

1. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX :

- ?? Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles pour fin de vérification.
- ?? Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription des régions, au moins 3 équipes d'au moins 2 régions différentes pour chacune des catégories et/ou disciplines.
- ?? En aucun temps lors des compétitions une personne, autre que le capitaine, n'a le droit d'intervenir auprès des bénévoles spécialisés.

2. 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.

3. ZONE DE JEU

La distance du sol au centre de la cible est de 5'8" (1,73 m). La distance de la ligne de tir est de 7'9 ¼" (2,37 m). Les pieds du joueur ne doivent pas dépasser la ligne de tir.

4. MATÉRIEL

Le diamètre de la cible est de 46 cm et celle-ci comporte vingt (20) zones numérotées de 1 à 20 en plus de la zone du centre, du plein centre, du double et du triple.

Concernant les dards, ils doivent être d'un maximum de 12 pouces et de 50 grammes. Il n'y a pas de limite minimale.

5. ÉQUIPE

Chaque équipe est composée de 4 joueurs, dont un minimum de 2 femmes. Le capitaine est le porte-parole de l'équipe.

Lorsque l'équipe adverse ne se présente pas, la partie se joue quand même. Toutefois, une personne nommée par le responsable de discipline ou le responsable de discipline lui-même doit marquer pour cette équipe afin d'être juste envers chacune des équipes participantes.

Chaque capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début des matchs. L'alignement inscrit est valable pour la durée de la compétition.

Pour déterminer laquelle des équipes débute la partie, chacun des capitaines choisit un joueur qui lancera un seul dard. Le dard qui sera piqué le plus près du centre déterminera l'équipe qui débutera la partie.

6. DÉROULEMENT

1. Chaque équipe démarre avec 501 points. Le score de chaque volée est soustrait du total initial.
2. Le but du jeu est de ramener le score exactement à 0.
3. Dans le cadre des Jeux des Aînés du Québec, nous pratiquons ce que l'on nomme le «départ rapide». Chaque joueur lance un dard, le joueur dont le dard est le plus près du centre débute la partie.
4. Il faut finir par un double (ou un plein centre) afin de réduire le score à 0 et obtenir ainsi deux points. Toutefois, après 30 minutes de jeu, pour ne pas prolonger inutilement une partie et permettre à tous de jouer le nombre de parties requises, la partie sera terminée. Un point sera accordé à l'équipe ayant le plus bas pointage.
5. Le plein centre est considéré comme un double 25.
6. Si un joueur réalise un score supérieur au nombre qui lui est nécessaire pour finir, la totalité du score obtenu dans la volée est annulée. À la prochaine volée, il devra donc repartir du même nombre.
7. Les parties se feront en une seule manche.

7. COMMENT COMPTER LES POINTS

L'équipe gagnante se voit attribuer 2 points alors que l'équipe adverse ne reçoit aucun point. Si la partie est interrompue au bout de 30 minutes, l'équipe ayant le plus bas pointage (pointage résiduel) se verra octroyer 1 point.

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.

Le bris d'égalité se fera en comparant la différence entre les points pour et les points contre.

- * Pour qu'un dard soit comptabilisé, la pointe doit obligatoirement être en contact direct avec la cible.



Dards

RÈGLEMENTS
