



Fondé en 1969

Règlement de jeu
Geneva Darts League
Email : info@genevadarts.ch
Site internet : <http://www.genevedarts.ch>

Table des matières

- A. Préambule**
- B. Installations / Locaux**
- C. Conditions d'accueil**
- D. Déroulement des matchs**
- E. Points et pénalités**
- F. Inscriptions**
- G. Administration et PV du comité**
- H. Entrée en vigueur**

A. Préambule

La GDL a pour but de favoriser le jeu de fléchettes sur le territoire du canton de Genève et assure la coordination avec la SDA dont elle respecte les principes. La GDL garantit notamment l'égalité de traitement, le respect et ne tolère aucune discrimination.

Le présent règlement a pour but de définir et clarifier les règles de manière à favoriser un bon déroulement des jeux et de permettre d'arbitrer à l'amiable les éventuels différends rencontrés au cours du jeu.

B. Installations / Locaux

- a. Le centre de la cible se situe à 173 cm du sol. La distance minimale de tir est de 237 cm à partir de la surface de la cible. La distance minimale de tir de 237 cm est marquée au sol par une ligne (butée / oche). La butée (oche) mesure au moins 35 mm de large, au plus 55 mm de haut et au moins 80 cm de long (**cf. fiche technique en bas du règlement**).
- b. Chaque lieu utilisé pour le championnat doit être présenté au comité de la GDL afin qu'il puisse valider les installations. Les mesures minimales sont indiquées sur la fiche technique. Toutes mesures inférieures à ces données minimales doivent être approuvées par le comité. Le comité de la GDL se réserve le droit de contrôler les installations à tout moment.
- c. Pour le championnat, le comité GDL est en droit de refuser des installations ou des locaux ou d'exiger des mesures d'aménagement afin d'assurer un fonctionnement correct du championnat.
- d. Les cibles doivent être propres et en bon état. Les segments doivent être plats et clairement séparés par couleur. Chaque segment doit être clairement délimité par l'araignée (pas de segments cassés sur l'araignée).
- e. Lors de matchs de championnat, les capitaines ont le droit de faire changer les cibles de jeu non réglementaires.

C. Conditions d'accueil

- a. Une équipe complète pour un match se compose de quatre (4) joueurs et plus.
- b. Les matchs débutent à **20h00** pour la **1^{ère}** et la **2^{ème}** divisions et à **20h15** pour la **Fun** division.
- c. Les matchs de championnat sont joués à la date prévue sauf en cas d'accord préalable des capitaines, cela au moins 24h en l'avance. (si tel est le cas, une communication au comité à l'aide du formulaire adéquat à results@genevadarts.ch est obligatoire).
- d. Les points sont marqués sur un tableau visible par tous par un scoreur dont la déclaration du nombre de points effectués sera la seule faisant foi. L'équipe qui reçoit est responsable de fournir le scoreur pour chaque partie.
- e. Seuls les joueurs présents peuvent être inscrits. Les joueurs retardataires mais arrivant à temps pour disputer leur partie sont inscrits directement à la suite des autres, dès leur arrivée.
- f. Obligation de jouer les matchs : le match est constitué de 10 parties qui doivent s'enchaîner. Au terme de la partie, la suivante doit commencer dans les 5 minutes qui suivent. Si un/des joueur/s de la partie suivante se présente/nt plus de 5 minutes après la fin de la partie précédente, la partie est considérée comme perdue pour lui/eux. L'équipe disputant son match à moins de 4 joueurs sera sanctionnée d'une pénalité (chapitre E, article h). Un joueur inscrit sur la feuille de match ne peut pas être remplacé par un autre joueur.

- g. Une équipe a le droit de demander la présentation de la licence d'un joueur de l'équipe adverse. Si celui-ci ne satisfait pas à cette demande, l'équipe peut refuser son inscription.
- h. Si un joueur désire partir avant l'heure prévue pour un motif valable, sous réserve de l'accord des deux capitaines, la partie de double ou simple de ce joueur peut avoir lieu tout de suite.

D. Déroulement des matchs

- a. Les matchs de Championnat comprennent quatre (4) parties de simples, deux (2) parties de doubles puis encore quatre (4) parties de simples.

Les matchs de Coupe par équipes comprennent quatre (4) parties de simples, deux (2) parties de doubles puis encore quatre (4) parties de simples. En cas d'égalité on jouera un troisième double. Les joueurs du double décisif ne doivent pas avoir joués ensemble auparavant dans le match.

- b. L'ordre des matchs simples et doubles se déroule selon le désir des capitaines, par défaut on commencera par les matchs simples.

1. **1ère division** : aux meilleurs de trois jeux en 501 points pour les simples et aux meilleurs des trois jeux en 601 points pour les doubles.
2. **2ème division** : aux meilleurs de trois jeux en 501 points pour les simples et sur une manche en 801 points pour les doubles.
3. **Fun division** : sur une manche en 501 points pour les simples et sur une manche en 801 points pour les doubles.
4. **Coupe par équipes** : les matchs débutent à **20h30**, sur une manche en 501 points pour les simples et une manche en 801 points pour les doubles. **Les matchs le jouent le jour prévu ou peuvent être avancés (si tel est le cas, une communication au comité à l'aide du formulaire adéquat à results@genevadarts.ch est obligatoire).**
5. **Coupes DM - SD/SH - DD/DH** : les matchs débutent à **20h30**, aux meilleurs des trois jeux en 501 points pour les simples et aux meilleurs des trois jeux en 601 points pour les doubles et à partir des ½ finales aux meilleures des cinq jeux 501 pour les **SD**, aux meilleures des sept jeux 501 pour les **SH**, aux meilleures des cinq jeux 601 pour les **DD/DM** et aux meilleures des sept jeux 601 pour les **DH**.

- c. Le capitaine de l'équipe, HOME et VISITEUR, inscrit ses joueurs pour les parties de simples ou de doubles sur sa feuille de match, puis le capitaine HOME complète les deux feuilles. L'ordre des parties est inscrit sur un tableau et le match peut commencer. La même procédure est valable pour les parties restantes. Lorsque les joueurs se présentent pour jouer leur partie, les essais sont limités à neuf (9) fléchettes par joueur (les joueurs désirant un échauffement supérieur doivent le pratiquer avant le début du match). Une équipe qui ne se présente pas pour un match perd par forfait et est sanctionnée (chapitre E, article h). L'équipe adverse qui s'est quand même déplacée, gagne le match par forfait.

- d. La séquence des équipes est décidée au Bull's eye "centre" (le visiteur tire en premier) pendant tout le match pour chaque partie. La pratique galante du "Lady's first" est autorisée mais pas obligatoire. Dans les compétitions de doubles mixtes, c'est toujours à la dame de commencer à jouer. Dans les parties aux meilleurs des trois (3) Legs : En cas d'un Legs partout le joueur qui a gagné le Bull's commence le troisième Legs. Il n'est pas nécessaire de marquer un point double pour commencer à compter la partie. Le score débute après une volée (lancer de trois (3) fléchettes). Seul un point double termine une partie.

Les "shangais" ou la division du onze (11) sont interdites. La GDL applique les règles de jeu de la S.D.A.

- e. Seules comptent les fléchettes qui restent plantées dans la cible après une volée (lancer de trois fléchettes) ou dont la pointe touche la surface de la cible. Elles ne comptent que si elles sont ôtées par le joueur lui-même. Les fléchettes qui rebondissent sur la cible, se plantent dans d'autres fléchettes ou sont sorties par d'autres fléchettes sont considérées comme lancées et ne peuvent pas être rejouées.
- f. Les fléchettes qui, pendant le lancer tombent sur le sol sans qu'il n'y ait eu un lancer visible, sont considérées comme n'ayant pas été lancées.
- g. À tout moment pendant sa volée, le joueur a le droit de demander au scoreur le nombre de points totalisés par les fléchettes lancées et/ou le nombre de points restants pour atteindre zéro. Il ne lui est cependant pas autorisé de demander comment il doit terminer le match.
- h. Le score annoncé par le scoreur n'est valable que si les fléchettes sont restées plantées dans la cible jusqu'à la fin de la volée et enlevées de la main du joueur. Le joueur est coresponsable de l'exactitude du score. En cas d'erreur du scoreur, le joueur est tenu de le signifier.
- i. Les capitaines sont seuls responsables de la conduite de leur équipe. Les capitaines et vices-capitaines sont responsables des feuilles de match. Le bruit pendant le déroulement des parties est interdit. Une sanction peut être prise par le comité à l'encontre des joueurs perturbateurs, respectivement d'une équipe perturbatrice. La consommation de substances illégales à l'occasion des matchs est sanctionnée par la radiation à vie des joueurs en infraction.
- j. Si une équipe est suspendue du championnat durant la saison, les points acquis contre elle par les autres équipes sont annulés. Les résultats individuels (Ratio, Best finish, 180 etc.) acquis par les joueurs sont conservés.
- k. Les matchs de la coupe se jouent toujours au Home venue de l'équipe de division inférieure. A partir des demi-finales, le comité définit le lieu.
- l. Une équipe peut reporter au maximum un match de sa propre initiative et un match à la demande d'une autre équipe. Si un match est reporté, il doit se jouer au plus tard à la prochaine semaine de rattrapage. Si un match reporté se trouve sur la semaine précédant une semaine de rattrapage, l'équipe a jusqu'au rattrapage d'après pour jouer le match, et ainsi de suite jusqu'à la fin du championnat (en cas de report, une communication au comité à l'aide du formulaire adéquat à results@genevadarts.ch est obligatoire). Les matchs qui ne sont pas rattrapés à temps sont déclarés perdus par forfait pour l'équipe qui reporte le match.
- m. Les résultats des matchs dûment remplis doivent être envoyés par les deux (2) équipes à results@genevadarts.ch au plus tard deux (2) jours après la compétition. La date de l'envoi à la GDL fait foi. Tout manquement sera sanctionné conformément au chapitre E, article g, chiffre 3.

E. Points et pénalités

- a. **Concernant les parties** : Pour la 1^{ère} et la 2^{ème} divisions, l'équipe qui remporte le plus de parties est gagnante. La totalisation des points se fait par match selon le principe évoqué au point b ci-dessous. Pour la Fun division, un (1) point est attribué à l'équipe qui remporte la partie en simple et en double.
 - b. **Concernant les matchs** :
 - 1^{ère} et 2^{ème} divisions :
 - 1. Victoire : trois (3) points
 - 2. Égalité : un (1) point
 - 3. Défaite : zéro (0) point
- Fun division : total des points gagnés des parties.

L'équipe totalisant le plus grand nombre de points à la fin de la saison est déclarée gagnante du championnat de la GDL dans sa division. En cas d'égalité entre des équipes de la même division il sera tenu compte de :

1. Confrontation directe
 2. Nombre de matchs gagnés
 3. Nombre de legs gagnés
 4. Match de barrage en cas d'égalité parfaite
- c. Au terme de la saison, l'équipe dernière au classement de la 1^{ère} division est reléguée en 2^{ème} division, l'équipe classée première de la 2^{ème} division est promue en 1^{ère} division. Si l'équipe promue ne peut/veut pas monter (par exemple lorsque l'équipe se retire), l'équipe classée 2^{ème} sera promue et ainsi de suite. Au terme de la saison si une équipe de la 1^{ère} division se retire pour la saison suivante, elle sera remplacée par une équipe de 2^{ème} division suivant le résultat de la fin de saison (celle classée 2^{ème} en premier et ainsi de suite).
- d. L'équipe désirant se retirer de manière règlementaire pour la saison suivante doit le signaler au comité jusqu'au 31 mai au plus tard par email à info@genevadarts.ch.
- e. Tout joueur qualifié qui ne se présente pas pour la suite des compétitions (coupe : SH/SD/DH/DD/DM) sera éliminé sans préavis, et ne pourra pas se faire remplacer.
- f. Toutes réclamations justifiées sont à adresser par écrit au comité, dans les deux jours qui suivent l'événement à info@genevadarts.ch. Le comité discutera ces réclamations lors de sa prochaine réunion et communiquera ses conclusions à toutes les parties concernées. Dans le cas d'un litige, la décision du comité est sans appel.
- g. Seront sanctionnés par une pénalité d'un point :
1. Retard dans l'envoi des formulaires d'inscription et de transfert
 2. Information tardive de report de match
 3. Retard dans l'envoi des résultats.
- h. Le match est perdu par forfait pour une équipe qui ne se présente pas ou se présente à un match avec moins de quatre (4) joueurs.
- i. Un joueur n'ayant pas payé sa licence perd tous les matchs qu'il a joués en simple et en double. L'équipe prend un (1) point de pénalité par licence impayée qui est retirée sur le classement.
- j. Seront sanctionnées par une suspension :
1. Une équipe qui ne s'est pas acquittée avant le début de la saison des montants dus à la ligue, à la clôture de la saison précédente.
 2. Une équipe ayant accumulés trois forfaits dans la même saison.
 3. Une équipe ne respectant pas l'art. D/h du présent règlement
 4. Une équipe faussant l'équité sportive des compétitions par tricherie au niveau des résultats reportés.
- k. Forfait (points retirés sur le classement) : La pénalité pour forfait d'équipe est fixée à :
1. 2 points au 1^{er} forfait
 2. 5 points au 2^{ème} forfait
 3. Suspension au 3^{ème} forfait
- l. La défaite par forfait est comptée 3-0 pour la 1^{ère} et 2^{ème} divisions et par 6-0 pour la Fun division.

F. Inscriptions

- a. L'inscription d'un nouveau joueur est autorisée durant toute la saison. Est défini comme nouveau joueur celui qui n'a pas été qualifié avec une autre équipe dans la même saison sauf si cette équipe est suspendue.
- b. Pour les transferts de joueurs le dernier délai est le 31 décembre. Le terme de transfert est défini par l'inscription d'un joueur en provenance d'une équipe qui est active dans la ligue au moment du transfert. Un joueur qui a disputé un match de coupe avec une équipe ne peut pas jouer dans cette compétition pour une autre équipe.
- c. La fun division n'est pas une ligue inférieure : elle a été créée pour permettre à des joueurs de jouer sans avoir à devoir assumer une promotion en ligue supérieure. Un quota maximum de douze (12) équipes est fixé pour la Fun division. Si une équipe de ligue principale se retire ou refuse une promotion de la ligue, une nouvelle équipe ne peut compter plus de trois (3) joueurs de cette ancienne équipe sur la saison suivante quel que soit son nom. Les transferts de ses joueurs sont interdits sur l'ensemble de la saison (le regroupement de ses joueurs est donc interdit).
- d. La cotisation d'inscription d'un joueur doit parvenir au comité dans les cinq (5) jours ouvrables suivant le match joué ; le non-respect de ce délai sera sanctionné conformément au règlement. (chapitre E, article i)
- e. Inscription des nouveaux joueurs en cours de saison : envoyer le formulaire adéquat en même temps que la feuille de match à results@genevadarts.ch. Tout manquement sera sanctionné conformément au règlement (chapitre E, article g, chiffre 1).
- f. L'inscription d'une équipe requière un minimum de six (6) joueurs et doit se conformer aux statuts de la GDL (voir statuts de la GDL, article XI/c).
- g. Une équipe active non représentée à l'Assemblée Générale devra s'acquitter d'une amende de CHF 100.-.

G. Administration et PV du comité

Toute correspondance reçue par le comité est mentionnée dans le procès-verbal de la séance du comité suivant.

H. Entrée en vigueur

Le présent règlement remplace le règlement de la GDL du 26 août 2019. Il entre en vigueur le 29 août 2020 avec effet immédiat suit à l'approbation du comité.

