



**FLECHES ELECTRONIQUES DE FRANCE**  
**Affilié E.D.U. = European Dart Union**

**REGLEMENT DES JOUEURS**

**GENERALITES**

La demande de licence implique l'adhésion au présent règlement.

Le détenteur de la licence s'engage à ne pas nuire à la F.E.F. par des propos désobligeants pendant et en dehors des compétitions.

Un joueur peut uniquement détenir la licence FEF d'un seul secteur par saison.

L'opérateur F.E.F doit être propriétaire exclusif des appareils de fléchettes installés dans les bars adhérents à la F.E.F;

L'opérateur doit être présent et assurer l'organisation de chaque tournoi qualificatif pour les Finales de France FEF

Les matchs et tournois doivent se dérouler obligatoirement sur les appareils d'un responsable secteur F.E.F.

En cas de cessation d'activité, de cession ou de désaccord entre le responsable d'établissement et le responsable de secteur, les matchs en équipe restants se dérouleront dans un autre établissement en accord avec les joueurs et le responsable de secteur afin d'assurer le déroulement normal de la compétition.

Lors des rencontres nationales (Finales de France, Masters) les jeux de fléchettes devront être équipés uniquement de cibles anglaises, la marque de l'appareil n'entre en aucune façon en compte.

Lors du tournoi, les machines sont réglées sur vingt (20) tours.

Les fléchettes ne doivent pas dépasser dix-huit (18) grammes.

L'utilisation de fléchettes aimantées est strictement interdite le fait de jouer avec des fléchettes aimantées entraînera la disqualification du joueur pour les tournois en individuel et en doublette et la perte du match 13-0 en équipe.

Les lancers s'effectuent à une distance de deux mètres trente-sept (2,37) de la cible.

Les fléchettes doivent être lancées à la main et par aucun autre moyen (sarbacane...).

Une fléchette lancée est une fléchette jouée, il faudra faire passer l'appareil manuellement au joueur suivant.

En cas de panne de l'appareil (décompte erroné ou autre problème), la manche est à rejouer en accord avec le superviseur du tournoi.

En cas de fermeture d'une partie soit dans le pneu ou entre l'araignée et le pneu, la partie devra être rejouée.

En team et en doublette, le joueur arrivant à double un en étant frozen, ne peut tenter le finish.

## **TOURNOI INDIVIDUEL ET DOUBLETTE**

Le joueur qui débute la première partie est défini par un lancer au centre, en cas d'égalité, les fléchettes jouées devront rester dans la cible, les lancers suivant déterminant le joueur qui commencera la partie.

En individuel et en doublette : les parties se jouent en 501 MASTER OUT ou DOUBLE OUT (une partie débutée dans un autre mode devra être annulée et rejouée).

En cas d'égalité aux points en fin de partie, celle-ci sera attribuée au joueur qui remportera le lancer au centre.

L'organisateur des tournois de fléchettes se réserve le droit d'inscrire ou non un joueur à un tournoi des fléchettes individuel et en doublette.

En individuel comme en doublette, un joueur ne pourra déclarer forfait après le niveau 5-6, sous peine de perdre la totalité des points du tournoi.

## **LICENCES**

Les licences individuelles (renouvellement ou nouvelle adhésion) sont remplacées chaque année pour la somme de 20 euros, à régler à la trésorerie de la F.E.F. (le montant en est fixé tous les ans en assemblée générale).

Les licences équipes sont également remplacées annuellement pour la somme de 25 € à l'ordre de la F.E.F (le montant est également fixé en assemblée générale).

Chaque joueur devra acquitter sa licence au maximum lors de son deuxième tournoi, ou pour le renouvellement entre le 1<sup>er</sup> mars et le 30 mars. Si vous payez votre licence après le 30 mars, tous les tournois effectués entre le 1<sup>er</sup> mars et la date du règlement ne seront pas comptabilisés pour le championnat en cours.

En cas de perte de licence, le renouvellement sera impérativement au prix de 6 euro.

Celle-ci donne droit de participer à tous les tournois organisés par la F.E.F.

Lors d'un tournoi, chaque joueur devra se munir de sa licence sous peine d'être refusé.

## **CHAMPIONNAT DE FRANCE**

Un licencié F.E.F de nationalité étrangère qualifié pour les finales de France devra présenter à son opérateur un justificatif de domicile (quittance EDF, avis d'imposition, bulletin de salaire....) sur le territoire français, dans le cas contraire il ne pourra pas participer aux finales de France.

La saison de championnat débute le 1<sup>er</sup> mars de l'année en cours pour se terminer au 28 février de l'année suivante.

Le Championnat de France se déroule chaque année au mois d'avril ou mai.

Lors d'une saison pour la qualification au Championnat de France, tous les tournois du secteur sont pris en compte, mais il faut impérativement au joueur la moitié du nombre des tournois inscrits au calendrier en individuel ou en doublette. (Sont qualifiés : 32 meilleurs joueurs, 16 meilleures féminines et 6 meilleurs juniors (maximum 16 ans).

Les classements seront communiqués régulièrement dans les différents bars participants et devront être impérativement affichés ou être en permanence à disposition des joueurs.

Les dates des matchs sont définies à l'avance par le responsable de secteur (voir calendrier).

Les tournois comptabilisés sont uniquement ceux agréés par la F.E.F.(F.E.F TOUR, Open Régionaux...) et inscrit au calendrier au minimum un mois avant leur déroulement.

## **HORAIRES**

Lors des tournois individuels et en doublettes du calendrier, les inscriptions sont prises de 13h30 à 14h15 (y compris par téléphone), suit ensuite le tirage au sort et le début du tournoi. Les matchs ne seront pas décalés, à l'exception de ceux composés des cafetiers ou de leurs collaborateurs (maximum 1h après le début du tournoi)

## **RENCONTRE EN EQUIPE**

En équipe : l'équipe visiteur doit prendre contact avec l'équipe domicile et proposer deux dates et deux jours de la semaine différents, au minimum 8 jours avant le 1<sup>er</sup> de chaque mois et devra en informer le responsable de secteur au minimum 48h avant la rencontre, dans le cas contraire, les parties seront payantes.

Si l'équipe visiteur ne prend pas rendez-vous dans les délais c'est l'équipe locale qui proposera deux dates et deux jours de la semaine différents.

Si aucun accord n'est possible, l'équipe dans l'impossibilité de se présenter au match devra déclarer forfait.

En cas d'intempérie, un match peut être reporté à une date ultérieure avec l'accord du responsable de secteur.

Si un joueur est refusé dans un bar, le match se fera dans un établissement désigné par le responsable de secteur, le match sera perdu par l'équipe qui refuse.

Lors de la prise de rendez-vous, un horaire devra impérativement être fixé avec une tolérance de 30 minutes. Passé ce laps de temps, l'équipe retardataire aura match perdu (13-0) et -3 points.

Les équipes sont composées de quatre licenciés (et de quatre remplaçants licenciés au maximum). Par match, au maximum un seul remplaçant peut intervenir. Si une équipe est incomplète, elle ne peut disputer le match et déclare automatiquement forfait.(possibilité de jouer à 4 contre 3)

Si le responsable de secteur constate qu'un joueur ne fait pas partie de l'équipe, celle-ci sera disqualifiée.

Une équipe déclarant forfait deux fois sera éliminée définitivement.

Tout forfait lors des deux dernières journées de Championnat entraînera la rétrogradation de l'équipe à la dernière place de la poule.

Lors d'un match, chaque capitaine présente une liste de joueurs établie au préalable ainsi que leur licence respective.

L'équipe à domicile remplit en premier la feuille de match et débute toutes les parties (de même, l'équipe extérieure, lors d'un match retour, débute toutes les parties).

Celle-ci sera signée par les deux capitaines en fin de match.

Les parties se jouent en CRICKET CUT THROAT en 501 DOUBLE OUT et en 701 DOUBLE OUT (une partie débutée dans un autre mode devra être annulée et rejouée).

Pour les parties en doublette rajouter l'option TEAM.

Les résultats étant acquis au maximum à la fin du 20<sup>ème</sup> tour.

Si un joueur joue à la place de son coéquipier (volontairement ou involontairement) en cours de partie, la manche est perdue.

Le résultat de chaque match doit être communiqué dans les 48 heures au responsable de secteur, passé ce délai les deux équipes auront match perdu.

Le classement se fait comme suit :

- Pour une victoire : 3 points de 13-0 à 8-5  
2 points pour une victoire 7-6
- Pour une défaite : 0 point
- 1 points pour une défaite 6-7
- Pour un forfait : l'équipe qui déclare forfait aura -3 points et l'équipe adverse aura match gagné 13-0.

En fin de championnat, si deux équipes sont à égalité de points, elles seront départagées par le goal-average.

Les matchs en équipes ne pourront pas avoir lieu les jours de tournoi individuels ou doublettes.

## **MUTATION**

- Période de mutation : du 1<sup>er</sup> février au 1<sup>er</sup> mars de l'année en cours

Les mutations doivent être signifiées par courrier au bar et au responsable de secteur.

Un joueur qui part d'une équipe en cours de championnat ne peut s'inscrire dans une autre équipe.

Si un joueur a une raison valable (déménagement, travail, longue maladie), celui-ci pourra être remplacé par un joueur encore non licencié à la F.E.F.

La demande de licence devra être envoyée au responsable de secteur 15 jours avant le mat

## **RESPECT ET DISCIPLINE**

Les joueurs sont tenus de respecter les règles de loyauté, de sportivité et de convivialité de cette discipline. Nous vous rappelons que des comportements contraires à ces règles engendrent des sanctions disciplinaires.

- 1- dans le cas de brutalités physiques envers un autre joueur ou de détérioration de machines, le protagoniste se verra suspendu de licence et de participation à un tournoi pour le minimum d'une année à la date des faits.
- 2- Dans le cas de menaces verbales, de provocations injurieuses ou de proliférations de mots motivant la déstabilisation d'un joueur en compétition, le sujet auteur de ces faits se verra suspendu pendant un mois minimum.

Dans ces 2 cas de figures, une commission de discipline, constituée des membres du bureau et du comité d'organisation de l'association ainsi que du responsable de secteur F.E.F. sera réunie pour statuer sur son cas dans les 8 jours maximum suivant les faits.

Tout joueur tapant, par colère ou pour un autre motif, sur une machine et modifiant ainsi le score de la rencontre se verra déclaré perdant du match.

# Bonnes flèches à tous