

# Guide des règles officiel WORLD SOFT DARTS ASSOCIATION

Les tournois de la WSDA sont organisés en accord avec les règles et points importants du guide des règles officiel WSDA. D'autres tournois peuvent avoir leurs règles et points importants spécifiques.

## 1) Dart Machines

La WSDA utilise les machines DARTSLIVE2 comme machine de fléchettes officielles des tournois WSDA.

La hauteur du centre de la cible (bullseye) doit être de 173cm par rapport au sol.

La distance en diagonal de la partie avant du pas de tir au centre de la cible (bullseye) doit mesurer 298,4cm.



## 2) Darts

Les darts(fléchettes) autorisées pour le tournoi ne doivent pas dépasser une longueur totale de 30 centimètres (Longueur d'une fléchette).

Chaque fléchette ne doit pas excéder un poids de 25 grammes.

Les pointes doivent être en plastique.

## 3) Lancer

Les fléchettes doivent être lancées une à la fois de la main du joueur (à une seule main).

L'un des pieds du joueur doit être en contact avec le sol pendant qu'il se prépare, et vise avant de lancer.

"Le joueur peut lancer une ou plusieurs fléchettes depuis n'importe quel endroit de la zone de jeu tant que ses pieds restent derrière la partie avant du pas de tir.

Si un joueur souhaite lancer depuis une position extérieure au pas de tir, il doit rester derrière la ligne formée par le prolongement du pas de tir."

Le joueur peut pencher la partie supérieure de son corps au dessus du pas de tir, et lancer une ou plusieurs fléchettes

ainsi tant que ses orteilles ne franchissent pas la partie avant du pas de tir.

"Le joueur ne peut pas franchir la partie avant du pas de tir pendant qu'il lance une fléchette.

Les pieds avant et arrière du joueur doivent rester derrière le pas de tir jusqu'à ce que la dernière fléchette soit lancée.

Un joueur peut franchir la partie avant du pas de tir lorsque qu'il lance sa dernière fléchette, à condition que la dîte fléchette ait été lancée depuis derrière la ligne,

et atteigne la cible avant que son pied arrière ne touche le sol."

Si un joueur doit utiliser un dispositif médical pour des raisons de santé, ce dispositif ne doit pas dépasser de la partie avant du pas de tir.

#### **4) Règles générales**

Le joueur peut lancer jusqu'à trois fléchettes par round. Selon les circonstances, le lancer de trois fléchettes peut ne pas être nécessaire.

Le joueur presse le bouton de changement(Change Button) après avoir fini son lancer, et procède au tour du joueur suivant (player-change).

"Le player-change (passage au tour suivant) à lieu quand le joueur précédent à appuyé sur le bouton de changement et est retourné dans la zone derrière le pas de tir.

Toute fléchette lancée avant le player-change ne compte pas et ne peut pas être relancée."

Le joueur en attente doit rester à une distance d'au moins un mètre du joueur en train de lancer.

"Tout acte retardant le match intentionnellement, interfère volontairement avec le jeu de l'adversaire, ou pouvant entrainer un retard ou une interruption, sera considéré comme une violation des règles et sujet à pénalités."

#### **5) Ordre de lancer**

##### **(1) Règle du perdant lancant en premier**

Le vainqueur du cork lance en premier pour la 1ère LEG.

Le perdant de la précédente LEG lance en premier lors de la 2nd LEG et ainsi de suite.

"Si la dernière LEG est un CHOICE, un cork est joué à nouveau.

Le vainqueur du cork peut choisir de lancer en premier, ou de choisir le type de jeu."

##### **(2) Règle de dépat alternatif**

Le vainqueur du cork lance en premier lors de la 1ère LEG.

Les joueurs lancent en premier à tour de rôle à partir de la 2nd LEG et ainsi de suite, sans tenir compte des résultats.

"Si la dernière LEG est un CHOICE, les joueurs joueront un cork à nouveau.

Le vainqueur du cork peut choisir de lancer en premier, ou de choisir le type de jeu."

## 6) Règles de jeu

### (1) Règles générales des jeux de 01

Le terme "jeu de 01" désigne les jeux "301", "501", "701", "901", "1101", "1501".

A moins qu'une règle spécifique au tournoi ne soit mentionnée, une limite de "15-Round" s'applique aux jeux de "301", "501", et "701", et une limite de "20-Round" s'applique aux jeux de "901", "1101", et "1501".

Le premier joueur à réduire le score depuis un nombre défini à zéro exactement gagne le jeu.

"Si aucun joueur ne fini le jeu pendant un jeu de 01, peut importe le score restant, un cork sera joué, et le joueur lancant au plus proche du centre du BULL l'emporte.

Le même ordre de lancer s'applique pour le cork."

Le Inner-Bull et Outer-Bull comptent tous les deux pour 50 points.

"Une OPTION IN (Open In / Double In / Master In) et une OPTION OUT (Open Out / Double Out / Master Out) seront définies selon chaque tournoi."

### (2) Règles générales du jeu de CRICKET

A moins qu'il n'en soit mentionné autrement, le mot "jeu de CRICKET" désigne le "STANDARD CRICKET".

A moins qu'une règle spécifique ne soit mentionnée pour le tournoi, une limite de "20-Round" s'applique à tous les jeux de CRICKET.

"Les nombres 15 à 20 ainsi que le BULL sont utilisés pour le jeu.

Chaque section requiert 3 MARKs pour être fermée et un joueur qui ferme en premier une section marquer des points en atteignant celle-ci à nouveau."

Fermer une section déjà fermée par un adversaire rend ce nombre invalide pour marquer des points par la suite.

Le joueur fermant toutes les sections et ayant le plus de points gagne le jeu.

"Si aucun joueur ne finit le jeu, celui ayant le plus haut score gagne l'emporte.

Si le score est à égalité, un cork sera joué, et le joueur lancant au plus proche du centre du BULL l'emporte."

### (3) Règles générales du jeu de COUNT-UP

Le nombre de rounds pour ce jeu est de 8 rounds.

Le Inner-Bull et Outer-Bull comptent tous les deux pour 50 points.

Le joueur ayant le plus haut score à la fin des 8 rounds l'emporte.

## 7) Cork

Chaque joueur lance une fléchette sur la cible. Le joueur le plus proche du centre du BULL l'emporte.

L'ordre de lancer pour le cork doit être défini par la fonction pile ou face de la machine DARTSLIVE2.

Si le vainqueur du cork ne peut pas être défini après le premier lancer des deux joueurs, chaque player lance une seconde fléchette dans l'ordre inverse.

Un joueur peut relancer sa fléchette si celle ci rebondi ou tombe de la cible.

Toutes les fléchettes lancées ne doivent pas être retirées avant que le vainqueur du cork ne soit défini.

La fléchette lancée par le joueur précédent peut être retirée de la cible par le joueur suivant sur celle ci est au centre du bull.

"Si une équipe est composée de deux joueurs ou plus, un joueur de chaque équipe sera désigné pour le cork.  
Changer le lanceur pendant le cork n'est pas autorisé."

## **8) Erreur de score de la machine (Affichage d'un score incorrect)**

"Si un segment différent de celui dans lequel une fléchette est réellement réagi,  
""Reverse-A-Round"" peut être utilisé pour remettre le jeu au round correspondant, et le score sera corrigé en appuyant sur les segments de la cible manuellement.

Si une fléchette rebondi sur la cible, la réaction de la machine sera considérée comme un score correct.

Si la machine ne réagi pas dans cette situation, la fléchette lancée ne compte pas et ne peut être relancée.

"

La révision d'une erreur de score n'est pas permise une fois que la fléchette lancée a été retirée et que l'adversaire a lancé une fléchette après le chagement de joueur.

"La révision d'une erreur de score doit être effectuée avec le consentement des deux joueurs tandis que la fléchette est toujours plantée dans la cible,  
et avant que n'ait lieu le changement de joueur."

"En règle générale, il n'est pas permis de réviser le score une fois les fléchettes retirées de la cible.

Cependant, cette règle ne s'applique pas dans le cas si un joueur demande à réviser le score,  
et qu'un autre retire les fléchettes de la cible délibérément après la formulation de cette requête."

## **9) Format de tournoi**

### **(1) Elimination simple (SKO)**

Le tirage pour les tournois en élimination simple sont réalisés en accord avec les règles spécifiques à chaque tournoi.

"Aucun changement ne sera apporté au tableau de tournoi, même si un ou plusieurs joueurs se retirent du tournoi après s'être inscrit la veille ou le jour du tournoi.

Un retrait sera considéré comme bye(exempt) pour le(s) adversaire(s)."

### **(2) Round-Robin**

La répartition dans les différents groupes (Blocs) ainsi que l'ordre des rencontres pour les tournois en Round Robin sont réalisés en accord avec les règles spécifiques à chaque tournoi.

Le nombre de joueurs avançant au tournoi final est déterminé en accord avec les règles spécifiques à chaque tournoi.

"Aucun changement ne sera apporté aux groupes des tournois Round Robin ainsi qu'à la répartition des joueurs, même si un ou plusieurs joueurs se retirent du tournoi après s'être inscrit la veille ou le jour du tournoi.

Un retrait sera considéré comme bye(exempt) pour le(s) adversaire(s)."

Le classement de chaque Bloc est déterminé par les règles ci-dessous.

Nombre de MATCHES gagnés

Nombre de LEGS gagnées

Nombre de LEGS perdues

Résultat de la confrontation directe entre les équipes

En cas d'egalité après considération des critères 1 à 4, un jeu de COUNT-UP sera joué, et le vainqueur avancera vers la finale.

## 10) Règles du Sandbagging

"Lors d'un tournoi appliquant la règle du Sandbagging,

les joueurs doivent soumettre leurs ""80% STATS"" pour les jeux de 01 et CRICKET en même temps que leurs résultats de MATCHES au Control."

Les règles du Sandbagging ne s'appliquent que quand ceci est explicitement spécifié.

Les joueurs doivent soumettre la version "80% Standard" de leurs STATS de 01 et CRICKET.

Les joueurs dont les STATS lors du tournoi excèdent considérablement leurs STATS pré-enregistrées ou la norme définie pour chaque tournoi peuvent être sujets à disqualification en accord avec les règles des tournois.

En principe, les STATS et le Rating leur correspondant dans le tableau suivant seront utilisés pour vérifier la possibilité de Sandbagging.

01 STATS	Rating	CRICKET STATS
0 - 39.9	1	0 - 1.29
40.00 - 44.99	2	1.30 - 1.49
45.00 - 49.99	3	1.50 - 1.69
50.00 - 54.99	4	1.70 - 1.89
55.00 - 59.99	5	1.90 - 2.09
60.00 - 64.99	6	2.10 - 2.29
65.00 - 69.99	7	2.30 - 2.49
70.00 - 74.99	8	2.50 - 2.69
75.00 - 79.99	9	2.70 - 2.89
80.00 - 84.99	10	2.90 - 3.09
85.00 - 89.99	11	3.10 - 3.29
90.00 - 94.99	12	3.30 - 3.49
95.00 - 101.99	13	3.50 - 3.74
102.00 - 108.99	14	3.75 - 3.99
109.00 - 115.99	15	4.00 - 4.24
116.00 - 122.99	16	4.25 - 4.49
123.00 - 129.99	17	4.50 - 4.74
130.00 or Above	18	4.75 or Above

## 11) Autorité de l'arbitre

"Un responsable envoyé par la WSDA opèrent en tant qu'arbitres et a plein pouvoirs concernant le déroulement des rencontres.

Les joueurs sont tenus de suivre rapidement les directives de l'arbitre. "L'arbitre est en mesure de réprimer tout comportement correspondant à une violation des règles indiquées ci-dessous.

## **12) Violation des règles**

Interférer avec le jeu de l'adversaire.

Toute activité intentionnelle retardant le jeu.

Lancer une ou des fléchettes en dépassant le pas de tir.

Refuser une révision de score en avançant délibérément au tour suivant.

Ignorer les consignes et avertissements de l'arbitre.

## **13) Pénalités pour violation des règles**

Dans le cas où un joueur commettrait une infraction aux règles mentionnées, des mesures pouvant inclure entre autres les sanctions ci-dessous pourront être prises par le personnel du tournoi WSDA.

Perte du tour/match pendant lequel l'infraction a été commise.

Perte du match et/ou forfait pour l'événement.

Interdiction de participation à l'événement en cours et/ou aux événements futurs.

"La WSDA détient le droit de décision finale concernant les sanctions imposées à un joueur pour violation des règles.

Dans le cas où de telles sanctions seraient appliquées, aucun frais d'inscription réglés par avance ou non ne pourront être remboursés."

Un joueur accumulant trois avertissements ou plus peut être disqualifié du tournoi en cours.

## **14) Malfunctionnement de machine et panne de courant**

"Dans le cas où le jeu serait suspendu et relancé en raison d'un incident tel que le malfunctionnement d'une machine ou une panne de courant,

le personnel du tournoi restaurera le jeu au stade où celui-ci s'est arrêté, avec le consentement des deux joueurs."

Si le jeu n'est pas restaurable, la LEG ne sera pas restaurée et le jeu devra être joué à nouveau.

