

REGLEMENTS GENERAUX

ADMINISTRATION

1. Le conseil d'Administration se compose comme suit :
 - a. Un(e) Président(e)
 - b. Un(e) Vice-président(e)
 - c. Un(e) Secrétaire administratif (ve)
 - d. Un(e) Trésorier(e) générale
 - e. Un(e) membre assumant les fonctions de directeur sportif
 - f. Un(e) membre assumant les fonctions de directeur du service information et presse
 - g. Un(e) membre assumant les fonctions de directeur de la formation
 - h. Deux membres
2. Le Conseil d'Administration est élu lors de l'assemblée générale de la façon suivante:
 - 1ère session: Président, Trésorier, Directeur de presse,
 - 2ième session: Vice-président, Directeur Sportif, Directeur de formation,
 - 3ième session: Secrétaire, deux membres.
3. La FLD se compose de:
 - des associations-membres (clubs) et de leurs affiliés.
 - son Conseil d'Administration, Comité d'Organisation - si nécessaire, Tribunal Fédéral et Tribunal d'Appel
 - peuvent être nommés par le Conseil d'Administration membres protecteurs, les personnes ayant rendu des services exceptionnels à la FLD. Ces membres protecteurs ou d'honneur n'exercent en général aucune fonction et n'ont aucun droit de vote.
4. Les associations-membres (clubs), ayant des dettes envers la FLD et n'ayant pas encore payé ces dettes avant la date de l'assemblée générale, n'ont aucun droit de vote lors de cette assemblée.
5. Tous les membres du comité affiliés à une association-membre exclu ou démissionnaire sont solidairement responsables des dettes contractées par leur association envers la FLD ou d'autres associations (loi du 21 avril 1928)
6. Le Comité d'Organisation sera formé selon le besoin et se compose alors d'un nombre impair de membres. Le président du Comité d'Organisation est le directeur sportif du Conseil d'Administration.
 - a. élaboration de règlements pour manifestations nationales
 - b. organisations techniques
 - c. organisations de manifestations nationales ou internationales.

Le comité d'organisation ne peut délibérer valablement que si plus de la moitié de ces membres sont présents; les décisions seront prises par majorité absolue des membres présents.

Les membres du comité d'organisation sont élus pour la durée nécessaire pour l'organisation en question. La composition du Comité d'organisation est de la compétence du Conseil d'administration suivant l'article 21 des statuts de la FLD.

7. Le Tribunal fédéral se compose d'un nombre impair de membres. Ce nombre ne peut être inférieur à cinq(5). Les membres du tribunal devront être d'associations différentes, c. à d. que le nombre d'associations représentées au tribunal devra être identique au nombre de membres du tribunal. L'élection est de la compétence du Conseil d'administration. Le Tribunal fédéral ne peut délibérer valablement que si plus de la moitié de ses membres sont présents; les décisions seront prises à la majorité absolue des membres présents.
8. Le Conseil d'appel se compose d'un nombre impair de membres. Ce nombre ne peut être inférieur à cinq(5). Les membres du Conseil devront être d'associations différentes, c. à d., le nombre d'associations représentées au Conseil d'appel devra être identique au nombre de membres du Conseil. L'élection est de la compétence du Conseil d'administration. Le Conseil d'appel ne peut délibérer valablement que si plus de la moitié de ses membres sont présents; les décisions seront prises à la majorité absolue des membres présents.
9. Le Conseil d'administration, le comité d'organisation, le Tribunal fédéral et le Conseil d'appel feront un rapport de chacune de leurs réunions et en envoyant sur demande une copie à l'institution demanderesse et si cela s'impose aussi aux autres institutions de la FLD, ceci pour assurer l'information courante entre eux.
10. La qualité de membre d'une de ces institutions de la FLD se perd, si pas autrement défini par les statuts, par démission ou exclusion. La démission doit être envoyée par écrit à l'adresse du secrétaire général. L'exclusion est prononcée directement dans le cas où un membre d'une institution de la FLD est absent deux(2) fois non-excuses ou cinq(5) fois excusée lors des réunions des institutions. La décision sur l'exclusion d'un membre du Conseil d'administration ou d'une autre institution restera de la compétence du Conseil d'administration.
11. Les institutions prennent leurs décisions lorsqu'elles sont en nombre, c. à d., représentées par la moitié de leurs membres + un(1). Les votes ne doivent pas nécessairement être pris par vote secret. En cas d'égalité de voix, la voix du président, respectivement de son représentant décidera. Le président du Conseil d'administration représente la FLD officiellement dans les rapports avec les pouvoirs publics. En son absence, il est remplacé par le vice-président ou éventuellement par le membre le plus âgé du Conseil d'administration ou par un membre désigné par celui-ci. Les institutions de la FLD se réuniront selon le besoin de la fédération.

Si le président du Conseil d'administration est dans l'impossibilité de convoquer une réunion du Conseil d'administration, pour affaire urgente ou importante, intéressant la majorité des associations-membres, ce sera le vice-président qui aura le droit de convoquer et de présider cette réunion.

12. Les ressources annuelles de la fédération se composent:

- a. des cotisations annuelles des associations
- b. des cotisations pour les licences
- c. des intérêts produits par les fonds placés
- d. des subventions et des dons
- e. des amendes

13. Assurances:

Lors de l'assemblée générale ordinaire du 22 juin 1991, par majorité des voix, les clubs ont voté que la FLD s'occuperait de l'assurance accident des licenciés de la fédération.

14. En cas de fraude, tentative de fraude ou infraction aux statuts et règlements de la FLD, le Tribunal fédéral peut se saisir d'office de l'incident même si aucune réclamation n'a été formulée.

Une copie de chaque contestation adressée au Tribunal fédéral ou au Conseil d'appel concernant une amende ou toute autre décision prise par le Conseil d'administration, doit être envoyée au Conseil d'administration.

15. Tous les cas non-prévus par ces règlements sont de la compétence de la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX**ORGANISATION SPORTIVE**

1. Les compétitions placées sous l'égide de la FLD 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 la FLD 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 FLD ».
3. Les compétitions placées sous l'égide de la FLD sont de deux types:
 - a. championnats
 - b. tournoisLes 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.
Les tournois sont des compétitions disputées par élimination directe, en poules ou selon ROUND ROBIN pouvant proposer différents types d'épreuves: simple masculins, féminins, juniors.
4. La liste des championnats placés sous l'égide de la FLD est arrêtée comme suit:
 - championnat de Luxembourg par équipes
 - championnat de Luxembourg individuel (DM, TM, DD, DH)
 - Coupe de Luxembourg
5. Championnat de Luxembourg par équipes
Championnats annuels disputés sur une série de rencontres aller/retour, opposant des équipes de clubs répartis en divisions, suivant un calendrier arrêté par la FLD. Aucune autre épreuve placée sous l'égide de la FLD ne peut être organisée à ces dates. Le championnat est ouvert aux équipes des clubs affiliés à la FLD, dont les joueurs sont titulaires d'une licence FLD. Seul le champion et le vice-champion de la division Nationale, ainsi que le champion de la division d'honneur et le champion de la 1ère division, recevront une coupe à la fin de chaque saison pour leur mérite.
6. Championnats individuels (DM, TM, DD, DH)
Championnats annuels disputés pendant la saison entre les joueurs, titulaires d'une licence FLD.
7. Coupe de Luxembourg
Une série de rencontres opposant des équipes tirées au sort, jouant selon les règlements particuliers pour cette compétition.

8. La liste des tournois placés sous l'égide de la FLD est arrêtée comme suit:
 - tournois OPEN liste de rang (consiste uniquement à déterminer le et la champion (ne) de Luxembourg (nationale ou internationale)
 - tournois internationaux (toutes sélections pour les tournois internationaux sont de la compétence du Conseil d'administration. Les seuls sélectionnés d'office sont le (et la) champion(ne) de Luxembourg (nationale) sortant(e), sauf en cas de sanctions disciplinaires en cours.
 - Un Luxemburg Open, (les règlements se trouvant sur notre site).
9. Calendrier sportif
Le calendrier sportif est établi par le directeur sportif et communiqué aux clubs pour le 22 septembre au plus tard de la saison à venir.
10. La FLD est tenu de promouvoir les compétitions, à caractère national ou international, placées sous l'égide de la FLD.
11. La FLD est tenu d'inscrire à son calendrier sportif, de promouvoir, faire organiser, ou organiser lui-même un nombre minimum de compétitions qui sont arrêtées comme suit:
 - un championnat de Luxembourg par équipes
 - un championnat de Luxembourg individuel (DM, TM, DD, DH)
 - une Coupe de Luxembourg
 - un nombre déterminé de tournois OPEN liste de rang
 - des tournois organisés par les associations-membres (clubs)
 - des compétitions d'ordre international
12. La FLD se réserve le droit de changer ou modifier le calendrier si nécessaire pour un meilleur déroulement.
13. Tous les cas non prévus par ces règlements sont de la compétence de la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX**LICENCES**

1. Tout membre de la FLD doit être en possession d'une licence FLD, valable pour la saison en cours.
2. Le coût des licences est arrêté lors de chaque assemblée générale par la FLD, inclus: assurance individuelle, prévu par les textes en vigueur. Donc, le coût des licences pour les joueurs dans les différents clubs, est arrêté par chaque club lors de son assemblée générale.
3. Tout(e) joueur (se) peut être licencié(e) à la FLD, sous réserve qu'il ne soit licencié à une autre fédération étrangère, membre de la World Darts Federation (WDF).
4. La licence, délivrée par la FLD, donne la possibilité de participer à toute compétition placée sous l'égide de la FLD et aux compétitions, opens ou sur invitation, placées sous l'égide de la World Darts Federation.
5. Uniquement des joueurs (ses) détenteurs d'une licence FLD ont le droit de participer aux compétitions nationales organisées par la FLD, (sauf tournois Open liste de rang).
6. Un(e) joueur (se) de nationalité étrangère, détenteur d'une licence FLD, 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 3 années (selon les règlements de la WDF) avant sa nomination (= statut de l'éligibilité). Les joueurs (ses) de nationalité étrangère, détenteurs d'une licence FLD qui n'ont pas leur domicile principal au Luxembourg, peuvent participer à toutes les compétitions nationales organisées par la FLD. Ces joueurs (ses) recevront le titre de Champion international de Luxembourg dans les différentes disciplines individuelles.
7. La licence ne peut être établie qu'à partir de l'âge de seize (16) ans. Une dérogation peut se faire à cette limite d'âge, lorsque le jeune joueur est accompagné par un parent ou un tuteur, qui sera nommé au début de la saison. Ce parent ou tuteur doit être en possession d'un certificat légal lui approuvant sa tutelle et il doit être présent lors de tous les matchs ou autres rencontres auxquels le jeune participera. Pour cette dérogation, la limite d'âge ne peut être inférieure à douze ans (12).
8. Les licences sont la propriété de la FLD et aucune modification ne peut être faite que par la FLD. En cas de fautes sur la licence, elle est à renvoyer à la FLD, avec indication des rectifications à faire.

9. La licence n'est valable qu'avec les signatures du responsable des licences et du joueur (de la joueuse).
10. Les demandes de licences sont à solliciter auprès du secrétariat de la FLD par le club en question, et devra être retournée dûment remplie et signée, accompagnée d'une photo récente, au responsable des licences, en état propre.
11. La FLD 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 la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX

TRANSFERTS

1. La durée de la période de transfert est fixée du 1er mai au 31 juillet de la saison en cours.
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. La fiche de transfert doit être demandée par écrit à la FLD par le club demandeur.
4. La demande doit comprendre:
 - nom, prénom, adresse
 - date et lieu de naissance
 - numéro de licence
 - le nom de l'ancien et du nouveau club
 - signatures des différentes parties
5. 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 la FLD pour le 31 juillet au plus tard, de la saison concernée, le cachet de la poste faisant foi.
6. Au cas où le joueur a des dettes envers son ancien club ou auprès de la FLD, il devra les régler avant de faire le transfert. Au cas contraire, la FLD refusera le transfert.
7. En cas où un club se décide à la fin d'une saison de se retirer complètement (sans carte de membre) du championnat, les joueurs de ce club ont la possibilité de faire un transfert dans un autre club, selon les conditions énumérées dans les règlements existants concernant les transferts. (sauf pour la période pendant laquelle un transfert doit être fait, à savoir pas de date fixe)
8. Tous les cas non-prévus par ces règlements sont de la compétence de la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX

TRANSFERTS LIBRES

1. Un transfert libre peut se faire à n'importe quel moment de la saison en cours, sous condition que le joueur demandeur n'ait pas participé pour au moins une (1) saison entière aux compétitions de la FLD (championnat, coupe, liste de rang, etc.)
2. Un joueur ne pourra signer qu'une seule demande de transfert libre par période. En cas de fraude, aucune demande ne sera prise en considération.
3. La fiche de transfert libre doit être demandée par écrit à la FLD par le club demandeur.
4. La demande doit comprendre:
 - nom, prénom, adresse
 - date et lieu de naissance
 - numéro de licence
 - le nom de l'ancien et du nouveau club
 - signatures des différentes parties (si nécessaire)
5. La fiche de transfert libre, dûment remplie et signée par les trois (3) parties concernées, à savoir joueur, ancien club (si possible) et nouveau club, doit être envoyée à la FLD.
6. Au cas où le joueur a des dettes envers son ancien club ou auprès de la FLD, il devra les régler avant de faire le transfert libre. Au cas contraire, la FLD refusera le transfert libre.
7. En cas où un club se décide à la fin d'une saison de se retirer complètement (sans carte de membre) du championnat, les joueurs de ce club ont la possibilité de faire un transfert dans un autre club, selon les conditions énumérées dans les règlements existants concernant les transferts. (sauf pour la période pendant laquelle un transfert doit être fait, à savoir pas de date fixe)
8. Tous les cas non-prévus par ces règlements sont de la compétence de la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX

SALLE DE JEU

1. Chaque club affilié à la FLD doit avoir à sa disposition une salle de jeu apte aux règlements de la FLD.
2. La distance entre les deux cibles, mesurée de bulle – bulle, doit être d’au moins 1,50 mètre.
3. Dans cette salle doivent se trouver au moins deux cibles, plus une cible de réserve disponible en cas de remplacement d’une cible défectueuse ou autre.
4. Toutes les mesures et dimensions concernant les cibles, oches (butées), spots, etc doivent être exactes, selon les règlements de la FLD.
5. L’éclairage doit être conforme au règlement de la FLD.
6. La température dans la salle ne peut être inférieure à 18° degrés (celsius) durant les compétitions jouées sous l’égide de la FLD.
7. Dans une salle de jeu doivent se trouver:
 - les statuts de la FLD
 - les règlements de la FLD
 - les règlements particuliers pour événements autres que le championnat, (approuvés et signés par la FLD)
 - un tableau de marquage pour chaque cible
 - le matériel nécessaire pour écrire et nettoyer ces tableaux
 - un mètre enroulant d’au moins 3 mètres de longueur
 - un thermomètre
 - le certificat d’expertise de la salle, établi et signé par la FLD, certifiant la conformité de la salle
 - la carte de membre de la FLD
 - des feuilles d’arbitrage
8. La salle de jeu est expertisée après chaque modification par des responsables de la FLD. La FLD se réserve le droit d’inspecter les salles à n’importe quel moment.
9. Ces responsables (membre de la fédération) sont nommés par le Conseil.
10. Le club reçoit après l’inspection, un certificat d’expertise établi par la FLD, lui attestant que sa salle est conforme aux règlements de la FLD.
11. Au cas échéant, la salle doit être mise en état de jeu selon les règlements, dans un délai fixé par les responsables de la FLD, et le club est amendé.

(2)

01.10.2010

12. Si la salle de jeu n'est pas encore conforme après un deuxième contrôle, la FLD prend les sanctions adéquates.
13. Aucune modification dans la salle de jeu, contraire aux règlements de la FLD, n'est permise. Le cas échéant est puni par la disqualification de tout événement joué dans cette salle et sous l'égide de la FLD, pour le reste de la saison.
14. Les remarques concernant des non-conformités d'une salle aux règlements fédéraux, sont à adresser par lettre recommandée à la FLD.
15. Ces règlements sont valables pour chaque salle et chaque lieu de jeu, pour les événements joués sous l'égide de la FLD.
16. La FLD se réserve le droit de faire des modifications qui s'avèrent nécessaires.
17. Tous les cas non-prévus par ces règlements sont de la compétence de la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX**MATERIEL ET AIRE DE JEU****1. CIBLE**

1.1. La cible doit être du type horloge, divisée en segment, marquée de 1 à 20 et doit être en crin synthétique.

1.2. Les marquages métalliques délimitant les segments, les triples, la bulle et la demi-bulle, et formant la trame de la cible, devront être fixés sur la cible de façon telle qu'ils soient plaqués contre la surface et respectent les normes standards ci-après:

- largeur intérieure des doubles et des triples 8 mm
- diamètre de la bulle 12,7 mm
- diamètre de la demi-bulle 18,8 mm
- rayon du cercle extérieur de la couronne des doubles 170 mm
- rayon du cercle extérieur de la couronne des triples 107 mm
- diamètre total de la cible 457 mm
- épaisseur des fils minim. 1,6 mm maxim. 1,8 mm

1.3. La valeur d'un segment correspond au nombre indiqué en référence et peut varier de 1 à 20 points. La couronne extérieure (doubles) double la valeur des points. La couronne intermédiaire (triples) triple la valeur des points. L'anneau central (demi-bulle) compte 25 points. Le plein centre (bulle) compte 50 points et est considéré comme un double pour finir une partie.

1.4. La FLD se réserve le droit d'agrèer certaines cibles qui doivent être utilisées lors des compétitions placées sous son l'égide.

2. DARTS

2.1. Les darts (ci-après fléchettes) ne pourront excéder 30,5 cm de longueur ni peser plus de 50 gr. Chaque fléchette doit présenter une pointe effilée à un corps métallique. A l'autre extrémité de ce corps se trouve un empennage pouvant consister en trois pièces différenciées: plume, bague de blocage, embout.

2.2. Chaque joueur doit disposer de sa propre triplette de fléchettes.

3. POSITIONNEMENT DE LA CIBLE

3.1. La cible doit être fixée 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 très exactement 1,73 m. Le segment du 20 doit être noir et au sommet de la cible.

4. PAS DE TIR

- 4.1. 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 – oche) mesurera donc 2,93 m. Une profondeur du pas de tir de 1,22 m doit être respectée, en particulier sur une estrade.
- 4.2. Une butée (oche) de 38 – 45 mm s'étend sur la place de la butée côté joueur.

5. ECLAIRAGE

- 5.1. Les sources lumineuses doivent être disposées de façon
 - à assurer un éclairage suffisant
 - à éviter toute agression lumineuse à un joueur en position de tir
 - à éviter tout ombre indésirable sur la cible
 - 5.2. La FLD se réserve le droit d'imposer des conditions d'éclairage particulières lors des épreuves placées sous son égide.
6. Tous les cas non-prévus par ces règlements sont de la compétence de la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX**SYSTEME DE JEU**

Tout événement de dart, se jouant au Luxembourg et qui est joué sous l'égide de la FLD, est soumis au règlement suivant.

1. Conditions générales de jeu :

- 1.1. Aucune autre personne que les joueurs, les arbitres/marqueurs et les officiels ne sont autorisés à se tenir dans la zone de lancer. Toutes les personnes autorisées à se tenir dans la zone de lancer sont tenues de respecter une immobilité absolue pendant le lancer des fléchettes.
- 1.2. Tout joueur doit avoir un comportement respectueux envers l'adversaire, l'arbitre/marqueur et l'organisateur ou ses représentants.
- 1.3. Tout joueur doit se tenir en retrait du joueur en position de tir. Une distance minimale de 60cm environ doit être respectée (la valeur d'un pas normal).
- 1.4. Au cours d'un match, les joueurs sont tenus au silence. Le joueur en position de tir est toutefois autorisé à s'adresser directement à l'arbitre/marqueur. Aucune autre personne à part le capitaine ou une personne désignée par celui-ci n'est autorisé de souffler à un joueur en position de tir quelque renseignement que ce soit. Les renseignements ou informations ainsi données doivent être formulées dans une langue courante, constituant ainsi le fair-play entre les joueurs adverses et évitant ainsi des malentendus.
- 1.5. Dans l'aire de jeu, tout téléphone portable (GSM) est défendu.
- 1.6. Tous abus à l'article 1.4. est signalé à l'arbitre/marqueur. Toute récidive entraîne la perte de son tour du joueur fautif ou l'expulsion du spectateur ou de l'officiel incriminé. Un renseignement ou une protestation adressée par le joueur en position de tir à l'arbitre/marqueur ne tombe pas sous le présent article.
- 1.7. 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 question.
- 1.8. Un joueur ou le capitaine d'une équipe peut demander que la cible soit changée ou tournée, pendant le déroulement d'un match, à condition que le joueur ou le capitaine de l'équipe adverse soit d'accord. Un tel changement ne peut intervenir qu'au début ou à la fin d'une manche.

1.9. Un maximum de trois (3) minutes est accordé par l'arbitre 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 (la volée à suivre—réf. Article 5.2.)

2. Ordre de lancer

2.1. L'ordre de lancer pour tous les matchs est déterminé par un seul tirage au sort effectué par l'arbitre/marqueur avant le début du match (c. à d. avant le premier double) Ce choix détermine qui jouera en premier lors de la première manche du premier match de la rencontre. Le club qui commence la première manche du premier match, jouera en premier lors de chaque première manche de chaque match impair qui va suivre. L'adversaire commence en premier lors de la première manche de chaque match pair qui va suivre.

2.2. 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.

3. Entraînement

3.1. Lorsque l'arbitre/marqueur du match a demandé aux joueurs de commencer celui-ci, chacun des joueurs peut lancer 6 fléchettes d'entraînement avant le début effectif du match. Aucune autre fléchette d'entraînement ne peut être lancée par les joueurs en cause sur quelque cible que ce soit. Toute infraction à cet article entraîne la perte de son tour (la volée à suivre--réf. Article 5.2.)

4. Règles générales de jeu

4.1. Les matchs sont joués en un ou plusieurs sets gagnants de deux ou plusieurs matchs gagnants de 501 points en simples et 701 points en doubles, départ direct, finish sur un double suivant le format de la compétition.

4.2. La règle du dépassement (bust) est appliquée, à savoir que si un joueur joue plus que le total requis pour achever la manche, son score ne compte pas et le joueur reste sur ses points qu'il avait avant la dernière lancée de son adversaire.

4.3. Une fin de manche (game shot) annoncé par l'arbitre/marqueur n'est valable que si la fléchette jouée est effectivement dans la zone du double requise pour achever la manche, et reste planter dans la cible jusqu'à ce que le joueur enlève la fléchette.

4.4. 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 ledit double.

- 4.5. Si une fin de partie annoncée par l'arbitre s'avère comme non-réalisée, le joueur peut continuer sa lancée pour tenter d'achever la manche.
- 4.6. 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, l'arbitre/marqueur doit replacer les fléchettes le plus près possible de l'endroit où elles se trouvaient et le joueur est invité à poursuivre sa lancée.
- 4.7. La FLD ne reconnaît pas le principe de match nul. Une manche sera prolongée jusqu'à ce qu'un joueur ou l'une des équipes, réussisse le score requis pour finir la manche conformément au présent règlement.
- 4.8. 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 la FLD ou du Tribunal fédéral.

5. La lancée des fléchettes

- 5.1. Toute fléchette doit être lancée par la main.
- 5.2. 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.
- 5.3. Toute fléchette rebondissant sur la cible ou tombant de la cible est nulle et ne peut être rejouée.
- 5.4. Toute fléchette tombant de la main avant le geste de tir peut être relancée.
- 5.5. Si un joueur touche une fléchette plantée dans la cible avant la fin de la lancée, la volée est comptée comme achevée.
- 5.6. Un joueur désirant effectuer une lancée à partir d'un point extérieur à la butée 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 butée ou cette limite au sol.
- 5.7. Pendant la lancée, aucun joueur n'est autorisé à empiéter une partie quelconque de la butée ou de la limite au sol du pas de tir.
- 5.8. Tout joueur empiétant sur la zone de la lancée est dans un premier temps averti, de même pour l'article 5.6. Toute fléchette lancée de façon irrégulière peut alors être déclarée nulle par l'arbitre/marqueur.

6. Comptage et affichage des points

- 6.1. 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.

- 6.2. La valeur des points est déterminée en fonction de la section de la cible où la pointe de la fléchette est plantée. Les fléchettes ne peuvent être retirées de la cible jusqu'à ce que le score soit enregistré par l'arbitre/marqueur (exception art. 4.6.).
 - 6.3. 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'arbitre/marqueur, si possible avant la lancée du joueur suivant.
 - 6.4. Tous les points marqués, et soustractions faites, doivent être vérifiés par l'arbitre/marqueur et les joueurs après chaque volée et si possible avant la lancée du joueur suivant.
 - 6.5. Chaque demande de vérification des points marqués et soustraits, doit être faite avant la lancée du joueur suivant ou de l'équipe suivante.
 - 6.6. 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 à la hauteur des yeux devant le joueur. Certaines dérogations peuvent être accordées par l'organisateur en cas, notamment de difficultés techniques.
 - 6.7. Toute réclamation sur le score et le résultat affiché doit 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.
 - 6.8. Aucune indication sur le double restant ne peut être donnée par l'arbitre/marqueur. (p ex.: reste 32 et non: reste double16)
 - 6.9. 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.
 - 6.10. L'arbitre agit comme juge dans tous les cas en faisant référence à ces règles de jeu au cours d'un match de fléchette, et consulte, si nécessaire, les marqueurs et autres 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 la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX**CHAMPIONNAT DE LUXEMBOURG PAR EQUIPES**

1. Le championnat de Luxembourg par équipes est un championnat par équipes de quatre (4) joueurs et deux(2) réserves facultatives, ouvert aux clubs affiliés à la FLD.
2. Les joueurs (euses) appelé(e)s à jouer au sein d'une équipe doivent être titulaires d'une licence FLD, 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 le championnat par équipes au 1er août de chaque année. Passé ce délai, et après paiement d'une amende, une équipe a encore le droit de s'inscrire dans les sept (7) jours qui suivent cette date.
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 au long de la saison en cours.
5. Suivant le nombre d'équipes inscrites, le directeur sportif peut décider, avec accord du Conseil d'administration, d'organiser un championnat à unique ou à plusieurs divisions.
6. En Division Nationale peuvent seulement participer un maximum de deux équipes par clubs.
7. Tous les clubs changeants leur nom ou leurs statuts, 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 rencontre 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 dérouleront au début de la saison, l'équipe nommée en premier reçoit à domicile. Les rencontres « retour » suivront le schéma inverse.
9. Les rencontres sont disputées dans la semaine arrêtée par la FLD, la semaine s'étendant du dimanche au samedi avant la date effective du match, fixée par la FLD.

10. L'organisation du déroulement des rencontres est de la compétence du directeur sportif, et toutes les rencontres du championnat doivent initialement être jouées à la date et à l'heure fixée par la FLD. La feuille de match doit être complétée et prête à 15.00 hrs pile pour que le match puisse commencer aussitôt. Les matchs peuvent être reportés à une autre date qu'en cas d'un commun accord entre les deux équipes concernées. Toutefois, les clubs ont la possibilité de reporter un match de championnat également à une date ultérieure à la date fixée par la FLD. Cependant, ce match devra être joué avant le match de championnat qui suit. Seulement le dernier match de championnat de la saison doit être joué à la date et à l'heure indiquée par la FLD.
11. Un match de championnat ne peut pas être reporté à une date prévue pour une autre manifestation organisée sous l'égide de la FLD (p.ex. tournoi liste de rang, Luxembourg Open, etc.)
12. La FLD (à l'adresse du directeur sportif) doit être informée de tout changement de date de jeu, par une feuille de changement de date (provenant de notre site internet). En absence de cette feuille **avant** la date réelle du match fixé par la FLD, l'équipe qui veut changer la date de jeu sera amendée.
13. Chaque équipe est composée de quatre(4) joueurs plus deux(2) réserves facultatives. Chaque joueur est opposé successivement aux quatre joueurs de l'équipe adverse, dans l'ordre indiqué sur la feuille d'arbitrage, soit un total de seize(16) matchs (simples) par rencontre.
14. Deux doublées sont formées dans chaque équipe par les quatre joueurs figurant sur la feuille d'arbitrage. Chaque doublée dispute un match contre les deux doublées adverses, dans l'ordre indiqué sur la feuille d'arbitrage, soit un total de quatre(4) matchs (doubles) par rencontre.
15. Les rencontres se jouent en 20 points:
 - une victoire en simples vaut un (1) point (total simples: 16 points)
 - une victoire en doubles vaut un (1) point (total doubles: 4 points)
16. Les matchs en simples se jouent en deux manches gagnantes (best of 3) de 501 points, départ direct, finish sur un double (couronne extérieure de la cible). Les matchs en doubles se jouent en deux manches gagnantes (best of 3) de 701 points, départ direct, finish sur un double (couronne extérieure de la cible). L'ordre de départ est déterminé ou bien en jouant sur la bulle, ou bien en jetant une monnaie.
17. Dès que l'oche est libre, le joueur a trois minutes pour lancer ses trois fléchettes.
18. L'équipe qui totalise le plus de points à l'issue des 20 manches lors d'une rencontre (match), est déclarée vainqueur de la rencontre.

19. Il y a match nul, quand chaque équipe totalise 10 points à l'issue des 20 manches lors d'un match.
20. Le port de la tenue uniforme lors des rencontres est obligatoire sous peine d'amende. Les membres du Conseil d'administration peuvent effectuer des contrôles à tout moment.
21. Dans l'aire de jeu, tout téléphone portable (GSM) est défendu.
22. 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.
Le club ne pouvant pas présenter une équipe lors d'un match de championnat et qui doit prononcer forfait, doit le faire selon la réglementation suivante:
- prévenir le club adverse par téléphone et ceci avant midi,
 - prévenir deux membres du Conseil d'administration qui seront désignés avant la saison
- Le non-respect de ces deux points entraîne automatiquement des amendes (à voir dans le catalogue des amendes) et un dédommagement pour l'équipe qui s'est déplacée.
En cas de force majeure, il faut envoyer une lettre au Conseil d'administration de la FLD, lui expliquant les faits et celui-ci prendra donc une décision.
23. 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. (ajoute au règlements des transferts et transferts libres) Les résultats de cette (ces) équipe(s) seront mis à zéro (0), lorsque cette équipe arrête lors des matchs « aller ». Si ceci est le cas lors des matchs de retour, les résultats des matchs « aller » resteront inchangés. Cette (ces) équipe(s) sera (ont) classée(s) dans la dernière division pour la saison à venir.
24. Le pointage des matchs se fait comme suit :
- | | |
|-------|-------------|
| 3 pts | match gagné |
| 1 pt | match nul |
| 0 pt | match perdu |
25. L'équipe classée à la première place de la division supérieure (nationale) est déclarée Champion de Luxembourg par équipes.
26. En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes à la fin du championnat, on compare les matchs entre eux pour déterminer le vainqueur, le deuxième, etc. En cas d'une nouvelle égalité, les troisièmes legs gagnés de chaque équipe seront comptés. Si toutefois une nouvelle égalité y ressort, un match de barrage est joué dans une salle neutre pour déterminer le vainqueur, etc.

27. 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 week-end fixé par le directeur sportif et le système de jeu est celui du ROUND ROBIN (chacune contre chacune) et les résultats entre eux détermineront le vainqueur et ainsi de suite.
28. 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 fixés au début de chaque saison par le directeur sportif.
29. Feuille d'arbitrage:
- Chaque équipe recevra tant de feuilles d'arbitrage qu'elle a de matchs lors du championnat de la saison en question, facturées par la FLD. Toute feuille supplémentaire est procurée par la FLD contre paiement.
 - La case «contrôle FLD» est réservée aux membres de la FLD assistants à un match pour signature.
 - Sur une feuille de match de championnat doivent à tout moment figurer deux (2) joueurs éligibles sur les quatre (4) joueurs qui disputent le match.
 - En cas de contestations, chaque match doit quand même être joué (sous proteste)
 - Les remarques sur les feuilles d'arbitrage, en cas de contestations, doivent être suivies d'une lettre recommandée adressée au Tribunal Fédéral.
 - 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
HIGH CHECK	> 101
FAST FINISH	< 18 Darts
- Ces inscriptions doivent être certifiées par les capitaines des deux équipes.
30. Uniquement l'équipe qui joue au domicile doit remplir la feuille d'arbitrage. C'est la charge du capitaine de l'équipe en question. Les réserves doivent également figurer sur la feuille de match, avant le début du match.
31. La feuille d'arbitrage est à envoyer à l'adresse du directeur sportif, 48 heures après le match, c. à d. le cachet postal du lundi faisant foi, la feuille de match peut également être envoyée par fax pour par Email. Les résultats doivent être communiqués **par les deux équipes** le samedi même du match de championnat jusqu'à 22.30 hrs au plus tard sur le répondeur du directeur sportif (ou bien en envoyant une SMS). Le cas contraire est amendé.
32. Si à la fin d'une saison une feuille de match n'a pas encore été envoyée au directeur sportif, celui-ci en demandera une copie aux clubs concernés. A défaut de cette copie, une amende sera prononcée.
33. Un joueur ne peut jouer dans une seule équipe de son club lors d'une journée de championnat.

34. Lorsque les réserves remplacent des joueurs lors d'un match, le joueur remplacé ne peut plus rejouer lors de ce match de championnat.
35. Sur une feuille d'arbitrage d'un match de championnat d'une équipe classée inférieurement à une autre équipe de son club, ne peut figurer qu'un seul joueur étant inscrit sur la feuille d'arbitrage d'une équipe classée supérieurement lors d'un des deux matchs précédents ce changement éventuel. Cette réglementation est valable pour tous les changements entre plusieurs équipes d'un seul club.

P EX:	MATCHS	1ère équipe	2ième équipe	3ième équipe
	1	A B C D	K L M N	W V Y Z
	2	A B C D	K L M N	W V Y Z
	3	A B K W	C L M N	D V Y Z
	4	A B K W	C L M N	D V Y Z
	5	A L K W	C B M N	D V Y Z

36. La FLD se réserve le droit de trancher au sujet de tous les cas de force majeure, prévues nécessaires à l'appui, et de procéder à toutes les modifications de programme qui s'avèrent nécessaires.
37. Tous les cas non-prévus par ces règlements sont de la compétence de la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX

COUPE DE LUXEMBOURG

1. La F.L.D. organise annuellement la " COUPE DE LUXEMBOURG " (c.l.é.).
2. La coupe sera jouée selon le système KO par tous les associations-membres actives représentés dans chaque division.
3. Chaque association-membre active devra participer avec au moins une équipe et pourra participer avec autant d'équipes possibles.
4. Les rencontres de la " COUPE DE LUXEMBOURG " seront fixées par la FLD sur deux week-ends, dépendants du nombre d'équipes inscrites. Ces rencontres seront organisées par une association-membre, donnant leur candidature au début de la saison, dans une salle de leur choix.
5. Le tirage au sort se fera sur place par la F.L.D. Un nouveau tirage au sort se fera après chaque tour accompli. Les différents tours de la Coupe de Luxembourg seront joués et accomplis jusqu'à la finale, qui sera jouée le jour de l'assemblée générale, avant de début de celle-ci.
6. Participants :
 - 3 joueurs + 2 suppléants à déterminer par l'association-membre active.
 - Ces suppléants peuvent jouer dans n'importe quelle équipe, mais dès leur 1ère inscription sur une feuille de match dans une équipe quelconque, ils ne peuvent plus figurer sur une feuille de match d'une autre équipe de l'association-membre active.
 - Les joueurs doivent être munis de leur licence.
7. Les équipes seront à désigner par les lettres majuscules A, B, C, etc.
8. Une fusion entre des équipes adversaires ne sera pas tolérée.
9. Au cas où une équipe sera absente à la date et à l'heure indiquée, ou que seulement un joueur sera présent, cette équipe sera éliminée de la coupe et perdra son match 5-OFF.
Au cas où ceci arrivera à deux équipes adversaires, les deux équipes seront éliminées et punies avec une amende par la F.L.D.

10. Les joueurs doivent porter leur uniforme officiel de l'association-membre active (resp. équipe). Le cas contraire sera puni. Les membres du Conseil d'administration peuvent effectuer des contrôles à tout moment.

11. Procédé du jeu :

- Les matchs seront joués à la date et à l'heure indiquée d'après l'ordre des rencontres sur la feuille d'arbitrage.
- Les matchs seront joués best of 9 sets of best of 5 legs à partir de 501 points. Dès qu'une équipe aura obtenu 5 points (5 sets gagnés), alors le match est terminé.
- L'ordre de lancer est défini de la même façon que lors des matchs de championnat, à savoir par un seul tirage au sort, effectué par l'arbitre/marqueur (capitaine) avant le début du match, et dans chaque set, à 2 leg partout (2-2), une boule sera jouée pour déterminer qui commencera le cinquième leg décisif.
- Les équipes gagnantes seront qualifiées pour le prochain tour, et les équipes perdantes seront éliminées de la coupe.
- Les réserves (suppléants) pourront être intégrées à tout instant, sauf pendant un set en cours. Le joueur sortant ne pourra plus rejouer pendant ce match.
- Pour l'inscription, les clubs détermineront 3 joueurs fixes pour chaque équipe inscrite et des suppléants (2 pour chaque équipe, même si des noms de joueurs se répètent) Les joueurs n'ont plus le droit de changer d'équipes, il en est de même pour les suppléants, une fois inscrite sur une feuille d'arbitrage.
- En cas de contestations, chaque match doit quand même être joué. (sous proteste)
- Les remarques sur les feuilles d'arbitrage doivent être suivies d'une lettre séparée adressée au tribunal fédéral.

12. La " COUPE DE LUXEMBOURG " est un challenge.

a) Le vainqueur recevra le challenge pour la durée d'une saison et sera récompensé d'une coupe et de médailles orées. Le finaliste perdant recevra des médailles argentées et une coupe.

b) Le challenge est à remettre à la F.L.D. en état impeccable quinze jours avant la finale de la coupe de la saison en cours.

c) Un club qui aura gagné trois fois de suite ou cinq fois en intervalles, pourra garder le challenge définitivement.

13. Dans l'aire de jeu, tout téléphone portable (GSM) est défendu.

14. Tous les cas non-prévus par ces règlements sont de la compétence de la F.L.D.

Amendes COUPE DE LUXEMBOURG:

Infractions aux articles suivants :

3	75.-€ (non-participation)
6	12.-€ (licence absente)
8	75.-€ (pour chaque équipe + FF perdu)
9	75.-€ (FF et en cas de deux équipes FF + 75€-)
10	25.-€ (par équipe)
11A)	12.-€ (par équipe)
11E)	75.-€ (+ FF perdu 5-0)
11G)	75.-€ (+ FF perdu 5-0)
12	375.-€ (en cas de disparition, d'endommagement et non-remise du challenge).

REGLEMENTS GENERAUX**TOURNOIS LISTE DE RANG (OPEN)**

Etant donné que pour la saison 2007/2008 une nouvelle façon de système de jeu a été accepté définitivement par l'assemblée générale du 28 juin 2008, veuillez trouver ci-joint les règlements modifiés.

1. La FLD organise annuellement des épreuves **Tournois OPEN liste de rang**.
2. Pour être retenu et désigné titulaire et organisateur d'un tournoi litse de rang, les clubs ont la possibilité d'introduire leur demande entre le 1^{er} juillet et le 31 juillet de chaque saison. A la fin de cette période, les différents tournois sont attribués, soit directement (une seule demande pour ce tournoi), soit par tirage au sort en cas de plusieurs demandes. Ne pouvant en aucun cas être attribués plusieurs tournois à un même club, sauf demande unique pour plusieurs tournois. L'annulation d'un tournoi liste de rang par le club organisateur en dernière minute sera amendée.
3. Ces tournois sont ouverts à toutes les personnes qui veulent jouer aux darts. Une licence FLD n'est pas requise.
4. Le système de jeu est sous la compétence de la FLD, en ce qui concerne p. ex. le nombre de poules en rapport avec le nombre de participants. Les tournois commencent selon l'organisation du club en question. A partir de la saison 2003/2004 une nouvelle méthode de calcul et de classement va entrer en vigueur pour les TLRs. A savoir qu'après chaque tournoi un classement des joueurs est possible. P. ex. après le premier tournoi de la saison 2003/2004 on prend les classements des six derniers tournois de la saison précédente + le classement du premier tournoi de la nouvelle saison pour établir un classement des différents joueurs, et ainsi de suite pour les autres tournois. Donc la FLD a à tout moment un classement des huit meilleurs hommes et des quatre meilleures dames.
5. Le nouveau système a l'énoncé suivant : les joueurs inscrits seront départagés en poules de trois participants au plus, pour jouer un premier tour. Cette procédure sera répétée encore à deux reprises, sans qu'un seul joueur puisse rencontrer un autre joueur deux fois. Après ces poules, une liste avec les points requis des trois tours accomplis sera établie pour pouvoir déterminer les joueurs (16) qui passent au tour gagnant (système KO) et ceux (le reste) qui passent au tour perdant (système KO).
6. Les rencontres du tour gagnant et du tour perdant seront définies pas tirage au sort.

7. Lorsqu'un joueur arrête de jouer après les poules, p.ex. pour rentrer à la maison, n'a pas le droit d'acquiescer les points attribués aux perdants du premier tour gagnant, mais passera au tour perdant. Le joueur échu sur la liste en dix-septième place bénéficiera de cet abandon et jouera au tour gagnant.
8. A partir de la huitième de finale, ou le cas échéant de la seizième de finale (etc.), les rencontres sont jouées par KO direct.
 - a. **Tour gagnant**
 - b. **Seizième de finale (M) 501 DO best of five (3 manches gagnantes)**
 - c. **Huitième de finale (M) 501 DO best of five**
 - d. **Quart de finale (M) 501 DO best of five**
 - e. **Demi-finale (M) 501 DO best of seven (4 manches gagnantes)**
 - f. **FINALE (M) 501 DO best of eleven**
 - g. **Tour perdant**
 - h. **Tous les matchs sont joués 501DO best of three (2 manches gagnantes)**
9. Dans le cas où le nombre de participants est en-dessous de 11 personnes, l'organisation relève de la compétence du deskmanager, suivant le système ci-après : 8 personnes ou moins → une poule, 10 personnes → 2 poules et en cas de neuf personnes le système de jeu énoncé à l'article 5 ci-dessus pourra être appliqué.
10. En cas d'une poule à 8 personnes ou de deux poules de 5 personnes, les prochains articles doivent être appliqués.
11. Dans les cas où deux qualifiants sont exéquo avec le même nombre de matchs individuels gagnés dans leur poule, le match entre eux devient décisif, c. à d. A bat B 2-0, alors A est le gagnant entre eux.
12. Dans le cas où trois qualifiants sont exéquo avec le même nombre de matchs individuels gagnés dans leur poule, les matchs entre eux deviennent décisif, c. à d. A bat B 2-0, A bat C 2-0 et B bat C 2-0, alors A est le gagnant entre eux, B est classé deuxième et C est classé troisième.
13. Dans le cas où A bat B, B bat C et C bat A, une nouvelle manche de 501 DO entre les concernés doit être jouée afin de déterminer les qualifiés pour le prochain tour.
14. Sont déclarés champions :
 - Est déclaré champion de Luxembourg le (la) joueur (euse) qui, selon le statut de l'éligibilité (art.6 Règlements généraux LICENCES) a la majorité de points après les tournois Open liste de rang de la saison en cours.

- Est déclaré champion international de Luxembourg le (la) joueur (euse) qui, ayant une licence valable de la FLD et ne tombant pas sous le statut de l'éligibilité, a la majorité de points après les tournois Open liste de rang de la saison en cours.
 - Est déclaré meilleur joueur du Luxembourg, le (la) joueur (euse) qui, n'ayant pas de licence officielle, a la majorité de points après tous tournois liste de rang de la saison en cours.
15. Pour pouvoir garantir les récompenses à la fin des tournois pour les joueurs et joueuses classés en premier, on a accepté la solution suivante: les clubs qui organisent un tournoi open liste de rang paye un droit de participation de 225€ (100€ anciennement location cibles + un forfait de 125€ les clubs n'ont plus besoin de faire des coupes (volontaire)) dans une boîte (caisse) et la somme définitive après les tournois de la saison en cours est partagé, selon un barème établi, entre les premiers classés, ou bien sera prise en considération pour participer à un tournoi international.
16. Règles de comportement :
- Les joueurs (euses) sont tenus (es) de respecter les décisions et les instructions des deskmanagers.
 - Après avoir été appelé pour jouer, le joueur aura 5 minutes pour se présenter à la cible, idem pour le scorer.
 - L'abus d'alcool pourra influencer la décision d'une participation au Spring Cup ou à toute autre manifestation.
 - Un comportement déshonorable (disputes, non-fairplay, etc) entraînera la disqualification.
 - Il est défendu de fumer dans la salle de jeu, respectivement dans l'aire de jeu (à devenir avant le début du tournoi).
 - Tous les règlements nécessaires pour le bon déroulement peuvent être formulés à tout moment.
17. Tous les cas non-prévus par ces règlements sont de la compétence de la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX

CHAMPIONNAT DOUBLE ET TRIPLES-MIXTES, ETC.

1. Peuvent participer au Championnat double et triple-mixte, tous les joueurs (euses) qui sont en possession d'une licence valable de la FLD pour la saison en cours.
2. Le tournoi se déroulera à une date fixée par la FLD et se jouera lors d'un week-end entier.
3. Le samedi sera prévu pour les Double-Hommes et Double-Mixte. Le dimanche sera réservé aux Double-Dames et Triple-mixte.
4. La FLD se réserve le droit de changer les jours de ces compétitions entre eux.
5. Système de jeu:
 - a. 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.
 - b. Les parties sont jouées de 701 DO best of 3 manches gagnantes.
 - c. En finale, le finaliste venant du tour perdant devra gagner deux fois best of 3 sets of best of 3 legs (deux (2) fois best of 3 manches gagnantes), tandis que le finaliste venant du tour gagnant n'a qu'à gagner une fois best of 3 manches gagnantes pour remporter le tournoi, et sera déclaré Champion de Luxembourg dans la discipline remportée. (exception: voir article 6 des RG licences)
6. Les règles de jeu sont les mêmes stipulés dans les règlements généraux concernant le système de jeu sous l'article 4.
7. La FLD 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.
8. Tous les cas non-prévus par ces règlements sont de la compétence de la FLD.

REGLEMENTS GENERAUX**JOUEURS(EUSES) ET EQUIPE REPRESENTANTS LA FLD**

1. Sont sélectionnés les douze(12) à seize(16) meilleurs joueurs et les quatre (4) à six(6) par les teammanagers en question, selon les critères suivants : les meilleurs joueurs(es) éligibles sortant des tournois (Open) liste de rang (éligible = joueur habitant au G. – D. de Luxembourg pendant les 3 années précédant la nomination + possède une licence valable depuis au moins 2 ans consécutifs), performance lors des matchs de championnat et lors des entraînements, tout en sachant que les nominations pour l'équipe nationale peuvent changer à tout moment selon les performances des joueurs(euses).
2. Les joueurs(euses) étrangers (ayant une licence valable) peuvent participer à la sélection pour le SPRING CUP, et ceux qui sont classer entre les 4 premiers, peuvent participer p.ex. au WINMAU (sauf avis contraire de la FLD).
3. Seulement les joueurs et joueuses habitants au Luxembourg au moins 3 années avant sa nomination et ayant une licence valable de la FLD avec des vignettes de deux saisons consécutives, ont le droit d'être membre de l'équipe nationale.
4. Le droit de participation des joueurs et joueuses reste sous la compétence du Conseil d'administration (voir aussi règlements –LICENCES- article 6).
5. Les déplacements ainsi que le séjour sont à charge de la FLD. Toutefois la FLD se réserve le droit de demander une participation au débours du déplacement et du séjour, si nécessité oblige ou si la FLD en prend la décision.
6. La FLD décide du moyen de transport et de l'hébergement.
7. Le ou les team-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 dart, sur une personne ou sur la FLD.
8. Tous les cas non-prévus par ces règlements sont de la compétence de la FLD.

CATALOGUE DES AMENDES DE LA FLD**01.10.2010**

ARTICLE	Désignation	prix
Fld 2 TLR	annulation TLR par le club organis.	150,00€
Fld PM	absence President-Meeting	75,00€
Fld AG	absence assemblée générale	125,00€
Fld SF	absence SPILLFEST	75,00€
Amendes championnat par équipes		
Fld art.2	ART2 cham/équipes (joueur non-licencié)	250,00€
Fld art.4	ART4 joueur absent lors d'un match	6,20€
Fld art.12	ART12 champ/équipes (feuille de chang.)	50,00€
Fld art.20	ART20 cham/équipes (maillot)	5,00€
Fld art.21	ART21 cham/équipes (GSM)	5,00€
Fld art.22	ART22 cham/équipes (forfait simple)	25,00€
	ART22 cham/équipes (pour l'équipe présente)	50,00€
Fld art.23	ART23 cham/équipes (troisième forfait)	50,00€
Fld art.23	ART23 idem (une équipe retirée du champ.)	50,00€
Fld abs. lic.	absence licence lors d'un match	5,00€
Fld art.29d	ART29d contestation	75,00€
Fld art.29e	ART29e remarques	25,00€
Fld art.29f	ART29f oubli (HC, HS, FF, N°, etc)	5,00€
Fld art.31	ART31 oubli envoi feuille de match	25,00€
Fld art.31	ART31 oubli téléphone/SMS	6,20€
Fld art.31	ART31 idem caché postal	25,00€
Fld art.32	ART32 oubli envoi copie	25,00€
Fld art.33	ART33 fraude (jouer ds deux équipes)	125,00€
Fld art.34	ART34 chang. incorrecte réserve	25,00€
Fld art.35	ART35 chang. entre équipes	125,00€
Amendes Licences		
Fld art.3	ART3 lic (joueur non-licencié + autre fédérat.)	250,00€
Fld art.6	ART6 licences (nouveau règl. –étranger)	250,00€
Fld art.8	ART8 lic. (rectification seulement FLD)	12,50€
Fld art.9	ART9 licences (fraude) (fausse signature)	250,00€
Fld art.7	ART7 salle de jeu (absence)	12,50€
Fld art.12	ART12 lic. (les cas non-prévus - fraude, etc)	125,00€
Salle de jeu		
Fld art.11, 12 et 13	ART.11,12 et 13 salle de jeu	250,00€
Matériel et aire de jeu		
Fld art.1.1 + 1.4	ART.1.1 + 1.4 cible FLD	25,00€