Darts szabályok

Alapok

A bajnokság során az Egyesület által beállított táblán játszunk.

A tábla középpontja 1.73 méter magasan van a dobóhely szintjétől (egy hat láb, vagy 183 cm magas ember szemmagassága). A dobási távolság a tábla felületi síkjától mért 2.37 méter (a szőnyeg vége, de alatta is jelölve van a távolság felfestéssel, tehát ha beljebb kerül, akkor pontosan visszaállítható). Ez a nemzetközi előírás, ehhez a helyi adottságoktól függően igyekszünk igazodni.

A játék idejére rendelkezésre bocsájtott darts-nyilakat mindenki igyekezzen megóvni a sérülésektől!

Egy nyílkészletet nem csak egy játékos használhat a forduló során, sőt akár egymás ellen is játszhatnak ugyanazzal a készlettel.

Bárki használhat saját darts-nyilat, ha az megfelel a következő szabályoknak:

- 30,5 cm-nél rövidebb
- 50 g-nál könnyebb
- fém hegyű
- a végén toll van
- a fémhegy ép, azaz nem túl tompa, nem horgas, nem kampós.

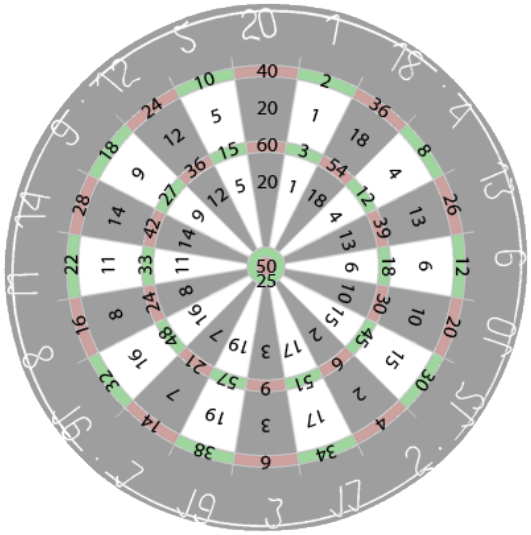
Aki nem tudja a helyszínen kijavítani nyila hibáját, annak rendelkezésre bocsájtjuk egyik nyílkészletünket a játék idejére.

A nyilakat mindig egyesével, a tábla síkjára merőlegesen húzzuk ki, hogy minél kevesebb ellenállást váltson ki, minél kevéssé sérüljön a kender szál.

A dobás előtt minden játékosnak meg kell győződni róla, hogy senki nem áll a nyíl útjában!

A tábla

A tábla szizál kender rost tábla, 20, egyenlő szélességű, számozott szektorra osztva, ezek a szektorok további négy részre vannak osztva koncentrikusan. A külső kör a duplázó kör, az ebbe talált nyilak a szektor számának kétszeresét érik. Az egyel belsőbb kör a nagy szektor, a szektor számának megfelelő pontot érnek. Kívülről harmadik kör a triplázó, az ebbe talált nyilak a szektor számának háromszorosát érik. Egyel beljebb a kis szektor van, ez is a szektor számának megfelelő pontot ér. A tábla közepén található a Bull (bika). A nagyobb kör (kisbull, zöld színnel) 25 pontot ér, a kisebb, belső piros (nagy Bull, bull's eye) pedig ennek a kétszeresét 50 pontot, és duplázónak számít.



A játék célja, lefolyása

A bajnokság során 301-es dupla kiszállós játszmákat játszunk

A játszmákon mindkét játékos 301 pontról indul, amelyből folyamatosan levonják az egymás utáni három dobás összesített pontértékét.

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos pontszáma pontosan eléri a nullát (vagy egy vagy kettő vagy a három nyíl összes értékével) úgy, hogy utolsó, befejező dobása egy, a nulla eléréséhez szükséges dupla értékű dobás (dupla körbe, azaz a legszélső szektorsávba, vagy a középpontba való dobás).

Ha a játékos többet dob a szükségesnél – például 8 pontja van még és a dupla 4 helyett a 13-as mezőbe talált, vagy elérte ugyan a nullát, de nem dupla értékű dobással, például a dupla 8 helyett sima 16-ot dobott- akkor a dobás érvénytelen, a kezdőértéke megmarad, és a másik játékos következik. A játék a 0 pont eléréséig folyik úgy, hogy az utolsó dobás dupla legyen. Ha valakinek 1 pontja maradt, az szintén többet dobott a szükségesnél (mert nem tud duplával kiszállni), és nála is a kezdőérték marad a következő körre.

A kezdés jogát bull-ra dobással döntik el (mindketten dobnak egy nyilat a bullra, és aki közelebb dob, az kezd).

Egy mérkőzés két nyert játszmáig (játszma = leg) megy, azaz a minimális arányú győzelem 2:1 lehet, 1:1-es állásnál, a mérkőzést eldöntő utolsó játszma előtt a kezdést újra el kell dönteni. A döntőben, ha az nem 3 fős körmérkőzés, már három nyert legig tart a játszma, 2:2-nél kell újra eldönteni a kezdést.

A dobás

- Dobásnál mindkét lábnak a dobóvonal mögött kell lennie.
- Az eldobott nyilat akkor sem lehet újra eldobni, ha az nem érte a táblát.
- Az elejtett nyílért a dobóvonalon belülre is be lehet lépni
- Érvénytelen – és nem ismételhető meg – a dobás, ha a drótról, vagy a táblában álló másik nyílról kipattan, ha kiesik a táblából, vagy a másik nyíl valamelyik részébe áll bele és hegye nem érinti a táblát.
- Dobás közben a játékos áthajolhat a vonalon, de mindkét lábának a vonal mögött kell maradnia.

A mérkőzéseket játékvezető vezeti, aki a dobások értékét megállapítja és mindként játékos által látható módon az egységes játszmalapon vezeti.

Vitás kérdésekben a vezető bíró dönt.

Pontozás

A versenyzők felváltva dobnak körönként 3-3 nyilat.
Csak annak a dobásnak van értéke, amikor a nyíl beleáll és benne is marad a táblában.
A dobás értékét a nyíl által eltalált szektor száma adja meg.
Ha azonban a szektoron belül a dupla vagy a tripla gyűrűbe áll a dartsnyíl, akkor a szektor számának a kétszerese vagy háromszorosa lesz a dobás értéke.
Ha a nyíl a külső gyűrűn kívül áll a táblába, a dobás értéke nulla.
Steel játékban csak a táblából a játékos által kivett nyilak pontértéke számít. Tehát ha bármilyen okból kiesik a nyíl a táblából, akkor azért már nem kaphat pontot.