

Jeu de dards

On encourage les districts à suivre en tout temps les renseignements et les règlements énoncés dans ce manuel. Lorsque des changements sont effectués au niveau du district, les personnes participantes admissibles aux jeux d'été Ontario 55+ doivent être informées que les règlements suivants seront en vigueur aux jeux d'été Ontario 55+.

A) FORMAT DU JEU – DOUBLES

DIVISION	CATÉGORIES D'ÂGES	NOMBRE DE PARTICIPANT(E)S
Homme	55+	deux (2)
Femme	55+	deux (2)
Mixte	55+	deux (2)

Les **MÉDAILLÉS D'OR DU DISTRICT** qui se classent pour les jeux provinciaux, mais dont le partenaire de jeu ne peut y participer, peuvent choisir un nouveau partenaire de jeu pour les jeux provinciaux, mais doivent choisir leur nouveau partenaire de jeu parmi les personnes qui ont participé à la compétition de qualification du district.

Toute personne absente au début d'une partie prévue à l'horaire ou tout au long de la compétition est considérée en défaut et est automatiquement disqualifiée de la compétition. S'il y a des circonstances atténuantes, des exceptions peuvent être accordées par le responsable de l'événement.

Les athlètes sont tenus de terminer la compétition, quel que soit leur résultat. En cas de défaillance d'une équipe en cours de compétition, les résultats de cette équipe seront retirés du classement. Les organisateurs doivent disposer d'une équipe supplémentaire pour jouer en tant qu'équipe « flottante » au cas où le nombre d'équipes serait impair ou en cas de défaut d'une équipe. Les résultats de cette équipe ne seront pas inclus dans le classement final.

Pour toutes questions sur les décisions, les règlements du manuel technique du *OSGA Summer Games* sont considérés comme exacts.

B) ADMISSIBILITÉ

ÉVÉNEMENT	EXIGENCES
Jeux du district	Toute personne âgée de 55 ou plus qui demeure en Ontario
Jeux d'été Ontario 55+ (championnat provincial)	Médaillés d'or — compétition du district
Remarque : Les gagnant(e)s précédents des jeux d'été et d'hiver Ontario 55+ et du Canada peuvent compétitionner aux jeux du district et aux jeux d'été Ontario 55+, mais doivent se qualifier au niveau du district avant de participer aux Jeux d'été provinciaux.	

C) PRÉPARATIFS AU TOURNOI

1. Le jeu se déroulera sous la forme d'un tournoi à la ronde, suivi d'une série éliminatoire, si le temps le permet.
2. Si possible, la série éliminatoire comprendra une ronde pour les médailles et une ronde pour la consolation. La répartition sera déterminée par le nombre d'équipes participantes. Pas plus de 8 équipes peuvent se qualifier pour la ronde des médailles.
3. Chaque joueur doit jouer trois (3) manches par partie, chacune rapportant un (1) point. Le total des points à la fin du tournoi détermine le vainqueur.
4. Une limite maximale de quinze (15) minutes par manche doit être fixée et chaque partie (3 manches) a une durée maximale de 45 minutes. Si les deux joueurs ont quarante (40) points ou moins et que le temps est écoulé, un (1) dard par joueur doit être lancé pour déterminer le joueur qui se rapproche le plus du centre de la cible et ainsi remporter la manche.
5. Au niveau régional et provincial, tous les matchs se joueront en 501 points pour les hommes. Les matchs mixtes et féminins se joueront en 401 points. Il n'y a pas de double pour commencer, mais les joueurs doivent doubler pour terminer.
6. Le nombre de cibles disponibles et le nombre d'équipes inscrites détermineront le nombre de points par partie et le nombre de parties par match afin que le tournoi à la ronde et les éliminatoires puissent être terminés dans le temps imparti.

D) Détermination des gagnant(e)s

1. Le classement dans le tournoi à la ronde déterminera la répartition des places pour le format des séries éliminatoires.
1. Si, à l'issue du tournoi à la ronde, il y a égalité au classement, la procédure suivante sera appliquée pour briser l'égalité :
 - a. Résultats des matchs en tête-à-tête;
 - b. Le cas échéant, les points marqués en faveur sont divisés par les points marqués contre, le quotient le plus élevé l'emportant.
 - c. Si nécessaire, un match supplémentaire de 301 doit être joué entre les équipes à égalité.

E) PRIX

OR (6)	Une par membre d'équipe, par division
Argent (6)	Une par membre d'équipe, par division
Bronze (6)	Une par membre d'équipe, par division

F) SOURCE DES RÈGLES

Les dispositions des lois sur le jeu de dards s'appliquent telles qu'elles figurent dans le règlement de la National Darts Federation, à l'exception des exceptions énumérées sous « Préparatifs au tournoi » et « Sommaire des règles du jeu de dards ».

Sites Web : www.ndfc.ca- (voir « Rules » dans le menu) www.dartsontario.com

G) EXIGENCES POUR L'ÉVÉNEMENT

Équipement

1. Les dards modernes sont presque entièrement fabriqués en laiton et varient en forme et en taille. Cependant, pour être efficace, un dard doit avoir une pointe aiguisée en acier, un fût offrant une bonne prise pour les doigts et une ailette en papier, en plume ou en plastique moulé.
2. Le jeu de dards le plus couramment utilisé est le jeu d'horloge, qui est divisé en vingt (20) segments égaux, chacun numéroté de un (1) à vingt (20).
3. La cible doit être fixée à une hauteur de cinq (5) pieds et huit (8) pouces (1,7 mètres) à partir de son point central jusqu'au sol.
4. Il doit être solidement fixé de façon à ce que son centre soit à cinq (5) pieds huit (8) pouces (1,73 mètres) au-dessus du sol, la division vingt (20) étant la plus haute. Une ligne imaginaire passant par le milieu de la division vingt (20) jusqu'au sol doit être verticale.

Installations

1. La longueur du « lancer » est de 7' 9 ¾ pieds (2,93 mètres) à partir de la façade de la cible et une marque appropriée doit être faite sur le sol. Cette marque doit avoir une distance de trois (3) pieds (0,91 mètre) et être parallèle à la cible. La façade de la ligne la plus proche de la cible est considérée comme la ligne de pied et ne doit pas être dépassée.

H) OFFICIELS

L'OSGA exige, au minimum, les officiels principaux suivants aux jeux d'été OSGA Ontario 55+ :

En ce qui concerne les jeux du district, la procédure suivante est seulement une suggestion. Le nombre de personnes participantes et la disponibilité de volontaires peuvent exiger moins d'officiels. Les districts sont encouragés à avoir les officiels nécessaires afin d'assurer le bon déroulement de l'événement.

1. Un (1) responsable des activités
2. Deux (2) marqueurs officiels

Le comité hôte s'assurera que tous les officiels principaux possèdent les qualifications requises telles que spécifiées par l'OSGA avant les Jeux d'été de l'Ontario 55+. L'hôte est également responsable de tous les autres officiels nécessaires à l'organisation de l'événement.

I) SOMMAIRE DES RÈDLES DU JEU DE DARDS

1. Pour déterminer quel joueur lancera le premier dard de la partie, un tirage au sort (pile ou face) ou le joueur le plus proche du centre peut être utilisé pour commencer la première partie. Le perdant du tirage au sort (ou le plus éloigné du centre de la cible) commencera la deuxième partie. Si une troisième partie est nécessaire, on tirera à pile ou face.
2. Les joueurs sont autorisés à utiliser leurs propres dards.
3. Dans le jeu OSGA, les joueurs n'ont pas besoin de commencer avec un double, mais doivent terminer avec un double.
4. Les joueurs lancent alternativement trois (3) dards, ce qui constitue un lancer.
5. Le pointage après chaque « lancer » doit être enregistré et visible par tous les joueurs. La méthode de calcul du pointage consiste à soustraire le dernier pointage du total précédent.
6. Rappelez-vous que vous devez TERMINER avec un DOUBLE ou un PLEIN CENTRE; par conséquent, si un joueur qui tente un « tir de match » marque plus ou UN de moins que le nombre requis, il doit cesser de lancer et aura toujours besoin du même score que celui dont il avait besoin avant que le lancer ne commence.
7. Seuls les dards qui restent plantés dans la cible à la fin d'un « lancer » de trois dards sont comptabilisés. Les dards qui rebondissent sur la cible, qui se plantent dans d'autres dards, qui tombent ou qui sont renversés par d'autres dards avant la fin du « lancer » de trois dards sont hors du jeu et ne peuvent être relancés avant le prochain tour du joueur.
8. Il doit y avoir des chronomètres et tous les matchs doivent respecter les limites de temps de quinze (15) minutes par manche et de 45 minutes pour un match (3 manches).
9. Aucun nouveau match ne peut commencer après 15 h le premier jour de la compétition.