# LIGUE MORGIENNE DE FLÉCHETTES

# RÈGLEMENT

## 1. RÈGLES 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 max. 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 prisent 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 le soir même (WhatsApp au 078 667 25 99 ou par Mail à lmf.darts@gmail.com par l'équipe "Home".

## 2. RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT

1. Une équipe se compose au min. de 4 joueurs (un maximum de huit joueurs peut être aligné lors d'un match).
2. Le jour de match est le lundi ou le mercredi (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 ou renvoyé à la prochaine date de rattrapage (en accord avec le président de la LMF).
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 la même façon 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 (501 points / 2 manches gagnantes) et se termine par 4 autres simples. Toutes les parties se jouent en ouverture directe et fermeture par un double.
8. Une victoire vaut 3 points et 1 match nul 1 point cas d'égalité au classement une finale départagera les équipes. Elle se déroulera dans le lieu de jeu de l'équipe ayant la meilleure différence entre parties gagnées et perdues. En cas de nouvelle égalité on prendra la meilleure différence entre les legs gagnants et perdus.

9. Différents classements individuels seront tenus, soit celui des "180", celui des "best finish", celui du meilleur joueur (Ratio). Le joueur qui possédera le meilleur pourcentage de parties et de legs gagnés en simple (pour être classé, il faudra avoir joué au moins 40% des simple) et celui du MVP (joueur ayant marqué le plus de points pour son équipe (1 point par simple et 1/2 point par double gagnés).
10. La LMF se réserve le droit d'organiser une Coupe Vaudoise par équipe, individuelle ou en double selon un mode à définir en fonction du nombre de participants.

## 3. INSCRIPTIONS DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS

1. Une équipe (min. 6 joueurs) peut s'inscrire pour la saison. Le montant des licences sera dû au début du championnat (Fr. 30.- par joueur / Fr. 15.- à partir du 1er janvier pour la ½ saison).
2. L'équipe doit jouer ses matchs à domicile dans la région comprise entre Morges et Lausanne. Le local de jeu doit être homologué par la LMF. Elle 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 par régit par ce règlement, la LMF applique les règlements de la SDA (Swiss Darts Association).

Fait à Morges le 1er septembre 2018
Modifié le 1er octobre 2026

Michel Roy
Président de la LMF