



Rencontre régionale des aînés Nord-du-Québec
Chapais 2017
8^e édition

Dans le Nord, on fête le folklore!

Règlements des fléchettes

Zone de jeu :

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

Formule du tournoi :

La formule du tournoi est en équipe de 2.

Chaque capitaine lancera une seule fléchette. La fléchette qui sera piquée le plus près du centre déterminera l'équipe qui commencera la partie.

Chaque équipe joue 2 parties pour déterminer le classement. Les 2 meilleures équipes s'affronteront en demi-finale (1 partie). Les gagnants de la demi-finale s'affronteront en finale (1 partie).

Le déroulement :

Chaque équipe démarre avec 501 points. La marque de chaque volée est soustraite du total initial.

Le but du jeu est de ramener la marque exactement à zéro.

Il faut finir par un double (ou plein centre) afin de réduire la marque à zéro (0) et obtenir ainsi 2 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 au joueur ayant le plus bas pointage.

Suivi du déroulement :

Si un joueur réalise une marque supérieure au nombre qui lui est nécessaire pour finir, la totalité de la marque obtenue dans la volée est annulée. À la prochaine volée, il devra donc repartir du même nombre.

Les parties se feront en une seule marche.

Le comptage des 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 (un) point.

Tout joueur doit attendre que le marqueur officiel ait terminé le compte de ses points avant d'enlever ses fléchettes de la cible. Si un joueur enlève ses fléchettes avant 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 fléchettes soient lancées. Il peut, sur demande, informer le joueur de l'endroit où sont piquées ses fléchettes, sans y toucher.

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

Pour qu'une fléchette soit comptabilisée, la pointe doit obligatoirement être en contact direct avec la cible. Une fléchette peut-être lancée qu'une seule fois.

Le Pointage :

Une victoire en temps réglementaire (30 minutes ou moins) = 2 points;

Une victoire en temps non réglementaire (30 minutes ou plus) = 1 point.

Bon tournoi !

