet supérieure à 5mn. Une feuille de match papier n'est autorisée qu'en cas de dysfonctionnement de la machine et avec accord de l'opérateur.

La feuille de match équipe est composée de 15 manches qui alternent le jeu 501 double out en team, et le cricket. Elle est composée de 9 manches en doublette.

Pour participer, les joueurs doivent être inscrits dans la liste des joueurs de l'équipe ou de la doublette et avoir leur carte licence personnelle à jour.

Ils la passeront devant le lecteur de la machine le moment venu pour remplir la feuille de match.

A la fin de chaque manche, la machine met à jour les classements et les moyennes des joueurs et des équipes ou doublettes via internet et consultable depuis l'application mobile.

Si une coupure de courant survient, la machine garde les scores en mémoire et le match reprendra là où il s'est arrêté.

Report de match :

En cas de report de match un jour différent pourra être attribué en cas d'accord avec les 2 capitaines, en cas de désaccord celui-ci sera imposé par l'opérateur en terrain neutre.

En cas de problème météorologique ou important concernant l'une des 2 équipes, contactez votre opérateur qui interviendra pour modifier la date de la rencontre.

LES RÈGLES

La distance réglementaire du pas de tir est de 2.44 mètres par rapport à l'aplomb de la cible.

Les fléchettes devront avoir une longueur maximale de 30 centimètres du bout de la pointe à la fin de l'empennage.

Le poids maximum de la fléchette complètement montée ne doit pas dépasser 18 grammes.

Seules les pointes nylon sont acceptées sur la cible.

En cas de non-respect de ces limitations, des sanctions seront possibles pour le joueur.

Toute contestation sur le matériel devra se faire avant le match. Aucune réclamation ne sera recevable après.



LE 501

Principe : 1 tableau par joueur, règle du « frozen » en team.

Pour gagner la manche, le joueur doit partir de 501 et arriver à zéro, en finissant par un double, (couronne extérieure), ou par la bulle au centre. Il faut également que le score de son partenaire soit égal ou inférieur à la somme des scores des deux adversaires (règle du frozen).

LE CRICKET

L'objectif est de fermer tous les numéros suivants 20, 19, 18, 17, 16, 15 et la bulle. L'ordre n'a pas d'importance. Un numéro est fermé si le joueur ou l'équipe a fait 3 simples, 1 double et 1 simple ou 1 triple dans celui-ci.

Le vainqueur est celui qui a fermé tous les chiffres et qui a le plus de points.

Si, à la fin de la partie, aucune équipe n'a tout fermé, le vainqueur sera celui qui aura le plus de points à son compteur.

LITIGE

En cas de litige sur un lancer ou sur la cible, il faut considérer que la machine a toujours raison.

FORFAIT ET FORFAIT GÉNÉRAL

A - Une équipe ou doublette sera déclarée forfait (match perdu) dans les cas suivants :

- Absence à un match sans motif valable,
- Tricherie sur la feuille de match,
- Joueur sans carte licence à son nom ou accepter une équipe adverse avec un joueur sans carte licence à son nom.
- Refus de jouer le match dans le créneau imparti

L'équipe ou la doublette forfait marque 0 point. L'équipe bénéficiant du forfait marque 15 points en équipe, une doublette marque 9 points.

B - Une équipe ou doublette sera déclarée forfait général (saison terminée) dans les cas suivants :

- 3 Forfait dans la saison,
- Un forfait dans les deux dernières journées de Championnat,
- Abandon de joueurs rendant impossible la poursuite de la compétition,
- Sanction disciplinaire de « New Dart France Compétition »

Tous les matchs seront établis en forfait.

CLASSEMENTS :

Les classements se font en direct. Vous pourrez les consulter sur le site : www.playphoenixdarts.com

L'équipe ou doublette championne sera celle qui comptabilisera le plus de manches gagnées à la fin de la saison.

En cas d'égalité, le nombre de victoire désignera le vainqueur.

Si l'égalité persiste, la meilleure moyenne 3 chiffres après la virgule déterminera le vainqueur.



RÉCOMPENSES :

Les 3 premières équipes de chaque groupe seront récompensées par un trophée, et une prime en fonction du nombre d'équipes de la poule.

Equipes	Groupe de 10 et Plus	Groupe de 8 à 9	Groupe de 7 à 6
1 ^{er} Prix	140	120	100
2 ^{ème} Prix	110	90	70
3 ^{ème} Prix	80	60	40

Doublettes	Groupe de 10 et Plus	Groupe de 8 à 9	Groupe de 7 à 6
1 ^{er} Prix	70	60	50
2 ^{ème} Prix	55	45	35
3 ^{ème} Prix	40	30	20

Tous les groupes de moins de 6, équipes et doublettes, n'auront pas de récompenses.

BONNE SAISON CHEZ « Iroise Jeux et Morbihan Jeux » !!! BONNES

FLECHES A TOUTES ET TOUS

SPORTIVEMENT...

Louche



Règlement Finales Nationales :

Les champions ayant gagné un voyage doivent avoir une licence en cours de validité et une réinscription l'année suivante.

Un quota sera donné aux opérateurs pour la qualification des équipes et doublettes.

INSCRIPTIONS FINALES NATIONALES :

Inscription envoyée à votre Opérateur avant le 15 Avril.

Equipes : 50€

Doublettes : 30€

Individuel : 35€

Par la suite vous pouvez vous inscrire aux finales en remplissant le document correspondant à votre inscription.

Attention pour participer en catégorie Équipe ou Doublette, vous devez avoir participé au championnat correspondant à celle-ci.

Tenue :

Toutes les joueuses et tous les joueurs de l'équipe ou doublette doivent avoir une tenue identique.

Le nom de l'équipe ou doublette est obligatoire et devra être au dos de la tenue.

Toute inscription manuelle au feutre ou sur bande adhésive est interdite.

Les sponsors sont autorisés sur les manches et sur la poitrine.

Conditions de participation :

Pour participer aux finales nationales, il faut être âgé de 16 ans et avoir participé au championnat de New Darts France Compétition et avoir fait un minimum de 5 matchs (Les matchs forfaits en championnat seront comptabilisés). En cas de victoire, un joueur n'ayant pas 18 ans ne pourra pas se rendre aux championnats internationaux (21 ans dans certains Pays) et aucune prime ne pourra lui être versée.

Pendant les finales, chaque joueur devra avoir en sa possession sa pièce d'identité.

Une équipe qui commence à 3 lors d'un match des finales doivent terminer les poules à 3. Ainsi que si une équipe commence à 4 pendant les poules doivent terminer à 4 joueurs. Sinon cela implique un forfait général.

Forfait et Retard :

Abandonner en cours de journée entraîne un forfait général, et une exclusion d'un an de l'Association. Les cas de force majeure seront examinés par le conseil d'administration.

Ne pas se présenter aux finales nationales entraîne un forfait général.

Un retard de 5mn sur le pas de tir entraîne la perte d'une manche, ce retard doit être constaté par un arbitre. En cas de match forfait celui-ci entraîne un forfait général.

En cas d'absence pour un départage d'une égalité parfaite, le match sera déclaré perdu.



Mixte :

Une doublette mixte peut présenter un maximum de 1 homme simultanément sans limite d'évaluation.

Une équipe de 4 mixte peut présenter un maximum de 2 hommes simultanément et son évaluation New Darts ne doit pas dépasser une évaluation de New Darts de 18. Au-delà de cette moyenne ces équipes joueront en toutes catégories.

De même que l'équipe ou doublette championne en mixte jouera systématiquement l'année suivante aux finales nationales en toutes catégories.

Déroulement d'un match :

Le « toss » : Au début de chaque rencontre, il faut effectuer le « toss ». Celui qui gagne a le choix de commencer ou non à faire « la bulle ». Ensuite, celui qui sera le plus près du centre pourra choisir sa position sur la feuille de match. En cas de centre parfait, il faudra retirer la fléchette pour que l'adversaire ait la possibilité d'égaliser ce premier lancer.

Les 2 capitaines remplissent la feuille de match avec les noms et prénoms (surnom interdit). La rencontre se déroule en respectant l'ordre indiqué sur la feuille.

Il faut impérativement noter les moyennes de chaque manche sur la feuille. Toutes les feuilles non remplies seront prises pour forfait sur le match.

Pendant les matchs, assurez-vous de jouer sur votre tableau. En cas d'erreur, les 2 capitaines corrigent l'erreur. En cas de litige, demandez l'aide d'un arbitre.

Seuls les joueurs concernés par le match, sont autorisés à être sur le pas de tir. Il n'est pas interdit de demander conseil pendant le match, mais en revanche, il est interdit de quitter l'aire de jeu. A la fin de la rencontre, les 2 capitaines doivent remplir les scores et signer la feuille de match, et c'est au vainqueur de ramener la feuille à la table de marque.

Egalité :

Le classement est fait en fonction du nombre de manches gagnées. S'il y a égalité, on déterminera les positions en fonction du goal average particulier. En cas d'égalité parfaite, une manche décisive sera organisée pour effectuer un départage avec un 701 DO avec option « Parity ».

Erreur, miss et pannes diverses :

La machine a toujours raison, en cas de doute demander l'aide d'un arbitre. En cas de miss, les 2 capitaines corrigent l'erreur. En cas de litige, demander l'aide d'un arbitre.

En cas de victoire aux finales nationales :

Vous êtes automatiquement, pour les finales de l'année suivante, classé dans le niveau supérieur, vous devez avoir pour cela une licence en cours de validité lors des finales de l'année suivante.

Avant de jouer la finale, dirigez-vous vers la table de marque afin d'inscrire vos coordonnées pour les gains ainsi que de remplir la feuille de match avec le remplaçant possible. (5 joueurs pour l'équipe de quatre et 3 joueurs pour l'équipe doublette).



Finales et remises des trophées :

Toutes les finales se joueront sur le podium.

Une cérémonie aura lieu avant la finale PRO. A l'issue de chaque finale PRO aura lieu la remise de trophées.

En cas d'absence sur le podium, le joueur individuel, équipe de 4 ou doublette ne pourra pas recevoir son Trophée ou gain que ce soit avant ou après la cérémonie.

Les récompenses ne sont pas cumulables et ne peut être cédées à une tierce personne.

Les vainqueurs, finalistes et demi-finalistes Pro individuels sont sélectionnés pour les SUMMER FESTIVAL de SEOUL.

Attitude :

L'attitude des joueurs doit être correcte envers les joueurs adversaires, les arbitres et les organisateurs. Dans le cas contraire, les membres du bureau se verront dans l'obligation de sanctionner les joueurs concernés.