FLECHES ELECTRONIQUES DE FRANCE
Affilié E.D.U. = European Dart Union
Affilié I.D.F. = International Dart Federation

REGLEMENT DES JOUEURS

GENERALITES

La demande de licence implique l'adhésion au présent règlement.

Le détenteur de la licence s'engage à ne pas nuire à la F.E.F. par des propos désobligeants pendant et en dehors des compétitions.

L'opérateur F.E.F doit être propriétaire exclusif des appareils de fléchettes installés dans les bars et salles des adhérents à la F.E.F (sauf dérogation de l'opérateur responsable de département)

L'opérateur responsable de département doit être présent et assurer l'organisation de chaque tournoi qualificatif pour les Finales de France FEF

Les matchs doivent se dérouler obligatoirement sur les appareils d'un opérateur F.E.F.

En cas de cessation d'activité, de cession ou de désaccord entre le responsable d'établissement et le responsable de département, les matchs en équipe restants se dérouleront dans un autre établissement en accord avec les joueurs et le responsable de département afin d'assurer le déroulement normal de la compétition.

Lors des rencontres nationales (Finales de France, Masters) les jeux de fléchettes devront être équipés uniquement de cibles anglaises sur machines homologuées de la marque Cyberdine, Löwen, Merkur et Cobra.

Lors du tournoi, les machines sont réglées sur vingt (20) tours pour les matchs en 501 et Crickets et à quinze (15) tours pour les matchs en 301.
Les fléchettes ne doivent pas dépasser dix-huit (18) grammes.

Les lancers s'effectuent à une distance de deux mètres trente-sept (2,37) de la cible.

Une fléchette lancée est une fléchette jouée, il faudra faire passer l'appareil manuellement au joueur suivant.

Un joueur n'a en aucun cas le droit de quitter le pas de tir pendant son match.

En cas de panne de l'appareil (décompte erroné ou autre problème), si les joueurs sont en désaccords, la décision revient au responsable de département ou à l'arbitre lors des compétitions.

Les différents classements sont communiqués sur le site de la FEF.

TOURNOI INDIVIDUEL ET DOUBLETTE

Le joueur qui débute la première partie est défini par un lancer au centre (appelé la bulle) couleur rouge et bleu, pas de comptage de trous, en cas d'égalité, les fléchettes jouées devront rester dans la cible, les lancers suivant déterminant le joueur qui commencera la partie.

En individuel et en doublette : les parties se jouent en 501 MASTER OUT ou 501 DOUBLE OUT (une partie débutée dans un autre mode devra être annulée et rejouée).

En cas d'égalité aux points en fin de partie, celle-ci sera attribuée au joueur qui remportera le lancer au centre.

L'organisateur des tournois de fléchettes se réserve le droit d'inscrire ou non un joueur à un tournoi des fléchettes individuel et en doublette.

En individuel comme en doublette, un joueur ne pourra déclarer forfait après le niveau 5-6, sous peine de perdre la totalité des points du tournoi.

LICENCES

Chaque joueur a l'obligation d'acquitter sa licence pour pouvoir jouer son premier match de championnat en équipe.
Lors des tournois en individuel et doublette, les points ne seront comptabilisés au classement général de son département qu'après acquittement de sa licence.

En cas de perte de licence, le renouvellement sera impérativement au prix de cinq (5) euros.

Celle-ci donne droit de participer à tous les tournois organisés par la F.E.F.

Lors d'un tournoi, chaque joueur devra se munir de sa licence sous peine d'être refusé.

FINALES DE FRANCE

Un licencié F.E.F de nationalité étrangère qualifié pour les finales de France devra présenter à son opérateur un justificatif de domicile sur le territoire français. Dans le cas contraire il ne pourra pas participer aux finales de France.

La saison de championnat F.E.F. débute le 1er mars de l'année en cours pour se terminer le dernier jour du mois de février de l'année suivante.

Les finales de France F.E.F. se déroule chaque année au mois d'avril ou mai.

Lors d'une saison pour la qualification au championnat de France, tous les tournois F.E.F. du département sont pris en compte.
Le nombre de tournois nécessaires à cette qualification sont définis par l'opérateur responsable de département.

Le nombre de joueurs qualifiés dans chaque département est définit au prorata du nombre de licenciés (maximum 60%).

Les joueurs doivent porter une tenue correcte, notamment des chaussures fermées, pas de débardeurs ou épaules nues, pas de maillot mentionnant une fédération concurrente.
Le port du pantalon est obligatoire pour les finales sur le podium, ainsi que pour les remises de prix.

HORAIRES

Les horaires des tournois sont définis par chaque responsable de département.

RENCONTRE EN EQUIPE

Les dates des matchs sont définies à l'avance par le responsable de département (voir calendrier).

Si aucun accord n'est possible, l'équipe dans l'impossibilité de se présenter au match devra déclarer forfait.

En cas d'intempérie, un match peut être reporté à une date ultérieure avec l'accord du responsable de département.

Si un joueur est refusé dans un bar, le match se fera dans un établissement désigné par le responsable de département, le match sera perdu par l'équipe qui refuse.

Les équipes sont composées de quatre joueurs licenciés et deux remplaçants par rencontre.
Si une équipe est incomplète, elle ne peut disputer le match et déclare automatiquement forfait.

Si le responsable de département constate qu'un joueur ne fait pas partie de l'équipe, celle-ci sera disqualifiée.

Une équipe déclarant forfait deux fois sera éliminée définitivement.
Tout forfait lors des deux dernières journées de Championnat entraînera la rétrogradation de l'équipe à la dernière place de la poule.

Chaque capitaine rempli sa feuille de match et celle-ci sera signée par les deux capitaines en fin de match.

Les parties se jouent en CRICKET et en 501 DOUBLE OUT (une partie débutée dans un autre mode devra être annulée et rejouée).
Pour les parties en doublette rajouter l'option TEAM.
Les résultats étant acquis au maximum à la fin du 20ème tour.

Si un joueur joue à la place de son coéquipier (volontairement ou involontairement) en cours de partie, la manche est perdue.

Le résultat de chaque match doit être communiqué dans les 48 heures au responsable de département, passé ce délai les deux équipes auront match perdu.

En fin de championnat, si deux équipes sont à égalité de points, elles seront départagées par le goal-average.

MUTATION

Un joueur qui part d'une équipe en cours de championnat ne peut s'inscrire dans une autre équipe.

Cas exceptionnel, en cas de déménagement, un joueur peut avec l'accord des deux responsables de département intégrer une nouvelle équipe en cours d'année.

RESPECT ET DISCIPLINE

Les joueurs sont tenus de respecter les règles de loyauté, de sportivité et de convivialité de cette discipline. Nous vous rappelons que des comportements contraires à ces règles engendrent des sanctions disciplinaires.

1- Dans le cas de brutalités physiques envers un autre joueur ou de détérioration de machines, le protagoniste se verra suspendu de licence et de participation à un tournoi pour le minimum d'une année à la date des faits.
2- Dans le cas de menaces verbales, de provocations injurieuses ou de proliférations de mots motivant la déstabilisation d'un joueur en compétition, le sujet auteur de ces faits se verra suspendu pendant un mois minimum.

Dans ces 2 cas de figures, une commission de discipline, constituée des membres du bureau et du comité d'organisation de l'association ainsi que du responsable de département F.E.F. sera réunie pour statuer sur son cas dans les 8 jours maximum suivant les faits.

Tout joueur tapant, par colère ou pour un autre motif, sur une machine et modifiant ainsi le score de la rencontre se verra déclaré perdant du match.

Bonnes flèches à tous