



Règles de jeu de World ParaDarts

*Adoptées en février 2020,
amendées en février 2021, décembre 2024 et janvier 2025*

Nous suivons les règles de jeu et les codes de conduite* de la **World Darts Federation** pour tous les tournois, avec les ajouts suivants :

1. Les joueurs en fauteuil roulant peuvent choisir de jouer soit sur une cible à hauteur standard, soit sur une cible abaissée pour fauteuil roulant, située à 137 cm du sol jusqu'au centre de la cible. Ils doivent indiquer leur choix lors de l'inscription à la compétition et le confirmer lors de l'enregistrement le jour du tournoi.
2. Les joueurs doivent indiquer s'ils jouent en tant que joueur debout ou joueur en fauteuil roulant lors de leur inscription à une compétition et confirmer ce choix lors de l'enregistrement le jour du tournoi. Après l'enregistrement, ils ne pourront plus changer leur choix pendant le tournoi.
3. **Positionnement du fauteuil roulant à l'oche (pas de tir) :**
 - Si le joueur utilise un fauteuil roulant autopropulsé avec de grandes roues arrière, le point de contact des roues arrière avec le sol doit être derrière l'oche.
 - Si le joueur utilise un autre type de fauteuil roulant, son positionnement à l'oche doit garantir que son torse reste derrière l'oche, avec l'accord d'un officiel du tournoi le jour même.
4. Les joueurs en fauteuil roulant doivent s'assurer que leurs pieds ne touchent pas le sol devant l'oche.
5. Les joueurs en fauteuil roulant doivent être correctement assis dans leur fauteuil et ne pas s'asseoir sur le bord, afin que leur torse reste derrière l'oche.

6. **Assistance à l'oche :**

- Tous les joueurs sont autorisés à avoir un ramasseur pour récupérer leurs fléchettes sur la cible. Ils doivent informer les officiels du tournoi lors de l'enregistrement s'ils utilisent un ramasseur. Celui-ci doit être fourni par le joueur et ne doit pas perturber le jeu.
- Les joueurs en fauteuil roulant peuvent également avoir besoin d'un assistant pour les aider à se positionner à l'oche. Dans ce cas, l'assistant doit reculer d'au moins 2 pas une fois le joueur en position.
- Il est important que les ramasseurs et assistants restent derrière la ligne de vision des deux joueurs et respectent les mêmes règles que les joueurs en ce qui concerne la communication pendant le jeu.
- Ils ne doivent pas donner de conseils au joueur sur les scores à réaliser.
- De plus, ils ne doivent pas consommer d'alcool pendant qu'ils récupèrent les fléchettes.

7. **Infraction à l'oche :** si un joueur dépasse l'oche en mettant un pied devant celle-ci, si la roue arrière du fauteuil roulant (ou toute autre partie du fauteuil désignée comme repère par l'officiel du tournoi) dépasse l'oche, si un joueur en fauteuil pose son pied sur le sol devant l'oche ou s'assoit sur le bord avant de son siège, un "no throw" sera annoncé par le Caller/Chalker, et les points marqués lors de ce lancer seront annulés.

8. **Validation du score :** les joueurs ou leurs ramasseurs ne doivent pas retirer leurs fléchettes de la cible tant qu'ils ne sont pas sûrs que le Caller/Chalker a informé le bon score. En cas de contestation après le retrait des fléchettes, la décision du Caller/Chalker sera définitive.

9. **Règle des 45 fléchettes :** lors d'une manche, si les deux joueurs ont lancé 42 fléchettes chacun, le Caller leur indiquera qu'ils ont un dernier lancer (3 fléchettes chacun). Si après ce lancer, aucun joueur n'a terminé la manche, celle-ci sera décidée par un tir au plus proche du centre (bull) avec une fléchette chacun. L'ordre de tir suivra l'ordre de jeu de la manche en cours.

10. **Positionnement des béquilles à l'oche :** les règles de la WDF ne précisent pas la position des béquilles à l'oche. Par conséquent, elles peuvent être placées devant ou derrière l'oche lors du lancer. Dans les compétitions World ParaDarts, les joueurs utilisant des béquilles sont également autorisés à les positionner devant ou derrière l'oche, à condition que leurs pieds restent derrière l'oche. Les experts médicaux ont jugé que la position des béquilles n'offre aucun avantage par rapport aux joueurs qui n'en utilisent pas.

11. **Domage ou perte d'équipement :** si un joueur subit des dommages ou perd son matériel de fléchettes pendant un lancer, il aura jusqu'à 3 minutes pour le réparer ou le remplacer, conformément aux règles de la WDF.

12. **Domage aux aides à la mobilité :** si une aide à la mobilité d'un joueur (ex. : fauteuil roulant, béquilles) est endommagée durant le match, le joueur pourra bénéficier jusqu'à 10 minutes pour la réparer ou la remplacer, sous réserve de l'accord de l'organisateur du tournoi.

13. **sortie temporaire du terrain de jeu :** si un joueur doit quitter la zone de jeu pour une raison urgente, l'arbitre peut, à sa seule discrétion, lui accorder jusqu'à 5 minutes d'absence. En cas de raison médicale, ce délai peut être porté à 10 minutes.

14. Clarification des règles : si un joueur souhaite obtenir une clarification sur une règle ou un code de conduite affectant son match, il peut d'abord s'adresser au Caller/Chalker. Si une explication supplémentaire ou une décision officielle est nécessaire, il peut demander la suspension du match jusqu'à ce que le directeur du tournoi soit consulté et rende une décision finale.

15. Code vestimentaire : le code vestimentaire de World ParaDarts s'applique à tous les événements, sauf indication contraire des officiels du tournoi.

16. Interdiction d'alcool en jeu : la consommation d'alcool est interdite pendant le jeu. Seule l'eau est autorisée pendant un match.

17. Lutte antidopage : nous respectons les règles antidopage de la World Darts Federation. Les joueurs acceptent d'être soumis à un contrôle antidopage si demandé par World ParaDarts.

18. Critères d'éligibilité : tous les joueurs doivent avoir un handicap reconnu selon les critères d'éligibilité de World ParaDarts (les détails sont disponibles sur la page Nouveaux Membres de World ParaDarts).

19. Vérification de l'éligibilité : World ParaDarts peut demander à tout joueur de fournir une preuve de son éligibilité à tout moment de l'année et peut retirer son éligibilité si nécessaire.

20. Modification de l'état de santé : les joueurs doivent informer World ParaDarts de tout changement médical pouvant affecter leur manière de lancer les fléchettes. Un manquement à cette règle pourrait entraîner un retrait de l'adhésion.

21. Utilisation des téléphones : tous les téléphones dans la salle doivent être mis en mode silencieux du début à la fin du tournoi, pour les joueurs et les supporters.

22. État d'ivresse : tout joueur jugé en état d'ivresse sera exclu du tournoi entier. Si l'événement dure 2 ou 3 jours, il perdra sa place pour le reste de la compétition et devra quitter les lieux.

23. Comportement inapproprié : tout joueur ou supporter jugé agressif, abusif ou ayant un comportement inapproprié sera expulsé du tournoi et devra quitter la salle. Si le tournoi dure plusieurs jours, le joueur sera exclu pour toute la durée de l'événement.


24. Ponctualité à l'oche : les joueurs doivent être à l'oche à l'heure prévue, prêts à jouer. Tout joueur absent à l'heure indiquée perdra son match par forfait.

25. Obligation de marquer les matchs : lors des phases de poules ou matchs en groupe, les joueurs seront désignés pour tenir le score (chalk/mark). Tout joueur absent au moment prévu pour tenir le score sera exclu du tournoi pour tout le reste du week-end/événement.

26. Marquage des matchs en phase à élimination directe : lors des phases à élimination directe, le joueur perdant devra rester à la cible pour marquer le match suivant. S'il quitte l'oche et n'est pas présent à l'heure prévue pour tenir le score, il sera exclu du tournoi et des autres compétitions du week-end/événement.

Sanctions en cas d'infraction aux règles :

Tout joueur qui enfreint l'une des règles ci-dessus perdra son match par forfait et sera exclu du tournoi en cours ainsi que des compétitions restantes de l'événement/week-end.

 Les règles de jeu de la World Darts Federation sont disponibles à l'adresse suivante :
World Darts Federation – Règles de jeu et de tournoi