

E.D.F.L.
ELEKTRONIK DARTS FEDERATIOUN LËTZEBUERG
MEMBER OF THE INTERNATIONAL DART FEDERATION (I.D.F.)
WWW.EDFL.LU
INFO@EDFL.LU

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX SPORTIF

INDEX

Organisation sportive.....	3
Salle de jeu.....	5
Matériel et aire de jeu	6
Système de jeu.....	8
Licences.....	12
Transferts	13
Championnat de Luxembourg par équipes.....	15
Liste de rang.....	19
Coupe de Luxembourg	20
Championnat DH, DD et DM	22
Equipe Nationale.....	23

- 1) Les compétitions placées sous l'égide de l'E.D.F.L. sont déterminées par le directeur sportif avec l'accord du Conseil d'administration. Elles sont arrêtées avant la fin d'une saison en cours applicable dès la saison suivante. Les règlements particuliers de ces compétitions sont diffusés par l'E.D.F.L. avant le début de la saison.
- 2) Aucune autre compétition que celles définies ci-dessous ne peut prétendre à l'appellation « placée sous l'égide de la E.D.F.L. »
- 3) Les compétitions placées sous l'égide de l'E.D.F.L. :
 - a) Championnats par équipes,
 - b) Championnats individuels,
 - c) Coupe de Luxembourg,
 - d) Liste de Rangs,
 - e) Masters,
 - f) Tournois,
 - g) autres

Les championnats sont des compétitions disputées sur une série d'épreuves ou de rencontres, permettant de sacrer les champions pour la saison sportive écoulée ou en cours.

- 4) Championnat de Luxembourg par équipes :
 - a) Championnats annuels disputés sur une série de rencontres aller/retour, opposant des équipes de clubs repartis en divisions, suivant un calendrier arrêté par la E.D.F.L. Aucune autre épreuve placée sous l'égide de l'E.D.F.L. ne peut être organisée à ces dates. Le championnat est ouvert aux équipes des clubs affiliés à l'E.D.F.L. dont les joueurs sont titulaires d'une licence E.D.F.L.
- 5) Championnats individuels
 - a) Championnats annuels disputés pendant la saison entre les joueurs, titulaires d'une licence E.D.F.L.
- 6) Coupe de Luxembourg :
 - a) Une série de rencontres opposant des équipes tirées au sort, jouant selon les règlements particuliers pour cette compétition.
- 7) La liste des tournois placés sous l'égide de l'E.D.F.L. est arrêtée comme suit:
 - a) Liste de rangs (consiste uniquement à déterminer le et la champion (ne) de Luxembourg (national)).
 - b) Cadre national, masculin et féminin sera désigné par le Conseil d'Administration.
- 8) Calendrier sportif:
 - a) Le calendrier sportif est établi par le directeur sportif et communiqué aux clubs pour la fin de septembre au plus tard de la saison à venir.
- 9) L'E.D.F.L. est tenue de promouvoir les compétitions, à caractère national ou international, placées sous l'égide de l'E.D.F.L.

- 10) L'E.D.F.L. est tenue d'inscrire à son calendrier sportif, de promouvoir, faire organiser, ou organiser elle-même un nombre minimum de compétitions qui sont arrêtées comme suit:
- a) Un championnat de Luxembourg par équipes.
 - b) Un championnat de Luxembourg individuel
 - c) Une coupe de Luxembourg.
 - d) Un nombre déterminé de Liste de rangs.
 - e) Des tournois organisés par les associations membres (clubs).E.D.F.L.
 - f) Des compétitions d'ordre international.
- 11) L'E.D.F.L. se réserve le droit de changer ou modifier le calendrier si nécessaire pour un meilleur déroulement.
- 12) L'E.D.F.L. organisera entre la phase des matchs aller et matchs de retour un E.D.F.L. Meeting obligatoire pour avoir un échange d'informations et de propositions entre la fédération-et les clubs. En cas d'absence une amende sera prononcée par le Conseil d'Administration.
- 13) Les communications et courriers, par voie postale ou digitale, seront traitées de la même façon.
- 14) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

SALLE DE JEU

- 1) Chaque club affilié à l'E.D.F.L. doit avoir à sa disposition une salle de jeux apte aux règlements de l'E.D.F.L.
- 2) La distance entre les murs, les portes et la bulle, doit être d'au moins 1,00 mètre.
- 3) Dans cette salle doit se trouver au moins un appareil pour deux (2) équipes.
- 4) Toutes les mesures et dimensions concernant les appareils, lignes (butées), etc. doivent être exactes, selon les règlements de l'E.D.F.L.
- 5) Dans une salle de jeu doivent se trouver:
 - a) Les règlements de l'E.D.F.L.
 - b) Une ampoule de réserve
 - c) Le matériel nécessaire pour marquage en cas de panne d'appareil
 - d) Un mètre enroulant d'au moins 3 mètres de longueur
 - e) Des feuilles d'arbitrage
- 6) Sur demande, la salle doit être mise en état de jeu selon les règlements, dans un délai fixé par les responsables de l'E.D.F.L. et le club est amendé.
- 7) Aucune modification dans la salle de jeu, contraire aux règlements de l'E.D.F.L., n'est permise. Le cas échéant est punis par la disqualification de tout événement joué dans cette salle et sous l'égide de l'E.D.F.L., pour le reste de la saison.
- 8) Ces règlements sont valables pour chaque salle et chaque lieu de jeu, pour les événements joués sous l'égide de l'E.D.F.L.
- 9) L'E.D.F.L. se réserve le droit de faire des modifications qui s'avèrent nécessaires.
- 10) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

MATÉRIEL ET AIRE DE JEU

1) Cible:

- a) La cible doit être du type horloge, divisée en segment, marquée de 1 à 20. La segmentation se compose comme suit : le 20 devra avoir la couleur bleu avec son triple et son double en rouge, donc le prochain segment sera l'inverse et ainsi de suite. Aucune autre composition de couleurs sera permis.
- b) Les marquages plastiques délimitant les segments, les triples, la bulle et la demi-bulle, et formant la trame de la cible, respectent la norme standard ci-après :

i) Largeur intérieur des doubles et des triples	2 trous
ii) Diamètre de la bulle	3 trous
iii) Diamètre du demi-bulle	3 trous
- c) La valeur d'un segment correspond au nombre indiqué en référence et peut varier de 1 à 20 points.
 - i) La couronne extérieure (doubles) double la valeur des points.
 - ii) La valeur intermédiaire (triples) triple la valeur des points.
 - iii) L'anneau central (demi-bulle) compte 25 points.
 - iv) Le plein centre (bulle) compte 50 points et est considéré comme un double pour finir la partie.
- d) L'E.D.F.L. se réserve le droit d'agréer certains appareils qui doivent être utilisés lors des compétitions placées sous son égide.

2) Darts:

- a) Les darts (ci-après fléchettes) ne pourront excéder 30,5 cm de longueur ni peser plus de 21 grammes.
- b) Chaque fléchette doit présenter une pointe en plastique effilée à un corps métallique. A l'autre extrémité de ce corps se trouve un empannage pouvant consister en trois pièces différenciées.
- c) Chaque joueur doit disposer de sa propre tripllette de fléchettes.

3) Positionnement de l'appareil :

- a) L'appareil doit être posé de manière à ce que la perpendiculaire abaissée du centre de la bulle au niveau du sol correspondant à celui du pas de tir, mesure exactement 1,73 m.

4) Pas de tir:

- a) Le pas de tir est situé à 2,37 m du plan de la cible. La diagonale du centre de la bulle au pas de tir (pas de la butée côté joueur) mesurera donc 2,93 m.
- b) Une butée de 38-45 mm s'étend sur la place de la butée côté joueur.

5) Eclairage:

Les sources lumineuses doivent être disposées de façon:

- a) A assurer un éclairage suffisant.
 - b) A éviter toute agression lumineuse à un joueur en position de tir.
 - c) A éviter tout ombre indésirable sur l'appareil.
- 6) L'E.D.F.L. se réserve le droit d'imposer des conditions d'éclairage particulières lors des épreuves placées sous son égide.
- 7) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

Tout évènement de darts, se jouant au Luxembourg et qui est joué sous l'égide de la E.D.F.L. est soumis au règlement suivant :

1) Conditions générale de jeu:

- a) Aucune autre personne que les joueurs et les officiels ne sont autorisés à se tenir dans la zone de lancement. Toutes les personnes autorisées à se tenir dans l'aire de jeu sont tenues de respecter une immobilité absolue pendant le lancement des fléchettes.
- b) Tout joueur doit avoir un comportement respectueux envers l'adversaire et l'organisateur ou ses représentants.
- c) Tout joueur doit se tenir en retrait du joueur en position de tir. Une distance minimale de 60 cm environ doit être respectée (la valeur d'un pas normal).
- d) Au cours d'un match, les joueurs sont tenus en silence. Sauf le capitaine est autorisé à souffler à un joueur en position de tir quelque renseignement que ce soit.
- e) Dans l'aire de jeu, tout téléphone portable (GSM) doit être mis sur position muet.
- f) Tous abus à l'article 1-4. est à signaler au capitaine. Toute récidive entraîne la perte de son tour de joueur fautif ou l'expulsion du spectateur ou de l'officiel incriminé. Un renseignement ou une prestation adressée par le joueur en position de tir au capitaine ne tombe pas sous le présent article.
- g) Un joueur ou le capitaine d'une équipe peut demander que les dimensions de l'aire de jeu ainsi que leur conformité aux dimensions standard, soient vérifiées. Cette demande ne peut être faite qu'au début ou à la fin d'une manche. Les ajustements éventuels sont alors à apporter par l'organisateur ou par le club en questions.
- h) Un maximum de trois (3) minutes est accordé à un joueur contraint à quitter précipitamment l'aire de jeu ou en cas de bris de matériel au cours d'un jeu, pour lui permettre de réparer ou de changer son matériel. Ce délai passé, le joueur en question perd son tour.

2) Ordre de lancer:

- a) L'ordre de lancer pour les listes de rangs, la coupe de Luxembourg et le championnat par équipes est déterminé par un tir sur la bulle effectué par les joueurs avant le début du match.
- b) Toute réclamation concernant l'ordre de lancer ne peut être prise en considération que si elle est formulée par le joueur lésé avant qu'il ait effectué son premier lancer.
- c) Tout joueur doit veiller à ce que le bon mode de jeu soit entré dans l'appareil. Si les options (par ex. double out ou TEAM) n'ont pas été entrées, la manche sera rejouée.
- d) Chaque joueur doit vérifier avant la lancée à ce que l'appareil annonce sa position de jeu.

- e) Si un joueur a lancé moins que 3 fléchettes et l'appareil change de joueur, l'appareil doit être mis à la bonne position et le joueur lancera la ou les fléchettes lui restantes.
- f) Si un joueur lance une ou deux fléchette sur le compte de son adversaire, il faut changer la position sur l'appareil et le joueur lance les fléchettes lui restantes. Après son adversaire continue avec 3 fléchettes sur son jeu.
- g) Si un joueur lance les 3 fléchettes sous la position de son adversaire le bouton changement joueur est activé 2 fois et l'adversaire continue son jeu normalement.
- h) Le joueur transitif à qui les points étant modifiés peut décider si la manche sera rejouée ou non.

3) Entrainement:

- a) Chaque joueur peut lancer 15 fléchettes d'entraînement lors d'un remplacement de joueur. Aucune autre fléchette d'entraînement ne peut être lancée par les joueurs en cause sur quelle cible que ce soit sauf les deux parties trouvent un commun accord. Toute infraction à cet article entraine la perte de son tour (la volée à suivre réf. Article 5.2.)

4) Règles générales de jeu:

- a) Les matchs sont joués en un ou plusieurs sets gagnants de deux ou plusieurs matchs gagnants de (501 points en simples et 501 points en doubles en mode League/Team, départ direct, finish sur un double ou un triple suivant le format de la compétition.)
- b) La règle du dépassement est appliquée, à savoir qui si un joueur joue plus que le total requis pour achever la manche, son score ne compte pas et le joueur reste sur les points qu'il avait avant la dernière lancée de son adversaire.
- c) Une fin de manche annoncé par l'appareil est valable si la fléchette jouée est effectivement dans la zone du double ou triple requise pour achever la manche, même si la fléchette ne reste pas plantée dans la cible.
- d) Toute fléchette jouée par erreur après que le double requis ait été effectivement joué, ne compte pas et la manche est comptée comme achevée par la fléchette ayant atteint le dit double ou triple.
- e) Si la fléchette reste plantée dans le double ou le triple requis et que l'appareil n'annonce pas la fin du match, la manche compte comme achevée par la fléchette ayant atteint le dit double.
- f) Si à la suite d'une erreur d'annonce, telle que définie à l'article 4.5. un joueur a déjà enlevé une ou plusieurs fléchettes de la cible, le joueur adverse est invité à poursuivre sa lancée.
- g) L'E.D.F.L. ne reconnaît pas le principe de match-nul. Une manche sera prolongée jusqu'au 25^{ième} tour pour les parties 501 et jusqu'au 20^{ième} tour pour les parties 301 pour qu'un joueur réussisse le score requis pour finir la manche conformément au présent règlement. Si ce n'est pas le cas, une fléchette sur la bulle désignera le vainqueur de la dite manche, n'importe quel est le score restant.

- h) Tout joueur ayant volontairement perdu une manche, un set ou un match est passable de sanctions de la part de l'organisateur et de la part de l'E.D.F.L. ou du Tribunal fédéral.

5) La lancée des fléchettes:

- a) Toute fléchette doit être lancée par la main.
- b) Une volée consiste en une lancée de trois fléchettes, exception faite de la dernière lancée pour finir une manche, qui peut être jouée en moins de trois fléchettes.
- c) Toute fléchette rebondissant sur la cible ou tombant de la cible est nulle, sauf si l'appareil enregistre des points et ne peut être rejouée.
- d) Toute fléchette tombant de la main avant le geste de tir peut être relancée.
- e) Si un joueur touche une fléchette plantée dans la cible avant la fin de la lancée, la volée est comme achevée, exception si un segment reste coincé (Target).
- f) Un joueur désirant effectuer une lancée à partir d'un point extérieur de la butée de tir ou à la limite au sol du pas de tir, doit garder ses deux pieds de l'autre côté d'une ligne imaginaire prolongeant cette ligne de tir ou cette limite au sol.
- g) Pendant la lancée, aucun joueur n'est autorisé à empiéter une partie quelconque de la ligne de tir ou de la limite au sol du pas de tir.
- h) Tout joueur empiétant sur la zone de la lancée est dans un premier temps averti. Après cet avertissement le joueur impliqué devra passer sa volée.

6) Comptage et affichage des points:

- a) Une fléchette ne peut compter que si sa pointe est fixée dans la cible ou en touche la surface intérieure de la zone délimitée par le cercle extérieur de la couronne des doubles. L'appareil fera foi.
- b) La valeur des points est déterminée en fonction de la section de la cible où la pointe de la fléchette a touchée. Les fléchettes ne peuvent être retirées de la cible jusqu'à ce que le score soit enregistré par l'appareil.
- c) Aucune contestation sur le score réalisé ne peut être prise en considération une fois que les fléchettes sont enlevées de la cible. Les calculs sont effectués par l'appareil.
- d) Tous les points marqués, et soustractions faites, doivent être vérifiés par les joueurs après chaque volée et si possible avant la lancée du joueur suivant.
- e) Chaque demande de vérification des points marqués et soustraits, doit être faite avant la lancée du joueur suivant ou de l'équipe suivante.
- f) Le capital (score) restant au joueur ou à l'équipe doit être inscrit visiblement et lisiblement sur le tableau de marque, qui doit être situé sur l'appareil devant le joueur. Certaines dérogations peuvent être accordées par l'organisateur en cas notamment de difficultés techniques.

- g) Toute réclamation sur le score ou le résultat affiché dit être faite avant la nouvelle lancée du joueur ou de l'équipe concernée. Passé ce délai, le score affiché ne peut plus être mis en cause.
 - h) Le premier joueur ou la première équipe qui réduit les points exactement à zéro, en obtenant le double requis pour finir la manche, est le gagnant de cette manche, set ou match.
 - i) Les capitaines trancheront dans tous les cas en faisant référence aux règles de jeu au cours d'un match de fléchette, et consultent, si nécessaire, les fonctionnaires avant d'annoncer des décisions pendant une manche, set ou match en cours.
- 7) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

LICENCES

- 1) Tout joueur de l'E.D.F.L. doit être en possession d'une licence E.D.F.L. valable pour la saison en cours.
- 2) Le cout des licences est arrêté lors de chaque assemblée générale par l'E.D.F.L.
- 3) La cotisation de licence est fixée à 25€
- 4) Lors d'une assemblée générale la fédération se réserve le droit de changer la cotisation de licence.
- 5) Tout(e) joueurs (se) peut être licencié(e) à la E.D.F.L. sous réserve qu'il ne soit pas licencié à une autre fédération étrangère en dehors membre de la IDF.
- 6) La licence, délivrée par la E.D.F.L. donne la possibilité de participer à toute compétition placée sous l'égide de la E.D.F.L., au championnat d'Europe et Mondiale IDF, Opens ou sur invitation, placées sous l'égide de la commission européenne de l'IDF.
- 7) Un(e) joueur (se) de nationalité étrangère détenteur de licence E.D.F.L. peut participer à toutes les compétitions nationales et représenter l'équipe nationale de Luxembourg à toutes les compétitions internationales, sous réserve que son domicile principal se situe au Luxembourg et qu'il y réside depuis 10 années avant sa nomination. Les joueurs (ses) de nationalité étrangère, détenteurs d'une licence E.D.F.L. qui n'ont pas leur domicile principal au Luxembourg, peuvent participer à toutes les compétitions nationales organisées par la E.D.F.L. Ces joueurs (ses) recevront le titre de Champion international de Luxembourg dans les différentes disciplines individuelles.
- 8) La licence ne peut pas être délivrée à un mineur de moins de huit (12) ans, sauf s'il atteint cet âge en cours de saison. Le joueur mineur doit être accompagné d'un tuteur âgé d'au moins dix-huit (18) ans.
- 9) Les licences sont la propriété de l'E.D.F.L. et aucune modification ne peut être faite sans passer par l'E.D.F.L. En cas de fautes sur la licence, elle est à renvoyer à l'E.D.F.L. avec indication des rectifications à faire.
- 10) La demande de licence est à solliciter auprès du secrétariat de l'E.D.F.L. par le club en question, et devra être envoyée dûment remplie, signée, accompagnée d'une photo digitale récente, copie de la carte d'identité et pour les mineurs la signature du tuteur au responsable des licences, en état propre preuve de paiement joint. La demande de licence devra être faite le mardi avant une rencontre au plus tard.
- 11) L'E.D.F.L. se réserve le droit de refuser une demande de licence pour tout argument que ce soit. (Négligence, faute, fraude etc.).
- 12) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

TRANSFERTS

- 1) La durée de la période de transfert est fixée du 01 juillet au 31 juillet.
- 2) Un joueur ne pourra signer qu'une seule demande de transfert par période. En cas de fraude, aucune demande ne sera prise en considération.
- 3) Le transfert doit être demandé par écrit ou en digital à l'E.D.F.L. par le club demandeur.
- 4) Le prix d'un transfert est de 30€ par joueur.
- 5) La demande doit comprendre :
 - a) Nom, prénom, adresse
 - b) Numéro de licence
 - c) Le nom de l'ancien et du nouveau club
 - d) Signatures des différentes parties
 - e) Preuve de paiement
- 6) La fiche de transfert, dûment remplie et signée par les trois (3) parties intéressées, à savoir joueur, ancien club et nouveau club, doit être retournée à l'E.D.F.L. pour le 31 août au plus tard, de la saison concernée.
- 7) Au cas où le joueur a des dettes envers son ancien club ou auprès de l'E.D.F.L. il devra les régler avant de faire le transfert. Au cas de contraire, l'E.D.F.L. refusera le transfert.
- 8) En cas de non signature du caissier de l'ancien club, le club doit fournir la preuve des dettes du joueurs envers le club, en précisions sur quel article les statuts du club en question se base le refus.
- 9) Aucune correction n'est permise sur les formulaires de transfert.
- 10) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

TRANSFERT LIBRE

- 1) Le transfert libre devra être rempli en cas où un joueur n'a pas participé au championnat pendant au moins un ans.
- 2) Le somme du transfert est fixée à 30€.
- 3) Le cas échéant un club antérieurement licencié à l'E.D.F.L. s'est désinscrit, les joueurs antérieurement licenciés devront établir un formulaire de transfert libre pour être transféré à un nouveau club. En cas de désinscription il n'existe de pas de délai pour le transfert.

TRANSFERT HIVERNALE

- 1) Deux (2) transferts hivernale sont autorisés par club.
- 2) Seulement les licences actives (inscrites au début de la saison) sont éligibles pour un transfert hivernale.
- 3) La période de transfert sera fixée par l'E.D.F.L.
- 4) Le transfert doit être demandé par écrit ou en digital à l'E.D.F.L. par le club demandeur.
- 5) Le prix d'un transfert est de 30€ par joueur.
- 6) La demande doit comprendre :
 - a. Nom, prénom, adresse
 - b. Numéro de licence
 - c. Le nom de l'ancien et du nouveau club
 - d. Signatures des différentes parties
 - e. Preuve de paiement
- 7) La fiche de transfert, dûment remplie et signée par les trois (3) parties intéressées, à savoir joueur, ancien club et nouveau club, doit être retournée à l'E.D.F.L. un jour avant le début de la phase de retour au plus tard.
- 8) Au cas où le joueur a des dettes envers son ancien club ou auprès de l'E.D.F.L. il devra les régler avant de faire le transfert. Au cas de contraire, l'E.D.F.L. refusera le transfert.
- 9) En cas de non signature du caissier de l'ancien club, le club doit fournir la preuve des dettes du joueurs envers le club, en précisions sur quel article les statuts du club en question se base le refus.
- 10) Aucune correction n'est permise sur les formulaires de transfert.
- 11) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

CHAMPIONNAT DE LUXEMBOURG PAR ÉQUIPES

- 1) Le championnat de Luxembourg par équipes est un championnat par équipes de quatre (4) joueurs et deux (4) réserves facultatives, ouvert aux clubs affiliés à l'E.D.F.L.
- 2) Les joueurs (eues) appelé(e)s à jouer au sein d'une équipe doivent être titulaires d'une licence E.D.F.L. valable pour la saison en cours, et être membre de son club (voir article 5 des règlements sur les licences).
- 3) Le conseil d'administration a fixé le délai d'inscription pour les championnats par équipes au 31 juillet de chaque année. Passé ce délai, et après paiement d'une amende de 25€, une équipe a encore le droit de s'inscrire dans les sept (7) jours qui suivent cette date cachet postale faisant foi.
- 4) Chaque club pourra inscrire plus d'une équipe au championnat, à la condition de pouvoir présenter régulièrement quatre joueurs pour chaque équipe inscrite tout en long de la saison en cours.
- 5) Suivant le nombre d'équipes inscrite, le directeur sportif peut décider, avec accord du conseil d'administration, d'organiser plusieurs divisions.
- 6) Une division ne pourra dépasser le nombre de 10 équipes.
- 7) Tous les clubs changeants leur nom, toutes les équipes inscrites pour la première fois en championnat ou réinscrites après une pause, doivent débiter dans la division la plus basse.
- 8) Chaque équipe rencontrera toutes les équipes de sa division deux fois au cours de la saison, une fois dans la salle de l'adversaire et une fois dans sa propre salle de jeu. Les rencontres <aller> se déroulent au début de la saison, l'équipe nommée en premier reçoit l'équipe adversaire à domicile. Les rencontres <retour> suivront le schéma inverse.
- 9) Les rencontres doivent être disputées dans le délai arrêté par l'E.D.F.L.
- 10) L'organisation du déroulement des rencontres est de la compétence du directeur sportif, et toutes les rencontres du championnat doivent être jouées à la date et à l'heure fixée par l'E.D.F.L. sauf en cas d'un commun accord entre les deux équipes concernées
- 11) Le début des matchs est fixé théoriquement à 20h00.
 - a) En cas de commun accord le match débutera à l'heure fixée par les deux équipes.
 - b) Le match débutera au plus tard 20h15.
 - c) Le cas échéant l'adversaire pourra demander une prolongation de 15 minutes en cas de retard.
- 12) Report de match :
 - a) Un match de championnat pourra être reporté en cas d'accord commun entre les deux (2) équipes concernées.
 - b) L'équipe demandeuse devra signaler le report de match à la fédération, dès qu'un accord commun sera établi, par mail à l'adresse info@edfl.lu selon le schéma suivant :

Pirates vs. Sum Sum
Nouvelle date : xx/xx/xxxx

- c) Le match reporté devra être joué avant le prochain match de championnat.
 - d) Les deux (2) derniers matchs de championnat ne pourront pas être reportés.
 - e) En cas où le report d'un match ne sera pas signalé au directeur sportif, une amende sera prononcée envers le club demandeur.
- 13) Pour le championnat chaque équipe est composée de quatre (4) joueurs et deux (4) réserves facultatives. Chaque joueur est opposé successivement à quatre (4) joueurs de l'équipe adverse soit un total de seize (16) matchs (simple) auquel se rajoute quatre (4) doubles, qui font un total de vingt (20) matchs.
- a) Simple : 501 DO best of 3.
 - b) Doubles : 501 DO LEAGUE (1 Display) best of 1.
- 14) Le match est commencé par le joueur ayant gagné la bulle.
- 15) Dès que l'oche est libre, le joueur a trois minutes pour lancer ses trois fléchettes.
- 16) L'équipe qui totalise le plus de points à l'issue des vingt (20) manches lors d'une rencontre (match), est déclarée vainqueur de la rencontre.
- 17) Il y a match nul, quand chaque équipe totalise dix (10) points à l'issue des vingt (20) manches.
- 18) En cas de victoire par forfait, c. à d. quand une équipe n'apparaît pas pour disputer un match de championnat, l'équipe présente emporte le match avec le score de 20 points à 0 point, l'ensemble des manches est gagné par deux (2) manches à 0.
- a) Le club ne pouvant pas présenter une équipe lors de d'un match de championnat et qui doit prononcer forfait, doit le faire selon la réglementation suivante :
 - b) Prévenir le club adverse par téléphone et ceci avant 17 heures.
 - c) Prévenir l'E.D.F.L.
- 19) Les équipes peuvent jouer leur rencontre avec trois (3) joueurs, en formant une équipe complète. Un des trois joueurs peut jouer à la place du quatrième joueur.
- a) Le capitaine de l'équipe adverse doit faire le tirage pour le quatrième joueur (« Blannen »)
 - b) Le joueur tiré au sort ne pourra plus jouer en tant que « Blannen » tant qu'il y a des joueurs de son équipe qui n'ont pas encore joué en tant que « Blannen », si son équipe se présente à nouveau avec 3 joueurs.
 - c) Une équipe pourra utiliser la possibilité du « Blannen » 2 fois par saison, dont une fois dans la phase des matchs « aller » et une fois dans la phase des matchs « retour », et non pas 2 fois contre la même équipe.
 - d) Si le « Blannen » sera utilisé deux fois par phase, l'équipe commencera le match d'office par 0-6.
 - e) En cas de non-respect de cette règle, le directeur sportif appliquera d'office un forfait et prendra les sanctions adéquates.

- 20) Une équipe qui proclame trois (3) forfaits (amendes incluses), est éliminée du championnat, de même une équipe qui se retire du championnat pour des raisons involontaires. Les résultats de cette (ces) équipe(s) seront mis à zéro (0), lorsque cette équipe arrête lors des matchs aller tous les résultats resteront inchangé et les matchs restant seront comptés comme forfait. Cette (ces) équipe(s) sera (ont) classée(s) dans la dernière division pour la saison à venir.
- 21) Le pointage des matchs se fait comme suit : 3pts match gagné, 1pt match nul, 0pt match perdu
- 22) L'équipe classée à la première place de la division supérieure (nationale) est déclarée Champion de Luxembourg par équipes.
- 23) En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes à la fin du championnat, on compare le nombre de set gagné et les matchs entre eux pour déterminer le vainqueur, le deuxième, etc. En cas d'une nouvelle égalité, un match de barrage est joué pour déterminer le vainqueur, etc.
- 24) Ce match de barrage se tient dans une salle neutre, est joué sous forme d'un match de championnat à la date et à l'heure fixée par le directeur sportif. En cas de plusieurs équipes, ces matchs sont joués lors d'un weekend fixé par le directeur sportif et le système de jeu est celui de ROUND ROBIN (chacune contre chaque) et les résultats entre eux détermineront le vainqueur et ainsi de suite.
- 25) Dans le cas d'un championnat à plusieurs divisions, les conditions de montée ou de descente d'équipes d'une division à l'autre, sont fixées au début de chaque saison par le directeur avec l'accord du conseil d'administration.
- 26) Feuille d'arbitrage:
- a) Chaque équipe recevra tant de feuilles d'arbitrage qu'elle a de matchs lors du championnat de la saison en question.
 - b) En cas de contestations, chaque match doit quand même être joué (sous proteste)
 - c) Les remarques sur les feuilles d'arbitrage, en cas de contestations, doivent être suivies d'une lettre écrite ou par un mail.
 - d) Les High Scores, High Checks et Fast Finish joués pendant les matchs de championnat sont notés sur la feuille d'arbitrage dans les cases prévues à cet effet.

HIGH SCORE	180 & 171
HIGH CHECK	>101
FAST FINISH	<18 Darts

Ces inscriptions doivent être certifiées par les capitaines des deux équipes.

- e) La feuille d'arbitrage doit être signé par les 2 capitaines, après signature plus de rajout possible sur la feuille d'arbitrage.
- 27) Les capitaines des deux équipes doivent mettre une croix dans la case (capitaine) prévue à cet effet.

- 28) Les deux équipes doivent remplir une feuille d'arbitrage et la renvoyer à E.D.F.L. C'est la charge du capitaine. Les réserves doivent également figurer sur la feuille de match, avant le début du match. L'équipe adverse rempli également une feuille de match et la fait signer par le capitaine de l'équipe à domicile.
- 29) La feuille d'arbitrage est à envoyer à l'adresse du directeur sportif, pour samedi soir au plus tard 23h59 par mail. Le cas contraire sera amendé.
- 30) Un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe de son club.
- 31) Lorsque les réserves remplacent des joueurs lors d'un match, le joueur remplacé ne peut plus rejouer lors de ce match de championnat.
- 32) L'E.D.F.L. se réserve le droit de trancher au sujet de tous les cas de force majeurs, prévus nécessaires à l'appui, et de procéder à toutes les modifications de programme qui s'avèrent nécessaires.
- 33) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

LISTE DE RANG

- 1) Les listes de rangs E.D.F.L. choisissent le/la champion(ne) de Luxembourg.
- 2) Les listes de rangs sont jouées sous le format du « Schweizer System » avec un KO simple pour déterminer les premières places.
- 3) Les joueurs participants devront porter une tenue correcte pendant la compétition.
- 4) L'appel des joueurs(euses) se fera comme suit :
 - a) 1er appel: le/la joueur(euse) disposera 5min pour se déplacer vers la cible.
 - b) 2^{ième} appel: le/la joueur(euse) disposera 3min supplémentaire pour se déplacer vers la cible.
 - c) Conséquence: le match sera considéré comme perdu.
- 5) Les listes de rangs sont ouvertes sans restrictions d'affiliation.
- 6) Les prix pour les trois premiers de chaque listes de rangs, hommes et dames, seront distribués directement après chaque liste de rang suivant un modèle défini par l'EDFL.
- 7) Est déclaré champion/ne de Luxembourg le/la joueur/se qui a une licence valable de l'EDFL et ne tombe sous le statut de l'éligibilité (art.6 règlement généraux : Licence) et ayant la majorité de points après les tournois listes de rangs de la saison en cours.
- 8) En cas d'égalité de points entre deux joueurs, le nombre de listes de rangs gagnées (de manière descendante en cas d'égalité de victoire) sera prise en compte pour désigner le /la champion (ne) de Luxembourg.
- 9) Est déclaré champion/ne de Luxembourg de la Fédération, le joueur étranger terminant dans les trois premiers joueurs des tournois listes de rangs de la saison en cours.
- 10) En cas d'élimination d'une liste de rang pour comportement non-sportif ou frauduleux, cette liste de rang ne sera pas considérée comme « Streichresultat ».
- 11) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

COUPE DE LUXEMBOURG

- 1) L'E.D.F.L. organise annuellement la « Coupe de Luxembourg ».
- 2) Les dates de rencontres de la Coupe de Luxembourg seront définies par l'E.D.F.L.
- 3) Chaque club devra participer avec au moins une équipe, mais pourra y participer avec plusieurs équipes à la Coupe de Luxembourg.
 - a) En cas où plusieurs équipes d'un même club seront inscrites pour la Coupe de Luxembourg les joueurs ou joueuse de chaque équipe seront à définir exactement auprès de l'E.D.F.L. avant le premier tour de la Coupe de Luxembourg.
 - b) La nomination des joueurs pour plusieurs équipes se fera par les licences entières du club. Le club pourra librement choisir la composition des équipes.
 - c) Après nomination des équipes pour la Coupe de Luxembourg, aucun transfert ne sera permis entre les équipes.
 - d) L'intégration de nouvelles licences, après le début de la Coupe de Luxembourg ne sera pas autorisée.
- 4) L'inscription d'une ou plusieurs équipes pour la Coupe de Luxembourg se fera avant le premier tour de la Coupe de Luxembourg.
- 5) Les équipes seront à désigner par les lettres majuscules A, B, C, etc.
- 6) Chaque joueur d'une équipe devra être teneur d'une licence valable pour la saison en cours.
- 7) Une équipe se composera de quatre (4) joueurs et de deux (2) suppléants au maximum.
- 8) Les joueurs des équipes devront porter leur uniforme officiel du club, respectivement de l'équipe.
- 9) Au cas où une équipe sera absente ou présente avec moins de quatre (4) joueurs à la date et à l'heure indiquées, cette équipe perdra son match 4-0 par forfait.
 - a) L'équipe concernée aura une amende de 50€
 - b) Au cas où ceci arrivera à deux équipes adverses, les deux équipes recevront une amende de 50€.
- 10) Déroulement :
 - a) Les rencontres du premier tour seront déterminées par tirage au sort.
 - b) La Coupe de Luxembourg sera jouée en mode d'élimination directe.
 - c) Mode de jeu : 501 DO Best of 5 en simple individuels et en doubles (1 display).
Le Team sera joué 501 DO LEAGUE (2 Displays) Best of 3.
 - d) Au début de chaque simple, doubles ou teams, le joueur commençant sera déterminé par la bulle.
 - e) Le mode de jeu sélectionné devra être obligatoirement contrôlé par les deux (2) équipes. En cas d'une fausse sélection du mode de jeu, la manche concernée sera rejoué à l'entière.
 - f) En cas de désaccord ou de protestation, la feuille de match ne devra pas être signée par l'équipe protestante. Une protestation écrite devra figurer sur la feuille de match.
 - g) La finale de la Coupe de Luxembourg sera jouée le jour de l'assemblée générale de la fédération.
- 11) Le vainqueur de la Coupe de Luxembourg recevra la coupe pour la durée d'une saison.

- a) La coupe est à remettre en état impeccable à la Fédération avant l'AGO.
- b) Un club qui aura gagné la Coupe de Luxembourg trois fois de suite ou cinq fois en intervalles pourra garder la coupe de Luxembourg.

12) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

- 1) Peuvent participer au Championnat DH, DD et DM, tous les joueurs (eues) qui sont en possession d'une licence valable de l'E.D.F.L. pour la saison en cours.
 - i) Le tournoi se déroulera à une date fixée par la E.D.F.L. et se jouera lors d'un weekend.
- 2) L'E.D.F.L. se réserve le droit de changer les jours de ces compétitions entre eux.
- 3) Système de jeu :
- 4) L'élimination du tournoi se fera par le système DOUBLE-KO, c. à d. on va jouer un tour gagnant et un tour perdant. Les vainqueurs de ces deux tours joueront la finale dans leur discipline.
- 5) Mode de jeu :
 - a) D.H sera joué 501 D.O. Best of 5 coté gagnant et Best of 3 coté perdant.
 - b) D.D sera joué 501 D.O. Best of 5 coté gagnant et Best of 3 coté perdant.
 - c) D.M sera joué 501 D.O. best of 5 coté gagnant et Best of 3 coté perdant.
- 6) En final, l'équipe qui viendra du coté perdant devra gagner 2 fois contre l'autre équipe venant du coté gagnant. D'abord Best of 5, la deuxième le cas échéant Best of 3.
- 7) Les règles de jeu sont les mêmes stipulés dans les règlements généraux concernant le système de jeu sous l'article 4.
- 8) L'E.D.F.L. se réserve le droit de trancher en cas de problème et ceci après l'écoute des doléances de toutes les parties concernées. La décision se fera par la majorité des voix présentes du Conseil d'administration.
- 9) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.

- 1) La composition des équipes nationales sera sous la compétence du comité de l'EDFL.
- 2) L'EDFL se réserve le droit d'organiser des cadres d'entraînements obligatoires.
- 3) Seulement les joueurs et joueuses habitants au Luxembourg au moins 10 années avant sa nomination et ayant une licence valable de la E.D.F.L. ont le droit d'être membre de l'équipe des participants.
- 4) Le Conseil d'Administration se réserve le droit de prononcer une « Wildcard » pour la sélection de l'équipe nationale. (6^{ième} place dans l'équipe nationale)
- 5) Les joueurs de l'équipe nationale, nommés par le Conseil d'Administration, recevront au moins la somme de 200 EUR pour la participation au championnat européen ou mondiale.
- 6) Le droit de participation des joueurs et joueuses reste sous la compétence du Conseil d'administration.
- 7) Le ou les teams managers, désignés par le Conseil d'administration, sont responsables des deux teams (hommes et dames). Ils ont le droit de sanctionner sur place le ou les joueurs(euses) qui montrent un comportement jetant le déshonneur ou le discrédit sur le sport du darts, sur une personne ou sur l'E.D.F.L.
- 8) Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de l'E.D.F.L.