

Règlement Sportif Particulier (mis à jour le 27/04/26)

Tournoi par Paire - Journée 1 – Jeudi soir

Ce Règlement Sportif s'applique à l'Ultimate Pairs Challenge.

1. Infrastructure de jeu

- Nombre de cibles disponibles : 64
- Nombre d'admis : 128 doublettes soit 256 joueurs
- Minimum 5 matchs garantis

2. Format de la compétition

- 2 phases :
 - Pré-tours de qualification
 - Phase finale
- 3 rencontres maximum sont jouées par les doublettes sous forme de pré-tour.
- A l'issue des pré-tours, un classement général est réalisé sur la base d'un nombre de points qui est additionné sur la totalité des 3 tours.
- Les 32 doublettes ayant accumulé le maximum de points sont qualifiées pour une phase finale sous forme de tournoi classique (1/16 de finale à finale avec matchs de classement).
- Les doublettes classées au-delà de la 33^e place disputeront des matchs de classement.

3. Format des parties

- Format des parties : Le Capital
- Les parties se déroulent en continu dans un temps imparti maximum de 20 minutes. À l'issue de ce temps, la partie est terminée et le nombre de points joués est comptabilisé.
- Le résultat de la partie est établi à la fin du dernier tour ou du temps imparti en additionnant les scores de chaque ligne.

4. Règles du jeu : Le Capital

- Principe : L'objectif est de remplir des contrats et marquer le maximum de points.
- Déroulement :
 1. Chaque doublette E1 et E2 est composée de 2 joueurs (E1 = J1 et J2) et (E2 = J3 et J4)
 2. Chaque joueur joue à tour de rôle dans l'ordre suivant : J1-J3 et J2-J4.
 3. Les joueurs suivent l'ordre des contrats pré-établis sur la feuille de score de l'épreuve.
 4. Le jeu commence sur la case « Capital ». Chaque équipe désigne un joueur unique, qui dispose de trois fléchettes pour accumuler le plus de points possible.
 5. Une fois le contrat Capital joué, les joueurs 1 et 3 enchaînent avec le contrat 20, puis continuent avec le contrat 3 à suivre.
 6. Une fois ces deux premiers contrats joués, les joueurs J2 et J4 enchaînent avec les contrats 19 et triple.
 7. Ensuite, les équipes poursuivent les contrats conformément à la feuille de match, en respectant la rotation par paires de joueurs prévues : J1-J3 et J2-J4.
 8. Le contrat appelé « Bulle » est joué par tous les joueurs dans l'ordre suivant : J1-J3-J2-J4.
 9. Seules les fléchettes qui atteignent la case demandée sont comptabilisées.
 - Exemple : Une fléchette dans le 20 + une autre dans le triple 20 = 20 + 60 = 80 points.
 10. Si aucune fléchette ne remplit le contrat, le joueur marque 0 point son partenaire ne peut pas rejouer le contrat.
 11. Lorsque tous les contrats ont été joués, ou à la fin du temps imparti:
 - Une pénalité de 100 points est appliquée à toute doublette n'ayant pas respecté 5 à 7 contrats au cours de la partie.
 - La pénalité passe à 200 points si un joueur n'a pas respecté 8 contrats et plus au cours de la partie.

À la fin de la partie ou à la fin du temps imparti, les scores sont vérifiés et la feuille est rapportée à la table de marque.

12. L'équipe avec le score total le plus élevé remporte le match. La doublette gagnante remporte 30 points de bonus supplémentaires et 0 pour la doublette perdante. En cas de match nul, 10 points bonus à chaque doublette sont accordés.
13. Arrivée tardive: l'équipe en retard reprend la partie au même stade que les adversaires.
14. L'absence prolongée d'une équipe entraîne le match perdu avec la pénalité de 200 points par joueurs.

5. Déroulement et classement

- À l'issue de la phase Pré-tour, un classement est établi : la doublette ayant obtenu le score total le plus élevé est classée première, tandis que celle avec le score le plus faible occupe la dernière place.
- En cas d'égalité à l'issue du pré-tour entre deux ou plusieurs doublettes, le classement sera établi en comparant, dans l'ordre décroissant, les meilleurs scores obtenus sur un match par chaque doublette. Si l'égalité subsiste, les deuxièmes meilleurs scores seront pris en compte, puis les troisièmes, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un classement puisse être déterminé.
- Les trente deux premières doublettes joueront les seizième de finales selon les confrontations suivantes : 1^{er} vs 32^e, 2^e vs 31^e et ainsi de suite^e. Les vainqueurs accèdent au tour suivant, tandis que les perdants disputent un match de classement.
- Les doublettes classées de la 33^e à la 128^e place sont réparties en tableaux de quatre, avec des confrontations telles que 33^e vs 128^e et 34^e vs 127^e. Vainqueurs et perdants disputent ensuite un second match de classement.
- Le classement général définitif est obtenu sur la base des matchs en rencontre directe.

6. Règles et arbitrage

- Toute contestation ou litige doivent être signalés immédiatement au Bureau du Juge-Arbitre.
- En cas de mauvais comportement, de retard injustifié ou d'absence, les directeurs sportifs et la direction de l'événement se réservent le droit de se réunir afin de statuer sur la situation. Ils pourront prononcer une exclusion partielle ou totale du ou des joueurs concernés pour les tournois restants de l'événement, sans possibilité de remboursement des frais d'inscription.

7. Timing prévisionnel de l'événement (soumis à titre indicatif)

17h00 : Ouverture des portes et sign-in
17h40 : Briefing du tournoi
18h00 : Tour 1
18h30: Tour 2
19h00 : Tour 3
19h20 : Pause
20h00 : 1/16 de finale et matchs de classement
20h30 : 1/8 de finale et matchs de classement
21h00 : 1/4 de finale
21h30 : 1/2 finale
22h00 : Finale
22h30 : Remise des récompenses
23h00 : Fin de la journée

8. Règlement Général

Les Conditions générales relatives aux modalités d'inscription, de participation et de bonne conduite au cours de l'événement font référence à un Règlement Général du French Darts Festival disponible sur le site web de l'événement : www.frenchedartsfestival.com

9. Feuille de match : Le Capital

LE CAPITAL WINAMAX FRENCH DARTS FESTIVAL		N° d'équipe: 1		N° d'équipe: 2	
		Nom d'équipe:		Nom d'équipe:	
		Joueur 1 :	Joueur 2 :	Joueur 3 :	Joueur 4 :
En cas d'échec sur un contrat, mettre une croix dans la case. Compter les croix pour la pénalité.					
Un joueur au choix	CAPITAL – Maximum de points en 3 fléchettes	Score de départ:		Score de départ:	
Joueurs 1 et 3	20 – Additionne seulement les points du segment 20	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 1 et 3	3 À SUIVRE – Additionne seulement si 3 fléchettes se suivent numériquement Ex: 18-19-20	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 2 et 4	19 – Additionne seulement les points du segment 19	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 2 et 4	TRIPLE – Additionne seulement les fléchettes dans les triples	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 1 et 3	18 – Additionne seulement les points du segment 18	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 1 et 3	57 POINTS – Additionne seulement si tu arrives à exactement 57 points avec 1, 2 ou 3 fléchettes	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 2 et 4	17 – Additionne seulement les points du segment 17	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 2 et 4	DOUBLE – Additionne seulement les fléchettes dans les doubles. La bulle rouge compte.	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 1 et 3	16 – Additionne seulement les points du segment 16	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 1 et 3	3 À COTÉ – Additionne seulement si 3 fléchettes touchent 3 chiffres voisins sans la bulle Ex: 5-20-1	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 2 et 4	15 – Additionne seulement les points du segment 15	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 2 et 4	DIAGONALE – Additionne seulement si : chiffre → bulle → chiffre en face du premier Ex : 20-demi bulle-3	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
Joueurs 1-3-2-4	BULLE – Additionne seulement les fléchettes qui sont dans la bulle. Demi bulle: 25 pts / bulle : 50 pts	Score:		Score:	
		cumul:		cumul:	
PÉNALITÉS Si 8 échecs et + dans la partie		Bayer si non concerné Score -200		Bayer si non concerné Score -200	
PÉNALITÉS 5 à 7 échecs dans la partie		Bayer si non concerné Score -100		Bayer si non concerné Score -100	
TOTAL DOUBLETTE		TOTAL FINAL		TOTAL FINAL	