

Fédération Nationale de Dards du Canada  
www.ndfc.ca

Président: president@ndfc.ca  
Secrétaire: secretary@ndfc.ca  
Finances: finance@ndfc.ca  
Adhésion: membership@ndfc.ca  
Directeur du classement:  
ranking@ndfc.ca  
Directeur développement/jeunes:  
youth@ndfc.ca

## Table des matières

Préambule	4
Définitions	6
Règles générales de jeu	9
Lancer	10
Débuter et Terminer	11
Pointage	12
Cibles de dards	16
Éclairage	18
Ligne de tir ou de lancer	18
Tournois et championnats	21
Inscription	24
Enregistrement	26
Tirage (au sort)	27
Ordre (tour) de jeu	28
Carte d'affectation de match et de résultat	29
Pratique	30
Jeu en tournoi	31
Résultats de jeu	34
Code d'habillement	34
Publicité	35
Organisation d'épreuves de dards	36
Discipline	37
Amendements/Ajouts	37
Règle de Bris d'égalité de la FNDC	37
Défense de Fumer	39
Boisson (Défense...)	40
Droits réservés (copyright)	41

**FÉDÉRATION NATIONALE DE DARDS  
DU CANADA**  
Règlements de jeu officiel - FNDC

A. Toutes les compétitions de dards au Canada, sanctionnées ou sous le contrôle direct de la Fédération Nationale de Dards du Canada (FNDC), doivent être jouées selon les règlements de jeu de la FNDC.

B. Pour qu'un tournoi soit sanctionné et/ou coté par la FNDC, les organisateurs du tournoi doivent se conformer aux règles et obligations telles que définies dans les "Directives officielles de la FNDC pour les tournois nationaux cotés", qui forment l'annexe B des règles de jeu (non incluses dans ce document).

C. Des copies des "Directives officielles de la FNDC pour les tournois nationaux cotés" peuvent être obtenues par les organismes membres ou organisateurs en écrivant au Secrétaire Général de la FNDC.

D. En regard des tournois nationaux ouverts et cotés qui "devraient être joués selon les règlements de la FNDC, en référence à la règle A"; ceci ne devrait concerner que les compétitions en simple homme et femme, à moins qu'il soit spécifié par les organisateurs du tournoi que d'autres compétitions sont aussi jouées selon ces mêmes règles.

E. Toutes les expressions désignant des personnes visent à la fois les femmes et les hommes. Les termes singuliers devraient, où c'est nécessaire, s'appliquer au pluriel.

F. N'importe quelle règle non couverte selon le Règlement Officiels de Jeu FNDC fera allusion aux Règles de Jeu WDF et ceux-ci se lieront.

## DÉFINITIONS

Dans ce document, les termes suivants devraient avoir la signification qui est indiquée ci-dessous, à moins qu'il soit spécifié autrement.

**FNDC** - Fédération Nationale de Dards du Canada

**Règlements de jeu** - tous les règlements régissant le sport des dards, appliqués aux compétitions sous la juridiction de la FNDC ou ses organismes membres.

**Organisme membre** - organisation officielle administrant le sport des dards dans une Province ou Territoire du Canada.

**Organisateur** - personne mandatée ou approuvée par le comité exécutif de la FNDC pour organiser ou administrer un tournoi.

**Directeur de tournoi** - individu étant en charge finale et ayant le pouvoir discrétionnaire final à un tournoi donné.

**Programme** - information publiée ayant trait à un événement spécifique.

**Arbitre** - personne mandatée pour conduire un match de dards entre 2 joueurs, ou équipes, dans un tournoi. Peut être appelé aussi "juge" ou "caller".

**Marqueur** - personne mandatée pour inscrire les pointages sur les feuilles ou tableaux de pointage et effectuer les calculs (soustractions) adjacents à un match dans un tournoi. Notez que dans des matchs particuliers, spécialement ceux tenus sur "scène", plus d'un marqueur peuvent être désignés.

**Partie (Leg)** - élément d'un match de dard reconnu comme un nombre fixe (ex.: 501, 1001, etc.).

**Manche (Set)** - Nombre impair de parties formant une portion (ou la totalité) d'un match de dards. Un joueur ou équipe est jugé avoir gagné une manche en remportant la majorité des parties totales constituant la manche (ex.: le premier joueur à gagner 3

parties dans un 3 de 5 remporte la manche). Notez que souvent un match consistera en seulement une manche.

**Match** - nombre total de manches ou parties qui sont à l'enjeu entre 2 joueurs ou équipes.

**Ligne de tir** - réfère à la ligne de lancer ou bloc barrière d'arrêt où l'on place son pied pour lancer.

**Joueur** - à moins de spécification contraire, désigne également un joueur individuel ou une équipe de n'importe quel nombre de joueurs.

**À la ronde (round robin)** - Une compétition à la ronde consiste à ce que tous les joueurs disputent un match contre chacun des autres opposants du groupe. Le résultat du tournoi à la ronde complet peut constituer le résultat final de cette compétition. Cependant, les finales suivant le "à la ronde" devraient être de type élimination.

**À la ronde modifié** - tous les joueurs sont divisés en sections (ne variant pas de plus de 1 joueur en quantité) où, après que le tournoi à la ronde soit complété, tous ou un nombre pré déterminé de joueurs sont placés en un tableau élimination selon la position où ils ont terminé dans leur section. Appelé aussi tournoi à la ronde sectionnel.

**Élimination** - le joueur n'est éliminé qu'après avoir perdu le nombre de parties, manches ou matchs requis.

**Indicateur du Tableau de Dards** - personne désignée pour opérer l'indicateur électronique du tableau de dards situé sur la scène, lequel opérateur indique à l'audience dans quel segment de la cible les dards des joueurs ont atterris.

**Béquilles** - signifie une aire-marche incluant mais ne se limitant pas aux traditionnelles béquilles sous les bras, Foreman/Béquilles au coude, Cannes de marche à une pointe et cannes à 4 pointes.

**Ramasseur désigné** – signifie un individu désigné afin de ramasser les dards de la cible pour le joueur, lorsque celui-ci a une incapacité ou des restrictions concernant la hauteur et ne peut lui-même ramasser ses propres dards.

**Marchettes** – signifie une aide marche incluant mais ne se limitant pas aux marchettes standard avec caoutchouc au bout des pattes, marchettes à trois roues et quatre roues, cadres de marchettes et cadres combo avec pieds stationnaires ou à roulettes, toutes ces aides marche pouvant inclure ou non une plateforme-siège.

**Chaises roulantes** – signifie appareil de mobilité incluant mais ne se limitant pas aux chaises électriques et manuelles ou aux Scooters mobiles.

## RÈGLES GÉNÉRALES DE JEU

1.00 Les joueurs doivent fournir leurs propres dards, qui ne doivent pas excéder une longueur totale maximale de 305 mm (12 pouces), ni peser plus de 50 grammes. Chaque dard consiste en une pointe de la forme d'une aiguille fixée à un "baril". À l'extrémité arrière du baril doit être fixée une tige munie d'une "plume" qui peut être formée de (jusqu'à) 4 pièces séparées (une plume, un dispositif retenant la plume, un dispositif protégeant la plume et une tige). La réglementation pour les dards "Breakaway Points" et "Multipoint" se définit comme suit: tout dard de ce type ne se conformant pas à la règle de jeu 1.00 de la FNDC lorsque utilisé en compétition, doit être déclaré "illégal" et les points comptés à l'aide de ce dard seront annulés.

2.00 La FNDC se réserve le droit de trier les joueurs ou équipes lors de certaines compétitions.

3.00 Tous les joueurs ou équipes devraient jouer à l'intérieur de ces règles et selon toute règle supplémentaire annoncée dans le Programme.

4.00 Tous les joueurs ou équipes devraient jouer sous la supervision et la direction des organisateurs et officiels mandatés par la FNDC dans toutes les compétitions de dards organisées sous la juridiction de la FNDC.

5.00 Les trophées remis aux joueurs ou équipes deviennent la propriété de ceux-ci, excepté dans le cas de défis ou trophées perpétuels qui devraient être remis à l'organisateur sous demande.

6.00 Tout joueur ou équipe ne se pliant pas à l'une ou l'autre de ces règles ou toute règle supplémentaire tel que défini en 3.00, est passible d'être disqualifié de cette compétition.

7.00 L'interprétation de ces règles lors d'une compétition de dards est réservée aux organisateurs ou directeur de tournoi, dont les décisions seront finales durant ce tournoi.

8.00 L'information concernant de telles interprétations devrait parvenir au comité exécutif de la FNDC pour considération et inclusion possible dans une édition révisée du Livret de règlements de la FNDC.

9.00 Tout sujet non couvert par ces règles, ou interprétations de ces règles en d'autres occasions que durant une compétition de dards particulière (voir 7.00 ci-dessus), devrait être déterminé par le Comité exécutif de la FNDC (ou des membres mandatés à cet effet par ceux-ci), dont la décision sera finale.

## 10.00 LANCER

10.01 Un joueur doit lancer d'une position debout, excepté lorsqu'une infirmité ou blessure force un joueur à adopter une position qui n'est pas debout (ex.: chaise roulante, ou forme similaire de support).

10.02 Tous les dards doivent être lancés délibérément, un à la fois, par et de la main du joueur.

10.03 Un (tour de) lancer est composé de 3 dards à moins que la partie étant jouée est terminée en moins de 3 dards, ou que le joueur ne "défonce" (busts).

10.04 Tout dard qui rebondit ou tombe de la cible de dards ne doit pas être repris ou lancé de nouveau (exception: lorsqu'on lance vers le Bull pour déterminer l'ordre de jeu ou qui débute la partie, voir 16.15.05).

10.05 Si un joueur, durant son lancer, touche un dard qui est dans la cible, ce lancer sera considéré comme complet.

## 11.00 DÉBUTER et TERMINER

11.01 À moins de spécification contraire dans le format de jeu d'une compétition donnée, chaque partie devrait être jouée avec un début direct (straight in) et la fin en réussissant le double approprié (double out) réduisant le pointage à zéro.

11.02 À moins de spécification contraire dans le format de jeu d'une compétition donnée, le plein centre (Bull) compte pour 50 points et est considéré comme double 25 aux fins de terminer une partie.

11.03 La règle du "Bust" (défonce) s'applique. (ex.: si un joueur obtient plus de points que le nombre requis pour terminer ou un point de moins que le

nombre requis, ce pointage ne compte pas, le "tour de lancer" est considéré terminé et le pointage du joueur revient à ce qu'il était avant ledit tour).

11.04 "Game Shot" (ou "partie" ou "La partie") appelé par l'arbitre ou "caller", n'est valide que si les dards lancés obtiennent le pointage requis pour terminer tel qu'indiqué sur la feuille de pointage et demeurent sur la cible jusqu'à leur retrait par le joueur ou **un ramasseur désigné** après que "Game shot" ait été appelé. L'adversaire devrait obtenir suffisamment de temps pour vérifier ledit "game shot". Afin d'empêcher un dard de tomber durant cette période, le lanceur, ou **un ramasseur désigné**, peut "retenir" le dard à la cible en pressant sur le bout de la plume.

11.05 La FNDC ne reconnaît pas le principe de "dards égaux", excepté dans les compétitions qui n'impliquent pas de lancer en alternance par 2 ou plusieurs joueurs. Un joueur qui termine la partie en obtenant le pointage requis, en accord avec ces règles, remporte la partie.

11.06 Tout dard lancé après que le joueur ait accompli le finish requis ne compte pas, puisque la partie est terminée au moment où le double requis est réussi.

## 12.00 POINTAGE

12.01 Un dard compte seulement si la pointe demeure dans, ou touche, le devant de la cible de dard, ayant été lancé légalement; et que après avoir été "appelé" est retiré par le lanceur ou le **ramasseur désigné**.

12.02 Le pointage retenu est celui du segment où la pointe du dard est entré en premier et demeure. (ex.: si la pointe du

dard passe au-dessous de la broche pour se retrouver dans un autre segment de la cible, le pointage retenu est celui du segment original, non celui dans lequel la pointe s'est fauillée).

12.03 Les dards devraient être retirés de la cible par le lanceur ou **ramasseur désigné** uniquement après que le pointage ait été "appelé" par l'arbitre et inscrit par le marqueur.

12.04 Une protestation au sujet du pointage obtenu ou "appelé", après que les dards ait été enlevés ne devrait pas être maintenue.

12.05 Tous les pointages inscrits, et les soustractions effectuées, devraient être vérifiés par l'arbitre, le marqueur, le lanceur et l'adversaire, après chaque tour de lancer et où c'est praticable avant que le tour du joueur suivant ne débute.

12.06 Toute demande pour vérifier les pointages inscrits ou soustractions effectuées doit être faite avant le prochain lancer du joueur ou équipe concerné. Dans l'éventualité où une erreur de soustraction est décelée, le prochain lancer du joueur adverse ne devrait pas être interrompu et le pointage corrigé après que ce tour soit complété.

12.07 Le pointage requis par le joueur ou équipe doit être affiché sur un tableau de pointage ou feuille, clairement visible, approximativement au niveau des yeux, en face des joueurs, arbitre et marqueur.

12.08.01 Un joueur peut demander le pointage obtenu pour un ou des dards, ou le pointage "restant". Des précisions sur le double requis ou toute combinaison de pointages requis pour terminer ne doivent pas être données par le marqueur ou arbitre.

Un joueur peut néanmoins requérir l'aide de son partenaire ou capitaine, mais doit d'abord se retirer de la ligne de tir. Dans les matchs sur scène, aucune aide ne peut être apportée à aucun joueur en simple.

12.08.02 Malgré ce qui est mentionné ci-dessus, chaque joueur est responsable à ce que son double atteint pour terminer la partie soit le bon

12.08.03 Le pointage obtenu est celui qui est indiqué sur la feuille ou le tableau à la fin du lancer tel que défini dans les articles 12.01 à 12.04, PAS celui qui est mentionné par erreur par l'arbitre lors du lancer du joueur

12.08.04 Le pointage "restant" ou requis est celui qui reste une fois les points comptés soustraits du pointage affiché sur le tableau ou la feuille de pointage, PAS celui qui est annoncé par erreur par l'arbitre durant le lancer du joueur.

12.08.05 Dans le cas où une erreur est commise par l'arbitre, aux points 12.08.03 ou 12.08.04, ayant pour conséquence que le joueur vise un mauvais double (pointage requis), ce ou ces dards devraient être déclarés nuls et peuvent être rejoués.

12.09 Le premier joueur ou équipe qui réduit le pointage à (exactement) zéro en réussissant le double approprié, remporte la partie.

12.10 L'arbitre ou "appeleur" devrait agir à titre de juge pour tout sujet ayant trait aux règlements de jeu, lorsqu'il conduit un match de dards, et devrait si nécessaire consulter les marqueurs et/ou officiels, incluant le directeur de tournoi avant de rendre décision durant le cours d'une partie, d'une manche ou d'un match.

12.11 Aucun joueur ne peut refuser la décision d'un marqueur officiel et/ou arbitre.

12.12 Tout pointage devrait être marqué de gauche à droite - gauche à droite. Voici un exemple sur la façon de marquer les points sur la feuille ou le tableau de pointage:

1ère partie (leg)

TOI	MOI		
	501		501
100	401	85	416
95	306	85	331
140	166	140	191
130	36	91	100
36	Fermeture de la partie		

2e partie (leg)

TOI	MOI		
	501		501
100	401	140	361
85	316	140	221
140	176	100	121
		121	Fermeture de

la partie

3e partie (leg)

TOI	MOI		
	501		501
180	321	85	416
140	181	41	375
125	56	140	235
56	Fermeture de la partie		

Le résultat du match est une victoire par TOI au pointage de 2 parties à 1 \* Le gagnant du tirage au sort (dans ce match ce fut TOI) lance en premier dans la première partie. \*\*Le perdant de ce tirage (dans ce match c'est MOI) lance en premier dans la deuxième partie. \*\*\* Le gagnant du bull (voir règle #16.15.04) lance en premier dans la 3e et décisive partie. Dans ce match, TOI fut le gagnant du bull.

12.13 Durant un match, si un joueur a lancé ses dards lorsque ce n'était pas son tour, le pointage obtenu et inscrit, ainsi que tout pointage additionnel obtenu après cela, doit être annulé. La partie doit continuer, dans l'ordre de rotation approprié, en commençant par le joueur qui aurait du jouer avant que l'erreur n'ait été commise.

## 13.00 CIBLES DE DARDS

13.01 Toutes les cibles de dards utilisées dans les compétitions organisées sous les auspices de la FNDC, ou sanctionnées par la FNDC, devraient être des cibles approuvées par la FNDC "FNDC approved" (au pattern de l'horloge 1-20) à moins que les organisateurs n'aient reçu le consentement écrit de la FNDC. (voir illustration)

13.02 L'étroite couronne "intermédiaire" vaut le triple des points du segment.

13.03 L'étroite couronne "extérieure" vaut le double des points du segment.

13.04 Le demi centre "contour" (Bull extérieur) vaut 25 points.

13.05 Le plein centre (Bull intérieur) vaut 50 points.

13.06 Toutes les broches formant les segments, doubles, triples, demi centre et plein centre, qui forment ensemble "l'araignée" devraient être attachées à la face de la cible de dard de manière à ce qu'elles reposent à plat sur la cible.

13.07 La cible de dard doit être fixée de façon à ce que la hauteur verticale allant du sol (au même niveau que la ligne de tir) au centre de la cible mesure 1m73 (5'8") (voir diagramme).

13.08 Le segment du “20” doit être au haut de la cible (bien centré à la verticale) et devrait être noir.

13.09 Un joueur ou capitaine d’équipe devrait avoir le droit de demander un changement, déplacement ou rotation de la cible durant un match. Lorsque l’adversaire ou le capitaine adverse s’y oppose, ce cas devrait être référé à l’arbitre (ou le marqueur - si aucun arbitre n’a été désigné) dont la décision sera finale. Un joueur ou capitaine d’équipe a aussi le droit de demander une vérification de la hauteur de la cible durant un match, cette vérification devra être faite par l’arbitre ou le marqueur. Tout remplacement, rotation ou vérification de la cible doivent être effectués uniquement entre les parties d’un match.

13.10 Des ajustements à la position ou changement de cible de dard devraient être menés uniquement par un officiel du match

Double pointage  
(2 fois le nombre)

Simple pointage  
(Face Value)

Triple pointage  
(3 fois le nombre)

Bull = Double 25  
ou (50 points)

Demi Centre =  
(25 points)  
Zones hors-jeu (Aucun point)

Dimensions standard  
Couronne Double et Triple: largeur  
intérieure = 80 mm (0,313”)  
Diamètre intérieur du Bull = 12,7 mm  
(0,50”)

Diamètre intérieur du demi centre = 31,8  
mm (1,25”)

Rebord extérieur de la broche du double au  
centre du Bull = 170 mm (6,69”)

Rebord extérieur de la broche du triple au  
centre du Bull = 170 mm (4,21”)

Rebord extérieur de la broche du double à  
l’autre double = 340 mm (13,38”)

Diamètre complet de la cible de dard  
= 451 mm (17,75”)

Facteur de conversion: 1 cm =  
(0,3937”)

Mensurations de l’araignée (Standard Wire  
Gauge) = 16 SWG max.

for “round” or “diamond” cross section =  
18 SWG minimum

## 14.00 ÉCLAIRAGE

14.01 Pour toute compétition organisée ou sanctionnée par la FNDC, les cibles de dards du “plancher” doivent être adéquatement éclairées par un projecteur positionné (et fixé) convenablement à chaque cible de dard, d’une intensité minimale équivalente à une ampoule de 100 watts.

14.02 Les cibles de dards utilisées sur scène doivent être adéquatement éclairées par un minimum de 2 projecteurs d’intensité égale, positionnés (et fixés) convenablement à chaque cible de dard, et ayant une intensité totale équivalente à celle donnée par au moins 2 ampoules de 100 watts.

14.03 Tous les agencements de lumière doivent être garnis d’écrans ou protection afin de détourner la lumière arrivant directement dans les yeux des joueurs se dressant à la ligne de tir.

14.04 Dans les finales sur scène, la luminosité peut être accrue par l’utilisation

de projecteurs et phares mais en s'assurant de ne pas créer d'ombrages sur la cible durant le jeu.

#### 15.00 LIGNES DE TIR (voir schéma p.21)

Note: Il est fortement recommandé qu'une ligne de tir surélevée, tel que décrit ci-dessous, soit utilisée si possible dans toutes compétitions de dards spécialement celles organisées ou sanctionnées par la FNDC. Lorsque le "surélevé" est non disponible, les dimensions et règles données ci-dessous, s'appliquent lorsque possible à des lignes de tir peintes ou formées de ruban adhésif. Lorsque de telles lignes sont utilisées, il doit être clairement mentionné, avant le début des joutes, si le devant ou l'arrière de la ligne marque la distance minimale de lancer.

15.01 Une ligne surélevée, de dimensions minimales: 38 mm (1.5") de hauteur et 610 mm (24") de longueur, doit être placée en position à la distance minimale de lancer de façon à ce que l'arrière de la ligne soit à 2.37 m (7' et 9"1/4) horizontalement d'une ligne imaginaire descendue verticalement au sol et indiquant le devant de la cible.

15.02 La distance diagonale du centre de la cible à l'arrière de la ligne de tir (au sol) est de 2.93m (9' et 7"1/2).

15.03 Lorsque placé sur scène, le montage doit être fait de façon à ce que la cible et la ligne de tir soient approximativement centrées latéralement, la largeur minimale à la ligne de tir étant de 1.525 m (5'), et la profondeur minimale (pour les joueurs se tenant debout à l'arrière de la ligne) étant de 1.22 m (4').

15.04.01 Aucun joueur ne peut empiéter ni dépasser la ligne de tir surélevée, ou tout endroit devant une ligne de tir peinte ou collée, durant le jeu, à moins d'avis contraire stipulés ailleurs dans les présents règlements.

15.04.02 Aucun joueur ne pourra lancer de dards si ses pieds se trouvent dans toute autre position que derrière la ligne de tir, et les deux pieds doivent être derrière la ligne de tir jusqu'à ce que le dard ait quitté la main du lanceur.

15.04.03 Si le joueur a besoin de prothèses ou supports pour se déplacer à cause d'une incapacité ou d'une mobilité réduite, les stipulations suivantes s'appliquent :

- i) Une *béquille* devra être considérée comme une partie des pieds du joueur, donc le point de contact de la *béquille* doit se trouver derrière la ligne de tir jusqu'à ce que le dard ait quitté la main du joueur.
- ii) Les roues ou les pattes de derrière d'une *marchette (walker)* devront être considérées comme faisant partie des pieds du joueur donc le point de contact des roues arrière ou pattes arrière de la *marchette* doivent se trouver derrière la ligne de tir jusqu'à ce que le dard ait quitté la main du joueur. Les roues ou pattes avant d'une *marchette* sont permises à l'avant d'une ligne de tir surélevée, peinte ou collée.
- iii) Les roues arrière d'une chaise roulante seront considérées comme les pieds du joueur donc le point de contact des roues arrière d'une chaise roulante doit se trouver derrière la ligne de tir jusqu'à ce que le dard ait quitté la main du joueur. Les pieds du joueur ainsi que les roues avant d'une chaise roulante seront permis à l'avant d'une ligne de tir surélevée, peinte ou collée.





15.05 Si un joueur désirent lancer un ou plusieurs dards à partir d'un point situé à côté de la ligne de tir, une ligne droite imaginaire devra être utilisée de chaque côté et considérée comme faisant partie de la ligne de tir surélevée.

15.06 Le joueur qui enfreint la règle 15.04 ou 15.05 doit premièrement être averti par l'arbitre en présence du capitaine du joueur ou gérant d'équipe. Tout dard subséquent lancé en infraction de ces règles ne compte pas et est déclaré nul par l'arbitre. L'arbitre ou marqueur ne devrait pas être obligé d'avertir un joueur avant qu'il ne lance fautivement un dard subséquent, mais l'annulation d'un tel dard doit être déclarée immédiatement après le lancer de celui-ci. L'arbitre, ou Directeur de tournoi, a le pouvoir de mandater un juge "de ligne" en cas d'infractions répétées de ces règles.

15.07 Un joueur ou capitaine d'équipe peut demander une vérification des dimensions et du positionnement de la ligne de tir, et l'arbitre devrait voir à ce que cela soit fait seulement avant ou après la partie qui se déroule.

15.08 Tout ajustement au positionnement de la ligne de tir devrait effectué uniquement par un officiel du match.

## 16.00 TOURNOIS ET CHAMPIONNATS

La FNDC reconnaît 3 catégories de tournoi: Fermé, Invitation et Ouvert. Les tournois "fermés" sont tenus pour le bénéfice des membres de la FNDC uniquement. Les tournois "invitation" sont sujets à l'inscription limitée aux joueurs invités. De tels joueurs peuvent être invités par nom ou organisations variées. Les organisations membres de la FNDC et les organisations de dards (reconnues) des pays, peuvent être invitées à envoyer un ou plusieurs joueurs de leur propre sélection. Les tournois "ouverts" sont tenus pour le bénéfice de tous les joueurs de dards, sujet seulement aux règles d'éligibilité de la FNDC (Voir Règle B et D).

16.01 Tout joueur ou équipe doit jouer sous la supervision et la direction des organisateurs, directeurs de tournoi ou autres officiels dans tout événement organisé ou sanctionné par la FNDC.

16.02.01 Tout événement organisé ou sanctionné par la FNDC. (voir règle A et D) devrait être tenu sous forme "à la ronde" (R/R), "à la ronde modifié" ou élimination (voir définitions). Pour les règles de bris d'égalité de la FNDC, voir règle 20.00.

16.02.02 Dans tout événement organisé ou sanctionné par la FNDC. (voir règle A et D), tous les matches devraient être d'un minimum de 2 de 3 parties, excepté pour tout bris d'égalité (voir règle 20). À moins d'annonce préalable au programme, les joutes doivent être "début direct, fin avec un double" (SIDO) débutant à 501 points pour les simples et les doubles, 601 pour les triples et 701 pour les épreuves en équipes de quatre.

16.03 La FNDC ou les organisateurs se réserve le droit d'annuler ou changer toutes dates, lieux ou formats, sans préavis, afin d'accommoder des circonstances imprévues, sujet seulement à l'annonce de tels changements à un moment opportun.

16.04 Les décisions sur tout sujet ayant trait aux règles de jeu de la FNDC dans tout événement organisé ou sanctionné par la FNDC devraient être prises par les organisateurs dont les décisions seront finales durant ce tournoi.

16.05 Tout joueur ou équipe reconnu coupable d'avoir perdu délibérément une partie, un set ou un match dans une compétition, devrait être disqualifié de tout jeu éventuel dans le cadre de ce tournoi. La FNDC et ses organisations membres se réserve le droit de prendre des mesures disciplinaires contre de tels coupables (voir #18).

16.06 Aucun joueur ou équipe, ayant été éliminé d'une épreuve, ne peut jouer de nouveau dans cette épreuve, ou bien comme substitut ou de son propre chef, excepté lors de circonstances où une infraction aux règles de la FNDC est survenue, affectant le joueur perdant; telle infraction n'ayant pas été causée par le joueur ou l'équipe perdante. Les organisateurs peuvent, à leur discrétion, réinsérer le joueur ou l'équipe à l'intérieur de l'épreuve, ou bien en substitution pour le, ou en addition au, joueur ou équipe gagnante.

16.07 Si un joueur ou représentant d'équipe est absent aux cérémonies de présentation officielle pour recevoir trophées, prix ou argent, sans la permission préalable des organisateurs ou promoteurs, ce joueur ou équipe perd le droit de

recevoir tout trophées, prix ou argent lui étant dû résultant du tournoi.

16.08 Tout joueur ou équipe, ne remplissant pas ses engagements aux épreuves en ne compétitionnant pas à tous les matches cédulés, incluant les grandes finales, sans la permission préalable des organisateurs ou promoteurs, perd le droit de recevoir tout trophées, prix ou argent lui étant dû résultant du tournoi, et peut être sujet à des mesures disciplinaires.

16.09 Si une dépense additionnelle est encourue résultant d'un manquement du joueur ou équipe, celui-ci devrait être responsable de ces dépenses additionnelles.

16.10 Dans le cas où un joueur ou équipe est impliqué dans (ou cause) toute action considérée comme ayant discrédité le sport des dards, ou terni l'image du sport dans l'opinion des commanditaires ou promoteurs, ce joueur ou équipe peut être sujet à des mesures disciplinaires, qui pourraient inclure l'imposition d'amendes, suspensions, ou autres pénalités.

16.11 Tous tournois ou championnats sanctionnés ou approuvés pour inclusion dans les classements nationaux ou provinciaux devraient être tenus en conformité avec les règles de jeu de la FNDC (voir règle B et D).

## 16.12 INSCRIPTION

16.12.01 Les frais d'entrée aux sites des tournois ne sont pas remboursables.

16.12.02 Les frais d'inscription ne sont pas remboursables, excepté lors d'occasions estimées permmissibles par les organisateurs.

16.12.03 Toute inscription doit être faite sur le formulaire officiel d'inscription, dûment complété et doit être retournée avec les frais d'inscription au ou avant le moment spécifié pour la fin des enregistrements.

16.12.04 Aucune inscription ne sera acceptée à moins d'être en conformité avec les exigences du formulaire d'inscription.

16.12.05 La première personne nommée sur le formulaire d'inscription est considérée comme l'individu responsable d'aviser les autres joueurs nommés sur ce formulaire, de toute communication reçue par ce joueur en regard de l'épreuve.

16.12.06 Un accusé de réception pour une inscription reçue à l'avance devrait être confirmé seulement si une enveloppe pré adressée est incluse avec la formule d'inscription et l'affranchissement suffisant.

16.12.07 Excepté lors du consentement express des organisateurs, seulement les joueurs indiqués sur la formule d'inscription comme compétiteurs sont éligibles à jouer dans l'épreuve concernée.

16.12.08 Les joueurs ne devraient pas participer plus d'une fois dans une même épreuve, à moins que la compétition ne soit d'un type permettant une multiple participation, ce fait devant être spécifié au programme.

16.12.09 Les joueurs ne doivent pas participer comme faisant partie de plus d'une équipe dans une même épreuve.

16.12.10 Tous les joueurs participant dans une épreuve doivent jouer sous leur nom véritable.

16.12.11 À moins d'avis contraire, tous les frais d'inscription doivent être utilisés exclusivement pour défrayer les dépenses du tournoi, pour promouvoir le sport des dards, ou pour un dessein charitable.

16.12.12 Le fait, pour le joueur, de compléter la formule d'inscription pour toute épreuve de la FNDC devrait être jugé comme une acceptation (par celui-ci) des règles de la FNDC couvrant cette épreuve, incluant toute règle supplémentaire pouvant avoir été annoncée ou publiée.

## 16.13 ENREGISTREMENT

16.13.01 Tous les joueurs doivent s'enregistrer à chaque épreuve de dards à l'intérieur des paramètres de temps spécifiés et annoncés par les organisateurs.

16.13.02 Tout joueur négligeant de s'enregistrer pour le moment spécifié est éliminé. Les frais d'inscription étant non remboursables (voir 16.12.02 ci-dessus).

16.13.03 Il n'est pas permis aux joueurs de s'enregistrer dans plus d'une épreuve de dards excepté en accord avec 16.12.08.

16.13.04 Tout joueur absent lorsque appelé pour jouer au moment spécifié perd par défaut la partie, la manche ou le match, selon celui qui est applicable. Dans de tels cas, les frais d'inscription sont non remboursables.

16.13.05 Un maximum de 3 minutes est alloué, à partir du moment où l'appel est effectué (au micro), pour que le joueur se rapporte à la table de contrôle, ou à la cible désignée pour le match, selon celui qui est applicable.

16.13.06 La FNDC et les organisateurs se réserve le droit de modifier les heures et le format de jeu indiqués pour une épreuve lorsque jugé nécessaire.

16.13.07 Un joueur a le droit d'être avisé du moment prévu pour le prochain match dans lequel il est impliqué.

#### 16.14 TIRAGE (AU SORT)

16.14.01 À moins d'avis contraire dans la littérature du tournoi, il ne devrait y avoir qu'un tirage au sort dans une épreuve de dards.

16.14.02 Lors d'un tournoi d'élimination, tous les "byes" doivent être utilisés dans la ronde préliminaire. Les organisateurs doivent d'abord annoncer tous les joueurs assignés à des cibles pour ensuite annoncer le nom de chaque joueur sur un « bye ».

16.14.03 Les feuilles de tirage doivent être montrées, où c'est possible, à la table de contrôle, à la cible où le match se déroule, ou à un endroit convenable dans l'aire de jeu.

16.14.04 L'horaire de jeu montré sur les feuilles de tirage est seulement à titre d'indication pour les joueurs. Les joueurs devraient être prêts à se faire appeler à la table de contrôle, ou à leur cible désignée, jusqu'à 45 minutes avant le temps affiché.

16.14.05 Lorsque le jeu a débuté, aucun substitut n'est alloué dans une épreuve en simple. Dans les épreuves en équipe (peu importe le nombre de joueurs formant celle-ci), les substitutions sont permises seulement jusque dans la mesure spécifiée dans la littérature du tournoi. Dans des circonstances atténuantes, à la

discretion des organisateurs, seulement un joueur d'équipe, peut être substitué.

16.14.06 Lorsqu'une erreur survient, résultant en un mauvais remplacement ou une mauvaise assignation de match, les matchs concernés devront être arrêtés et tous les résultats de ces matchs incorrectement assignés seront considérés nuls et sans valeur. L'erreur devra être corrigée et les bons matchs devront commencer.

#### 16.15 ORDRE (TOUR) DE JEU

16.15.01 Dans toutes les épreuves organisées ou sanctionnées par la FNDC, (voir règles A & D), l'ordre de jeu doit être décidé par un "tirage à pile ou face".

16.15.02 Le gagnant de ce tirage lance en premier dans la première partie (leg) de la première manche (set), alternant ensuite à chaque partie de ce match, excepté pour la dernière partie de la manche finale, où s'il est nécessaire de la jouer, la règle 16.15.04 s'applique.

16.15.03 Le perdant du tirage lance en premier dans la deuxième partie (leg) de la première manche (set), alternant ensuite à chaque partie de ce match, excepté pour la dernière partie de la manche finale, où s'il est nécessaire de la jouer, la règle 16.15.04 s'applique.

NOTE: En référence à la règle 16.15.02 et 16.15.03, l'alternance des joueurs lançant en premier doit être maintenue comme si toutes les parties allaient être jouées, même si une ou plusieurs manches ne se rendent pas à la limite.

Ex.: si chaque manche est constitué de 3 parties, et que le joueur A lance en premier dans la première partie, le joueur B lance

en premier dans la 2e partie, et un des 2 joueurs remporte les 2 parties de sorte que la 3e partie de ce set n'est pas jouée, le joueur B va de nouveau lancer en premier dans la première partie de la 2e manche, comme si la 3e partie de la première manche (le joueur A y aurait joué en premier) avait été jouée.

16.15.04 Dans la dernière et décisive partie de la dernière et décisive manche, le gagnant du tirage original a l'option de lancer en premier ou pas pour le milieu (bull). Chaque joueur (ou dans le cas d'une équipe, le joueur mandaté par chaque équipe) lance un dard vers le bull, le joueur dont le dard est le plus près du milieu joue premier pour cette partie. (voir règle #16.15.05).

16.15.05 Lorsque des joueurs doivent lancer vers le bull afin de décider de l'ordre de jeu, les détails suivants doivent s'appliquer:

Chaque joueur doit avoir "un dard qui demeure dans la zone de pointage" de la cible de dards. Si le dard du premier lanceur pique dans le plein centre (ou 50), il doit être enlevé avant que le 2e joueur ne lance, si celui-ci le demande. Ce dard enlevé doit être considéré comme "un dard qui est demeuré dans la zone de pointage". Les joueurs n'ont pas l'option de faire enlever un dard adverse ayant piqué dans le demi centre (ou 25).

Un dard n'est pas considéré comme ayant "demeuré dans la zone de pointage" si celui-ci:

- rebondit en dehors de la cible,
- tombe en dehors de la cible
- pique à l'extérieur de la broche contour du double, ou est délogé par le dard de l'opposant.

Un dard doit être rejoué jusqu'à ce que les 2 joueurs aient "un dard qui demeure dans la zone de pointage".

Les dards doivent être jugés égaux si chaque dard:

- est à l'extérieur du demi centre et considéré comme étant à égale distance du bull.
- est à l'intérieur du demi centre (ou 25) peu importe leur proximité relative du bull (ou 50). (sur plusieurs cibles, l'anneau n'est pas exactement centré).
- demeure dans la zone de pointage du bull (50).

Si jugés égaux, le lancer pour le milieu doit être répété en inversant l'ordre de tir.

## 16.16 CARTE D'AFFECTION DE MATCH ET DE RÉSULTATS

16.16.01 Une carte d'affectation de match et de résultats doit être préparée à la table de contrôle. Cette carte doit être présentée (par le joueur ou l'équipe) à l'arbitre à la cible assignée pour le match, et celui-ci (arbitre) est responsable de s'assurer que l'ordre de jeu et de tir soit strictement respecté durant le match.

16.16.02 À la conclusion du match, l'arbitre doit signer la carte d'affectation et de résultat, indiquant clairement le gagnant du match, la carte étant retournée immédiatement à la table de contrôle par le joueur ou l'équipe gagnante.

16.16.03 La progression des joueurs doit être indiquée sur les feuilles de tirage de façon à ce que les joueurs et spectateurs puissent suivre la situation courante durant l'épreuve (voir 16.14.03).

16.16.04 Lorsque disponibles, tous les joueurs doivent porter des écussons d'identification durant l'épreuve.

## 16.17 PRATIQUE

16.17.01 Chaque joueur a droit à 9 dards de pratique SEULEMENT à la cible de dard assignée pour le match, avant que celui-ci ne débute. Des dards de pratique additionnels ne peuvent être joués, durant ce match, sur n'importe quelle cible, sans la permission préalable de l'arbitre assigné à cette cible de match.

16.17.02 La pratique n'est pas permise sur des cibles non assignées pour les matchs après que les épreuves aient débuté officiellement. Cette règle s'applique autant aux joueurs prenant part à un match qu'à ceux qui n'ont pas été assignés à une cible de match.

16.17.03 Les cibles de pratique doivent, lorsque possible, être fournies pour l'utilisation par les joueurs du tournoi uniquement. Les joueurs ayant été éliminés de l'épreuve particulière prenant place n'ont pas le droit d'utiliser de telles cibles de pratique.

## 16.18 JEU EN TOURNOI

16.18.01 Personne n'est alloué dans la zone de jeu autre que les officiels et les joueurs assignés, sans le consentement préalable du directeur de tournoi

16.18.02 Seul l'arbitre, le marqueur, l'appelleur, le caméraman (situé derrière le mur supportant la cible), et l'opérateur de l'indicateur électronique du tableau de dards peuvent être situés en avant du joueur se présentant à la ligne de tir. Tels officiels

doivent restreindre leurs mouvements au minimum durant les lancers du joueur. Aucun joueur n'a le droit de demander ou d'insister pour que l'on retire un officiel assigné à une position derrière le lanceur.

16.18.03 L'adversaire doit se tenir au moins 610 mm (2 pi.) derrière le joueur situé à la ligne de tir.

16.18.04 Dans les finales sur scène, les joueurs ou équipes doivent conduire leur jeu sous les instructions des officiels de scène, et entre les lancers se déplacer de façon à offrir une vue non restreinte du déroulement aux joueurs, officiels, spectateurs et s'il y a lieu, caméras de télé.

16.18.05 Durant le match, tous les joueurs doivent tenir le silence, et seul le joueur à la ligne de tir peut s'enquérir à l'arbitre ou appelleur. Aucun soufflage (suggestion) n'est alloué de la part d'un autre joueur, spectateur ou officiel.

16.18.06 Tout joueur enfreignant la règle 16.18.05 doit être d'abord averti par l'arbitre ou appelleur, en présence du capitaine du joueur ou gérant d'équipe. Toute infraction subséquente de cette règle durant le même match doit encourir une disqualification immédiate du joueur pour ce match. L'énoncé d'une demande de renseignements, ou protestation, auprès de l'arbitre ne constitue pas une infraction de la règle 16.18.05 EXCEPTÉ lorsqu'une telle demande ou protestation est énoncée pendant que l'opposant est à la ligne de tir.

16.18.07 Un joueur à la ligne de tir a le droit de consulter l'arbitre au sujet du pointage obtenu, ou requis, en tout temps durant le lancer, mais ne peut être conseillé sur la méthode à utiliser pour obtenir le pointage requis (voir règle 12.08).

16.18.08 Toute requête (demande) sur les pointages obtenus, ou soustractions faites, ne sera pas entamée, expliquée, après la conclusion de cette partie respective, manche ou match (voir règle 12.0).

16.18.09 Dans les tournois par équipe où tous les joueurs jouent en rotation, l'ordre de lancer des joueurs doit être déterminé et montré à la cible du match, avant le premier lancer de la partie, manche ou match selon le cas.

16.18.10 Toute protestation doit être logée à l'arbitre du match, ou au directeur de tournoi, au moment de la présumée infraction, et un jugement doit être rendu sur place avant que la partie, manche ou match ne puisse se poursuivre. Toute protestation faite en retard ne sera pas honorée.

16.18.11 Si l'équipement d'un joueur est endommagé, ou est perdu durant un match, le joueur a un maximum de trois (3) minutes alloué pour le réparer ou le remplacer. Dans le cas où un joueur a à emprunter de l'équipement pour continuer son match, il ne doit pas être pénalisé selon la règle 1.0.

16.18.12 Un maximum de trois minutes doit être alloué, avec la permission de l'arbitre, dans la situation où un joueur requiert de quitter l'aire de jeu lors de circonstances exceptionnelles durant un match. Excepté en cas d'urgence extrême, aucun joueur ne peut quitter l'aire de jeu durant le cours d'une partie.

16.18.13 Durant le jeu, tout joueur employant un langage offensant, ou étant "vu" comme utilisant un langage ou des gestes offensants, doit être estimé comme

ayant discrédité le sport des dards et est passible de mesures disciplinaires.

16.18.14 Si un joueur ne complète pas tous ses matches dans une compétition à la ronde, toutes les parties futures contre ce joueur deviendront des byes et toute les partie complétée contre ce joueur, gagnées ou perdues, deviendront des byes.

16.18.15 Dans le cas d'une panne d'électricité ou d'une évacuation d'urgence:

- Toutes les parties en cours devront être arrêtées immédiatement.
- Si un joueur lance un dard juste avant la panne ou l'évacuation, et que ce dard termine la partie (Game Shot), le dard devra être reconnu valide par les deux joueurs et équipes concernés avant l'évacuation.
- Tout joueur qui n'a pas pu finir de jouer son tour, ce tour et tout dard lancé durant ce tour incomplet, devra être considéré comme annulé.
- Comme la FNDC n'est pas responsable pour le vol ou la perte d'objets, c'est donc la responsabilité du joueur de s'assurer que tous les dards sont retirés avant l'évacuation.
- Dans le cas d'une évacuation, tous les compétiteurs doivent quitter la zone d'évacuation immédiatement.
- Au retour de l'électricité ou lorsque la permission est donnée de retourner sur les lieux, la partie reprend son cours. Chaque joueur aura droit à trois dards de pratique si la partie reprend après 5 minutes; ou 9 dards de pratique si la partie reprend après plus de 5 minutes.

- L'ordre de rotation de la partie en cours devra être utilisé pour l'ordre des lancers de pratique, en commençant par le joueur dont le tour a été interrompu ou le joueur qui devait jouer le suivant, lequel est applicable.

## 16.19 RÉSULTATS DE JEU

16.19.01 Tous les pointages des joueurs doivent être notés dans les rondes finales de toutes les épreuves de la FNDC, sur des feuilles officielles de résultats de match de la FNDC, ou cartes de résultats, afin que les résultats d'épreuves de dards puissent être authentifiées.

16.19.02 De tels résultats doivent être accessibles, sur demande, aux organisations membres et/ou à la FNDC lorsque disponible.

## 16.20 CODE D'HABILLEMENT

16.20.01 Les joueurs doivent porter des pantalons propres (ou jupes) ainsi que des chemises ou chemisiers à cols lorsqu'ils jouent dans des épreuves sanctionnées. Cette règle est obligatoire au Championnat National ou épreuves de tournois, dans toutes les joutes sur scène ou à tout moment où les caméras de télévision sont ou peuvent être présentes.

16.20.02 Les "garnitures de tête" (chapeaux, casquettes, bandeaux) ainsi que les appareils écoutant électroniques ne seront pas portés sans la permission préalable des organisateurs. Une telle permission sera donnée aux joueurs dont les devoirs religieux ou moraux exigent que la tête soit couverte ou aux joueurs avec une condition médicale (par ex. en entendant l'affaiblissement, l'Alopécie

Areata, la Chimiothérapie ou le Traitement de Radiation) vérifié par un docteur.

16.20.03 Les joueurs peuvent porter des bandeaux aux poignets mais pas à la tête.

16.20.04 Tout joueur (ou équipe) représentant sa Province ou Territoire aux épreuves de la FNDC doit porter l'habillement provincial (ou territorial) de jeu approuvé.

## 16.21 PUBLICITÉ

16.21.01 La FNDC et les organisateurs se réserve le droit de protéger les intérêts de leurs commanditaires en ce qui a trait à tout matériel publicitaire, slogans, logos, etc., utilisé par les joueurs, équipes ou autres commanditaires durant une épreuve de la FNDC.

16.21.02 Les joueurs et spectateurs (dans une épreuve de la FNDC) peuvent ne pas pouvoir porter des vêtements affichant tout matériel publicitaire, slogans, ou logos, ayant trait à tout produit vendable, intérêt ou service, sans la permission préalable des organisateurs.

16.21.03 Les joueurs (dans une épreuve de la FNDC) ne peuvent utiliser de l'équipement de jeu affichant tout matériel publicitaire, slogans, ou logos, ayant trait de quelque façon que ce soit à tout produit vendable, intérêt ou service, sans la permission préalable des organisateurs

16.21.04 La FNDC, via les organisateurs, se réserve le droit d'utiliser tout matériel publicitaire, slogans, ou logos, en rapport avec la promotion et l'organisation de toute épreuve de la FNDC.



16.21.05 Avant, ou durant, tout match, l'arbitre ou les organisateurs ont le pouvoir de requérir à ce qu'un joueur enlève tout matériel publicitaire (slogan ou logo) offensant, lequel contrevient à la règle 16.21, et/ou aux règles de publicité de la Télévision en force.

16.21.06 Dans toute situation au cours de laquelle un joueur introduit sur scène du matériel publicitaire, slogan ou logo, qui contrevient à la règle 16.21, et/ou aux règles de publicité de la télévision en force, ce joueur ou l'équipe de laquelle il fait partie, doit être disqualifiée et perd le match par défaut.

Il est recommandé que les capitaines ou gérants d'équipes aient des vêtements de jeu non identifiés à la disposition et pouvant être utilisés pour les occasions où les droits de publicité sont enfreints.

## 17.00 ORGANISATION D'ÉPREUVES DE DARDS

17.01 Les organisations membres de la FNDC n'ont pas le droit d'organiser des épreuves de dards dans les limites se situant sous la juridiction d'un autre organisme membre sans la permission, approbation ou implication de celui-ci.

## 18.00 DISCIPLINE

18.01 La FNDC et ses organisations membres se réserve le droit d'appliquer des mesures disciplinaires, incluant suspension, contre toute ligue, équipe ou joueur qui enfreint les règles de jeu de la FNDC.

18.02 La FNDC se réserve le droit d'appliquer des mesures disciplinaires, incluant suspension, contre toute

organisation membre qui enfreint les règles de jeu de la FNDC.

18.03 Toute mesure appliquée en accord avec les clauses 18.01 et 18.02 ne doit pas exclure le droit d'appel pour tout joueur membre, ou joueur ou équipe ou province membre ou pays membre (organisations de dards).

## 19.00 AMENDEMENTS/AJOUTS

19.01 La FNDC se réserve le droit d'ajouter, ou amender, un ou tous les règlements de jeu de la FNDC.

## 20.00 RÈGLE DE BRIS D'ÉGALITÉ DE LA FNDC

20.01 La règle officielle de bris d'égalité de la FNDC, ci-dessous, doit être utilisée dans tous les tournois ou championnats de la FNDC.

Le but de l'explication détaillée ci-dessous est d'éviter les litiges ayant trait aux méthodes utilisées pour briser les égalités. Ces règles de bris d'égalité sont pour utilisation dans TOUTES les épreuves organisées ou sanctionnées par la FNDC (voir règle A & D). 20.02.01 La règle suivante doit s'appliquer lorsque 2 joueurs ou plus sont à égalité et que seulement une portion d'entre eux se qualifie pour la ronde suivante.

Lorsque un ou plusieurs des joueurs ou équipes à égalité seront éliminés du tour suivant (pour passer à la ronde éliminatoire), les positions finales devront être déterminées par:

“Une partie de \_01, 200 points plus haut que ce qui fut joué dans le tournoi à la

ronde, impliquant tous les joueurs à égalité sur la même cible”

Tous les joueurs doivent jouer pour le milieu (bull), le joueur dont le dard pique le plus près du bull lance premier, terminant avec le joueur dont le dard pique le plus loin du bull. (voir 16.15.05). Dans une épreuve par équipe, un seul représentant par équipe joue pour le bull.

Durant les épreuves du championnat national canadien, l'ordre de lancer pour le bull est déterminé par les numéros d'équipe. Durant les tournois de classement national, l'ordre de lancer pour le bull peut être déterminé par un tirage à pile ou face. Avec plus de 2 joueurs à égalité, les exemples à utiliser: celui dont la pièce est différente lance en premier, continuant les “pile ou face” jusqu'à ce que tous les joueurs aient lancé pour le bull; ou un tirage au hasard pour déterminer l'ordre.

Le premier joueur à terminer la partie obtient la première position finissante disponible. La partie continue, les gagnants suivants obtenant les positions respectives disponibles jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur

20.02.02 Lorsque des égalités surviennent et que TOUS les joueurs et équipes à égalité se qualifient pour la ronde éliminatoire peu importe le résultat du bris d'égalité, les positions finales sont déterminées par décompte (countback).

Les positions finales seront établies sur la base des parties jouées dans le tournoi à la ronde entre les joueurs et équipes qui sont à égalité. Compiler les parties gagnées et perdues de tous ces matchs. Le joueur avec le plus de victoires obtient la première position disponible, celui avec le moins de victoires obtenant la dernière place

disponible. En utilisant ce procédé d'élimination, si une égalité persiste en additionnant les points, effectuer un autre décompte seulement pour les parties impliquant ceux qui restent à égalité, jusqu'à ce que toutes les positions définitives soient déterminées. Dans le cas d'une triple égalité qui ne peut être brisée, les 3 joueurs lanceront neuf (9) dards chacun et le joueur avec le plus haut total de points obtient la première position disponible, celui avec le moins de points obtenant la dernière place disponible. (Tous les joueurs doivent lancer neuf (9) dards. ex.: dans le cas d'une épreuve en double, chaque équipe doit lancer un total de dix-huit (18) dards.)

## 21.00 DÉFENSE DE FUMER

21.01 Il n'est pas permis de fumer aux joueurs, ou officiels de match, lorsque engagé dans un match joué sur scène.

21.02 Il n'est pas permis de fumer aux joueurs, ou officiels de match, lorsque engagé dans les introductions au jeu, durant une entrevue télévisée sur ou hors scène et durant les cérémonies de présentation faites sur scène.

21.03 Tout joueur qui enfreint les règles 21.01 ou 21.02 est passible de perdre par défaut ce match et doit être rapporté à l'organisation membre appropriée pour procédures disciplinaires à considérer.

21.04 Tout officiel de match qui enfreint les règles 21.01 ou 21.02 doit être rapporté à l'organisation membre appropriée pour procédures disciplinaires à considérer.

21.05 La FNDC, ses organisations membres et organisateurs, se réserve le droit de prohiber le fait de fumer dans tout autre match sous sa juridiction si cela est

considéré être dans le meilleur intérêt de la promotion du sport des dards.

## 22.00 BOISSONS ALCOOLISÉES

22.01 Aucune boisson alcoolisée ne peut être consommée ou introduite sur scène ou dans l'aire pouvant être couverte par les caméras de télévision, par les joueurs et/ou officiels du match, lorsque impliqué dans un match joué sur scène.

22.02 Aucune boisson alcoolisée ne peut être consommée ou introduite sur scène ou dans l'aire pouvant être couverte par les caméras de télévision, par les joueurs et/ou officiels du match, lorsque engagé dans les introductions au jeu, durant une entrevue télévisée sur ou hors scène et durant les cérémonies de présentation faites sur scène.

22.03 Tout joueur qui enfreint les règles 22.01 ou 22.02 est passible de perdre par défaut ce match et doit être rapporté à l'organisation membre appropriée pour procédures disciplinaires à considérer.

22.04 Tout officiel de match qui enfreint les règles 22.01 ou 22.02 doit être rapporté à l'organisation membre appropriée pour procédures disciplinaires à considérer.

22.05 La FNDC, ses organisations membres et organisateurs, se réserve le droit de prohiber la consommation de boissons alcoolisées dans tout autre match sous sa juridiction si cela est considéré être dans le meilleur intérêt de la promotion du sport des dards.

## 23.00 DROITS RÉSERVÉS (Copyright)

23.01 Le copyright des règlements de jeu de la FNDC est dévolu à la FNDC, et toute

utilisation ou référence à ces règles, au Canada ou ailleurs, en rapport à toute épreuve de dards qui ne tombe pas sous juridiction de la FNDC ou ses organisations membres, requiert l'autorisation préalable. Les organisateurs de telles épreuves doivent s'adresser en écrivant à:

Secrétaire-Général (FNDC)  
[secretary@ndfc.ca](mailto:secretary@ndfc.ca)