



REGLEMENT DE LA LIGUE GENEVOISE DE FLECHETTES

A. Conditions d'accueil

- I. Les matchs sont joués à la date prévue sauf en cas d'accord préalable des capitaines (communication obligatoire au comité à l'aide de la feuille de matchs).
- II. Une équipe complète se compose de quatre (4) joueurs et plus.
- III. Les matchs débutent à 20h15.
- IV. Les points sont marqués sur un tableau visible par tous par un marqueur dont la déclaration du nombre de points effectués sera la seule faisant foi. L'équipe qui reçoit est responsable de fournir le marqueur pour chaque partie.
- V. Seuls les joueurs présents peuvent être inscrits.
Les joueurs retardataires mais arrivant à temps pour disputer leur partie sont inscrits directement à la suite des autres, dès leur arrivée.
- VI. OBLIGATION DE JOUER LES MATCHS : Le match est considéré terminé lorsque aucun nouveau joueur ne s'est présenté 5 minutes après la dernière partie. L'équipe disputant son match à moins de 4 joueurs sera sanctionnée d'une pénalité.
Un joueur inscrit sur la feuille de match ne peut pas être remplacé par un autre joueur. Une équipe a le droit de demander la présentation de la licence d'un joueur de l'équipe adverse. Si celui-ci ne satisfait pas à cette demande, l'équipe peut refuser son inscription.
- VII. Si un joueur désire partir avant l'heure prévue pour un motif valable, sous réserve de l'accord des deux capitaines, la partie de double ou simple de ce joueur peut avoir lieu tout de suite.

B. Déroulement des matchs

- IX. Les matchs comprennent huit (8) parties de simples et deux (2) parties de doubles.
La coupe par équipe comprend huit (8) parties de simples et deux (2) parties de doubles, en cas d'égalité on jouera un troisième double.
L'ordre des matchs simples et doubles se déroule selon le désir des capitaines, par défaut on commencera par les matchs simples.

Division Elite et 1ère : Aux meilleurs de trois jeux en 501 points pour les simples et aux meilleurs des trois jeux en 601 points pour les doubles.

Divisions suivantes : Aux meilleurs de trois jeux en 501 points pour les simples et sur une manche en 801 points pour les doubles.

Division FUN : Sur une manche en 501 points pour les simples et sur une manche en 801 points pour les doubles.

Coupe par équipe: Identique à la FUN division : Sur une manche en 501 points pour les simples et sur une manche en 801 points pour les doubles.

Coups individuelles et doubles : Simples en 501 meilleurs des trois ; Doubles en 601 meilleurs des trois.

L'équipe HOME inscrit ses joueurs pour les parties de simples ou de doubles sur la feuille de match, la plie de façon à masquer sa sélection et la transmet à l'équipe VISITOR pour y inscrire ses joueurs. Une fois complétée, l'ordre des parties doit être inscrite sur un tableau et le match peut commencer. Procéder de la même façon pour les parties restantes. Lorsque les joueurs se présentent pour jouer leur partie, les essais sont limités à neuf (9) fléchettes par joueurs (Les joueurs désirant un échauffement supérieure doivent le pratiquer avant le début du match).

Une équipe qui ne se présente pas pour un match perd par forfait et sera sanctionnée. L'équipe adverse qui se sera quand même déplacé, gagnera le match par forfait.

- X. La séquence des équipes sera décidée au Bull'S eye "centre" (Le visiteur tire en premier) et doit être appliqué pendant tout le match. La pratique galante du "Lady first" est autorisée mais pas obligatoire. Par contre, dans les compétitions de doubles mixtes, c'est toujours à la dame de commencer à jouer. Dans les parties aux meilleurs des trois (3) legs : En cas d'un leg partout le joueur qui a gagné le Bull's commence le troisième leg. Il n'est pas nécessaire de marquer un point double pour commencer à compter la partie. Le score débute après le lancement de trois (3) fléchettes. Toutes fléchettes restantes dans la cible après l'arrivée de la dernière fléchette comptent dans le score. Toutes fléchettes restantes dans la cible, quand le joueur quitte la ligne de tir comptent dans le score. Seul un point double termine une partie. Les "shangais" où la division du onze (11) est interdits. La GDL applique les règles de jeu de la S.D.A.
- XI. Les capitaines sont seuls responsables de la conduite de leur équipe. Les capitaines et Vice capitaines sont responsables des feuilles de match. Le chahut pendant le déroulement des parties est interdit. Une sanction peut être prise par le comité à l'encontre des joueurs perturbateurs, respectivement d'une équipe perturbatrice. La consommation de substances illégales à l'occasion des matchs est sanctionnée par la radiation à vie des joueurs en infraction.
- XII. Si une équipe est suspendue du championnat durant la saison, les points acquis contre elle par les autres équipes seront annulés. Les résultats individuels (Ratio, Best finish, 180 etc.) acquis par les joueurs sont conservés.
- XIII. Les matchs de la coupe se jouent toujours au Home venue de l'équipe de division inférieure. A partir de demi-finale, c'est le comité qui décide du lieu.

C. Points et pénalités

- XIV. Comme l'équipe HOME, l'équipe VISITOR doit également établir et faire parvenir une feuille de match dûment complétée à la ligue. Une fois que tous les résultats sont enregistrés, chaque équipe signe les deux feuilles de match. En cas de match annulé ou reporté, les feuilles doivent être envoyées, avec la rubrique concernée complétée par les deux équipes.
- XV. Concernant les parties : Un (1) point est attribué à l'équipe gagnante d'une partie de simple ou de double.
Concernant les matchs : Une victoire trois (3) points – une égalité un (1) point – une défaite zéro (0) point.
L'équipe totalisant le plus grand nombre de points à la fin de la saison est déclarée gagnante du championnat de la GDL dans sa division. En cas d'égalité d'équipes de la même division il sera tenu compte : 1^{er} la confrontation direct – 2^{ème} le nombre de matchs gagnés – 3^{ème} le nombre de leg gagné – 4^{ème} un match de barrage en cas d'égalité parfaite.
- XVI. Tout joueur qualifié qui ne se présente pas pour la suite des compétitions (coupe : SH – SD – DH – DD – DM) sera éliminé sans préavis, et ne pourra pas se faire remplacer.
- XVII. Toutes réclamations justifiées sont à adresser par écrit au comité, dans les deux jours qui suivent l'événement. Le comité discutera ces réclamations lors de sa prochaine réunion et communiquera ses conclusions à toutes les parties concernées. Dans le cas d'un litige, la décision du comité est sans appel.
- XVIII. Les scores des matchs sont à adresser au comité au maximum deux (2) jours après les matchs.
- XIX. Seront sanctionnés par une pénalité :
Les matchs perdus par forfait, la disqualification d'une équipe. Une équipe qui se présente à un match avec trois (3) joueurs à un (1) point de pénalité qui est retiré sur le classement. Le match est forfait pour une équipe qui se présente à un match avec moins de quatre (4) joueurs.
Un joueur n'ayant pas payé sa licence perd tous les matchs qu'il a joué en simple et en double et l'équipe prend un (1) point de pénalité par licence impayée qui est retiré sur le classement.
- XX. Seront sanctionnées par une suspension :
Une équipe qui ne s'est pas acquittée avant le début de la saison des montants dus à la ligue, à la clôture de la saison précédente. Une équipe ayant accumulés trois forfaits dans la même saison. Une équipe ne respectant pas le présent règlement au sens de l'article XI. Une équipe faussant l'équité sportive des compétitions par tricherie au niveau des résultats reportés.
- XXI. Forfaits (les points sont retirés sur le classement)
La pénalité pour forfait d'équipe est fixée à 2 points pour le 1^{er} forfait
est fixée à 5 points pour le 2^{ème} forfait
est fixée une suspension pour le 3^{ème} forfait
- XXII. La défaite par forfait est sanctionnée comme une défaite par 3-0.

D. Inscriptions de joueurs

- XXIII. L'inscription pour un nouveau joueur est autorisée toute la saison. Est défini comme nouveau joueur celui qui n'a pas été qualifié avec une autre équipe dans la même saison sauf si cette équipe est disqualifiée. Pour les transferts de joueurs le dernier délai est le 31 décembre. Le terme de transfert est défini par l'inscription d'un joueur en provenance d'une équipe qui est qualifiée dans la ligue au moment du transfert. Un joueur qui a disputé un match de coupe avec une équipe ne peut pas jouer dans cette compétition pour une autre équipe.
- XXIV. La fun division n'est pas une ligue inférieure : elle a été créée pour permettre à des joueurs de se battre sans avoir à devoir assumer une promotion en ligue supérieure. Si une équipe de ligue principale se retire ou refuse une promotion de la ligue, une nouvelle équipe ne peut compter plus de 3 (trois) joueurs de cette ancienne équipe sur la saison suivante quel que soit son nom. Les transferts de ces joueurs sont interdits sur l'ensemble de la saison (le regroupement de ces joueurs est donc interdit).
- XXV. La cotisation d'inscription d'un joueur doit parvenir au comité dans les 5 jours ouvrables suivant le match joué ; le non-respect de ce délai entraîne une sanction. Inscription des nouveaux joueurs en cours de saison : envoyer la feuille d'inscription en même temps que la feuille de match sous réserve de forfait (à remplir intelligiblement).

E. Administration et PVs du comité

- XXVI. Toute correspondance reçue par le comité est mentionnée dans le procès-verbal de la séance suivante.

F. Numerus clausus

- XXVII. Lors de l'inscription des équipes, l'ensemble des divisions Elite, 1ère, 2ème ne pourra compter plus de quatre (4) équipes hors territoire comme défini dans les statuts.
- XXVIII. Au terme de la saison si plus de deux (2) équipes en dehors du rayon de 30 km. du canton (rayon délimité par les villes de Divonne, Nyon etc.) devaient se retrouver dans la même division, en cas de relégation ou de promotion, selon le règlement actuel, elles devront jouer un match de barrage entre le promu ou le relégué et la moins bien classée des deux équipes de la division. L'autre solution au match de barrage, serait de trouver un local ou home à l'intérieur de ce rayon pour la saison suivante. Toute nouvelle équipe en dehors de ce rayon qui désire s'inscrire en GDL doit trouver un local ou home dans ce périmètre.