

# REGLEMENT DE LA LIGUE MORGIENNE

## 1. REGLES GENERALES

1. La cible doit être placée de telle manière à ce que son centre (bull's eye) se trouve à 173 cm du sol. La distance min. du lancer sera déterminé par une barre (ou une ligne) placée à une distance horizontale de 237 cm de la surface de la cible. La barre aura une longueur min. de 60 cm et une hauteur de 3 cm.
2. Seules les fléchettes qui restent plantées dans la cible à la fin d'une volée (3 jets) ou qui touchent la surface de la cible et qui ont été retirées par le joueur sont prises en compte. Les fléchettes qui tombent, rebondissent ou se plantent dans d'autres fléchettes ne peuvent pas être rejouées. Une fléchette qui tombe par terre sans qu'il y ait eu intention de la jouer peut par contre être rejouée.
3. Si au cours d'un lancer le nombre de points dépasse celui nécessaire à fermer la partie, le lancer est interrompu (bust) et les points ne sont pas pris en compte.
4. Les points seront notés sur un tableau placé à gauche ou à droite de la cible. L'équipe "Home" fournira les marqueurs. En cas de litige la déclaration du noteur fera foi.
5. Le joueur peut demander au noteur le nombre de points joués, ainsi que le score restant, mais il ne peut pas être renseigné sur la façon d'y parvenir.
6. Les capitaines sont responsables de la conduite de leurs équipes. Une sanction peut être prise par le comité à l'encontre d'équipes ou de joueurs perturbateurs. La prise de substances illégales sera sanctionnée par la radiation à vie des joueurs en infraction.
7. La feuille de match doit être envoyée par e-mail (info@dcmorges.ch) ou mise directement dans la boîte aux lettres du responsable des résultats (Michel Roy, rue de la Gare 1bis, Morges) par l'équipe "Home" au plus tard le lendemain du match.

## 2. REGLEMENT DU CHAMPIONNAT

1. Une équipe se compose au min. de 4 joueurs (un maximum de douze joueurs peuvent être alignés lors d'un match).
2. Le jour de match est le lundi (max. 2 équipes par lieu).
3. Les matchs sont joués à la date prévue. Un match peut être avancé avec l'accord des deux capitaines. Un match ne peut être renvoyé à une date ultérieure qu'en cas de force majeure et avec l'accord du président du comité.
4. Les matchs débutent à 20h00. Si les deux capitaines le désirent, le match peut aussi commencer plus tôt.
5. L'équipe "Home" est chargée de remplir la feuille de match, elle y inscrit ses joueurs pour les parties de simples, plie la feuille de façon à masquer sa sélection et la transmet à l'équipe "Visiteurs" pour y inscrire ses joueurs. On notera l'ordre des parties sur un tableau. Une fois les simples joués, procéder de même pour les doubles. Il est possible d'inverser les simples et les doubles, mais uniquement avec l'accord des 2 capitaines concernés. Le joueur qui ne se présente pas pour sa partie perdra celle-ci par forfait. Il est recommandé de faire preuve de "Fair play" et de jouer toutes les parties avec les joueurs présents avant de noter une partie perdue par forfait.
6. Au début de chaque simple on décidera du joueur qui commence la partie par un tir au Bull's Eye. Chaque joueur tire une fléchette, il ne peut retirer une autre fléchette que si la première ne s'est pas plantée dans la cible. Le joueur "Home" tire en premier. Le vainqueur du Bull's Eye commencera la première manche, ainsi que la troisième (en cas de "belle"). On retirera le Bull's Eye au début des doubles selon le même système. La pratique du "Ladies first" est recommandée, mais pas obligatoire.
7. Le match commence par quatre simples (501 points / 2 manches gagnantes), puis 2 doubles (601 points / 2 manches gagnantes). Toutes les parties se jouent en ouverture directe et fermeture par un double. En cas d'égalité 5-5 à la fin du match on jouera un double supplémentaire. Celui-ci sera joué par deux joueurs n'ayant pas déjà joués ensemble dans ce match.
8. Une victoire vaut 3 points, une victoire après prolongation 2 points et une défaite après prolongation 1 point. En d'égalité on départagera les équipes avec la meilleure différence entre les parties gagnantes et perdues, puis avec les legs gagnants et perdus.

9. Différents classements individuels seront tenus, soit les "180", le "best finish, le meilleur joueur (celui qui possédera le meilleur ratio de parties et de legs gagnés en simples) et le MVP, soit le joueur ayant rapporté le plus de points à son équipe.
10. Le comité se réserve le droit d'organiser une coupe Morgienne individuelle ou en double selon un mode à définir en fonction du nombre de participants.

### 3. INSCRIPTIONS DES EQUIPES ET DES JOUEURS

1. Une équipe (min. 5 joueurs) peut s'inscrire pour la saison. Le montant des licences sera payé au début du championnat (Fr. 30.- par joueur).
2. L'équipe doit jouer ses matchs à domicile dans la région Morgienne. Le local de jeu doit être homologué par le comité. Le comité est en droit de refuser l'inscription d'une équipe ou le lieu de rencontre en motivant sa décision.
3. Aucun transfert de joueur ne sera accepté à partir de la première journée de championnat et ce jusqu'à la fin de la saison.
4. Une équipe peut inscrire un nouveau joueur à n'importe quel moment de la saison. Est défini comme nouveau joueur celui qui n'a pas reçu de licence pour une autre équipe dans la même saison.
5. Pour tout ce qui n'est pas régi par ce règlement, la LVSD applique les règlements de la SDA (Swiss Darts Association).

Fait à Morges le 1er octobre 2018

Le comité