



Tournoi de fléchettes sur cible électronique

2025/2026



ARTICLE 1 – Organisation

Pour la 1^{ère} année, l'ASCEE 26 organise un tournoi de fléchettes inter-services, pour ses adhérents de la DDT (siège et unités territoriales), de la DREAL, de la DIRCE (district de Valence et CEI), de l'UDAP, du Conseil Départemental (Siège, DD, CTD et parcs), la DRAAF (site Rovaltain) et actifs libérés. Il se déroulera à partir d'octobre 2025 et pourra durer jusqu'au printemps 2026 selon le nombre d'équipes participantes.

Il se décomposera en deux phases :

- **une 1^{ère} phase** d'inscription des équipes qui permettra de déterminer le nombre de poules et de préciser la période du tournoi
- **une 2^e phase** pour organiser les poules et les périodes de jeux.

Les inscriptions devront arriver **avant le 30 octobre 2025**.

ARTICLE 2 – Modalité de constitution des équipes

Le concours est ouvert à tous les adhérents de l'ASCEE 26 (cf article 1), à jour de leur cotisation 2025 et 2026.

Il ne sera admis qu'une seule participation par candidat.

Il est possible de constituer une ou plusieurs doublettes et/ou triplettes par service selon le nombre de candidats dans le service.

Toutefois, si dans un service un candidat se trouve être le seul volontaire, il pourra alors se joindre à un autre service de son choix pour constituer une équipe.

Le choix de la constitution des équipes devra être présenté lors de l'inscription.

Le tournoi commencera lorsque l'ASCEE26 donnera le top départ.

L'ASCEE26 donnera pour chaque poule une période d'environ un mois durant laquelle les rencontres devront se dérouler.

Si une poule n'a pas pu être organisée durant ce laps de temps, soit l'ASCEE26 pourra donner exceptionnellement un délai supplémentaire, soit une des équipes sera tirée au sort pour être désignée gagnante de la poule.

La 1^{ère} poule se déroulera au sein des services qui auront plusieurs doublettes et/ou triplettes, à leur convenance. Ceci de façon à déterminer l'équipe finaliste du service qui le représentera dans la suite du tournoi.

Il ne sera admis qu'une seule équipe finaliste par service.

A chaque fin de poule, les participants devront faire remonter les résultats à l'ASCEE26 afin qu'elle organise les poules suivantes.

Les équipes retenues à chaque phase éliminatoire s'engagent à poursuivre le tournoi, sans quoi elles seront disqualifiées et l'équipe perdante de la poule qualifiante prendra leur place.

ARTICLE 3 – Règles du jeu

L'ASCEE26 met à disposition deux cibles électroniques avec trépied et des fléchettes pointes plastiques. Seul le matériel mis à disposition de l'ASCEE26 pourra être utilisé et devra être restitué de façon à faciliter l'organisation des poules.

Ce matériel sera à prendre en prêt à la DDT dans les locaux de l'ASCEE26. La période de prêt sera demandée à l'ASCEE au moins une semaine avant, de façon à permettre d'organiser la circulation des cibles entre les équipes.

A chaque poule, les équipes devront s'entendre sur le lieu, la date et l'heure de la rencontre et le déclarer au moins une semaine avant à l'ASCEE26 qui en fera la publicité à l'ensemble des participants.

Les joueurs devront se positionner à 2,50 m de la cible pour lancer leurs fléchettes. S'il s'agit d'une doublette chaque joueur disposera de 3 fléchettes, s'il s'agit d'une triplette chaque joueur disposera de 2 fléchettes.

Les règles du jeu sont une variante du count-up :

Chaque équipe procède à un jet de ses 3 fléchettes (pour une triplette, un joueur lancera 2 fléchettes et le joueur suivant lancera 1 fléchette, puis reprendra au tour suivant de l'équipe pour lancer sa seconde fléchette) à tour de rôle et additionne leur score, jusqu'à atteindre le score de 300 points. La 1^{ère} équipe qui atteint ce score ou le dépasse gagne la partie.

Un tirage au sort permettra de connaître l'équipe qui commence au moyen d'un jet d'une fléchette par équipe ; c'est celle qui réalise le plus grand nombre de points qui commence. Chaque équipe choisit librement l'équipier qui réalise ce jet.

Chaque poule se joue en 3 parties, l'équipe qui remporte 2 parties gagne la poule et se qualifie pour la suivante.

A l'issue de la poule, les équipes communiqueront le résultat : l'équipe gagnante et les points réalisés par l'équipe perdante lors des 3 parties à l'ASCEE26 afin que le tableau de classement et la poule suivante puissent être établis.

Les 2 équipes finalistes seront récompensées, ainsi que l'équipe qui aura réalisé le plus petit score (hors parties jouées lors de la qualification au sein d'un même service pour déterminer son équipe le représentant) .

Un trophée sera confié au service gagnant du tournoi sur lequel seront inscrits l'année et le nom du service. Il sera remis en jeu l'année d'après pour le tournoi suivant.

Les participants acceptent sans réserve le présent règlement.

La présidente de l'ASCEE 26
Signé : Marylène CHAVE