

A Magyar Darts Szövetség játék és versenyszabályzata

1.0 Darts tábla:

1.1 Minden darts tábla a mi steel darts versenyeken használható a következő képpen nézzen ki.

- rost típusú
- 1-20-ig terjedő szektorokra felosztott
- belső központi gyűrű (Bull eyes) ami 50 pontot ér
- külső központi gyűrű (Bull) ami 25 pontot ér
- külső gyűrű a dupla ami a szektor kétszeresének megfelelő értéket adja
- belső gyűrű a tripla ami a szektor háromszorosának megfelelő értéket adja
- drót ami az értékeket (szektorokat) elválasztja egymástól, együtt egy hálót alkot, legyen a darts tábla elejére rögzítve olyan formában, hogy laposan feküdjön a darts táblán
- méretei a következők legyenek:

a) Dupla és tripla gyűrűk belső szélességének mérete	8	mm.
b) 25 pontot érő gyűrű belső átmérője	31,8	mm.
c) 50 pontot érő gyűrű belső átmérője	12,7	mm.
d) Külső széle a dupla gyűrűnek a középpontig	170	mm.
e) Külső széle a tripla gyűrűnek a középpontig	107	mm.
f) A darts tábla teljes átmérője: (+- 3 mm.)	453	mm.
g) A háló drótjainak átmérője	1,6 – 1,8	mm.

1.2 A darts táblát úgy állítsuk be, hogy a 20 számmal jelölt szektor legyen a sötétebb színű a két színből és közepén, a tábla tetején helyezkedjen el.

1.3 A játékos vagy a játék vezetője kérheti a tábla cseréjét, vagy mozdítását a játék kezdése előtt vagy közben, mindig az ellenfél beleegyezésével. Ilyen cserék vagy mozdítások történhetnek a játszmák és a szettek között és csak a verseny kirendelt hivatalnoka végezheti el.

1.4 A táblát úgy helyezzük el a falon, hogy a középpontja 1,73 méter magasan legyen

2.0 A dobóléc:

2.1 A dobóléc méretei 38 mm magas és minimum 610 mm, maximum 100 mm hosszú.

- Elhelyezés a táblától 2,37 m távolságra, horizontális síkban a darts tábla középpontjától lelógatott függő súly tengelyvonalában.

2.2 Az átfogó távolsága a bull középpontjától a dobóléc közepéig 2,93 m legyen

- A játékosnak, vagy a csapat hivatalnokának, vezetőének jogában áll ellenőrizni a dobóléc méreteinek és elhelyezésének helyességét játék előtt vagy közben, mindig figyelembe véve az ellenfél vagy a csapat véleményét. Az ilyen mérések és igazítások mindig játékok, vagy játszmák között történhetnek és ezeket a versenyhivatalnokok (versenybírók) végezhetik.

2.3 Minden darts testület fel van hatalmazva, hogy igazítsa a darts tábla magasságát, vagy a dobóléc hosszát, hogy az megfelelő legyen mozgássérült versenyzők részére.

3.0 Világítás

3.1 A versenyen minden darts tábla megfelelően, jó pozícióból legyen megvilágítva, legalább 100 watt erősséggel.

3.2 A darts táblák, melyeket a döntőben használnak legalább két oldalról legyenek megvilágítva, minimum 100 watt erősséggel.

- 3.3 Minden lámpát úgy kell elhelyezni, hogy ne zavarja a játékos látását, amikor a dobólécnél áll.
- 3.4 A végső döntőnél a megvilágítás lehet támogatva fényszórókkal, de nagy figyelmet kell fordítani arra, hogy ezek használata ne okozzon árnyékot a darts táblán.

4.0 A dart:

- 4.1 Hossza nem lehet több, mint 30,5 cm, a súlya nem lehet több, mint 50 g.
- 4.2 Minden dart-nak legyen tű alakú hegye, ami a testhez rögződik. A test hátsó végénél legyen a tollszár, amihez a tollat rögzítik.
- 4.3 A darts készlet három darabból áll.

5.0 A dobás:

- 5.1 Egyszerre egy dart-ot dobunk, kézzel-kézből.
- 5.2 A dobás maximum három darts-ot tartalmaz
- 5.3 Ha a játékos dobás közben megérinti a már táblában lévő dart-ot a dobás befejezettnek minősül.
- 5.4 A táblából visszapattanó dartokat nem szabad újra eldobni.
- 5.5 Minden dart ami a táblából kiesik a dobás befejezése előtt, és a földről felvett dartok nem számítanak bele a dobott értékbe.
- 5.6 Azt a dartot, ami a játékos kezéből kiesik (nem dobás közben) a játékos felveheti és eldobhatja.
- 5.7 Ha a dobóvonalat a játékos átlépi mielőtt a három dartot eldobta volna, a dobás sorozat befejezettnek kell tekinteni.
- 5.8 Dobás közben a játékos nem állhat a dobólécre, csak úgy dobhat el dartot ha a lába a dobóléc mögött van.
- 5.9 Ha a játékos a dartot nem a dobóléc mögül közvetlen, hanem attól jobbra, vagy balra állva kívánja eldobni, ügyeljen arra, hogy a lába soha ne lépje túl a dobóléc képzeletbeli meghosszabbított vonalát. Folyamatosan a dobóléc mellől a dobásokat elvégezni nem lehet.
- 5.10 Bármely játékos, aki megsérti a 4.8 ill. a 4.9 pontban leírtakat, a bíró figyelmezteti a csapatvezető jelenlétében ezt követően ehhez hasonló esetben a találat érvénytelennek minősül.

6.0 Találat

- 6.1 A verseny szabályzata kell, hogy tartalmazza versenyszámot (úgy mint 301,501, 701 vagy 1001) A találatokat az adott számok valamelyikéből vagy az előző dobás után maradt összegéből kell levonni.
- 6.2 A találat akkor érvényes, ha a dart hegye a táblában marad, vagy pedig érinti a darts tábla felszínét a dupla kör külső drótján belül addig, míg a dobást befejezik a találatot bemondják és bejegyzik.
- 6.3 A találat érvényes a drótok belső oldalán abban a szektorban, ahol a dart beleállt vagy érinti a darts táblát.
- 6.4 A dartokat kiveheti a táblából a játékos, de csak az után, hogy a találatot a bemondó bemondta, a beíró beírta.
- 6.5 A találat értékének megállapítása elleni tiltakozás, miután a dartokat a táblából kihúzták nem elfogadható.
- 6.6 Számolási hibák, amennyiben a következő játékos befejezte dobását úgy maradnak, ahogy az írotáblára fel lettek írva.

- 6.7 A fennmaradt szám összege tisztán és olvashatóan legyen feltüntetve az írótablán, szemmagasságban a játékos és a bíró előtt.
- 6.8 A bíró nem mondhatja, hogy milyen kiszálló szükséges a játék befejezéséhez, csak a fennmaradt összeget illetve az épp dobott találat értékét közölheti a dobó játékosal.
- 6.9 A bíró a maradvány értékről köteles 235 ponttól a dobó játékost tájékoztatni.
- 6.10 A bíró vezeti a játékot, és ha szükséges megtárgyalhat dolgokat a verseny hivatalnokaival, mielőtt végleges döntést hozna.
- 6.11 A dobólécnél álló játékos, dobása ideje alatt bármikor kérdezheti a bírót a találatról, vagy arról, hogy még mennyit kell dobnia.

7.0 Kezds és befejezés

(01-es játékok esetében)

- 7.1 A kezdés jogának eldöntése történhet pénzfeldobással vagy bull-ra dobással. Pénzfeldobás esetén egyenlő állásnál a döntő játszma előtt bull-ra dobással döntenek a játszma kezdési jogáról. Az a játékos dob elször bull-ra aki, az első játszmát kezdte. Minden bull-ra dobásnál: a játékosok egy-egy dartot dobnak a tábla középpontjára.. A játszmát az a játékos kezdi, aki közelebb dobott a tábla középpontjához. Amennyiben a játékos a bull-t vagy a dupla bull-t talál el, a dartot ki kell húznia a táblából. Ha az ellenfél is hasonló eredményt ért el, még kétszer, felváltott sorrendben dobnak a középpont felé. A harmadik kísérletnél a bull-ban álló dartot is a táblában kell hagyni. A bíró dönt a kezdési sorrendről, illetve újradobást rendel el, ha nem tudja megállapítani, melyik dart van közelebb a bull-hoz.
- 7.2 Minden játék egyenes kezdéssel indul, ami azt jelenti, hogy a játékosnak a külső, duplát jelző dróton belülre kell a dartot dobnia.
- 7.3 Minden játék dupla befejezésű. Ez annyit jelent, hogy a győzelem eléréséhez valamelyik dupla szektorba, vagy a dupla bull-ba kell a dartot dobnia úgy, hogy a dobás értéke pontosan adja meg a befejező kiszálló értékét.
- 7.4 A besokallási szabály a következő: ha a játékos magasabb pontszámot dob, mint szükséges a játék befejezéséhez, vagy a játék befejezéséhez szükséges számot dobja meg anélkül, hogy duplát dobna, vagy csak 1 marad akkor az a dobás-sorozat nem számít és az eredmény azonos marad a dobást megelőzővel.
- 7.5 Ha a játékos az első vagy második eldobott darttal besokallt, a következő dartot nem dobhatja el a táblára, mert ebben az esetben fegyelmetlenséget követ el és a szettet vesztettnek nyilvánítja a versenybíró.
- 7.6 A kiszálló dobás, vagy a játékot befejező dobás akkor érvényes, amikor a játékos elérte a kívánt számot, és a dartok a táblában maradtak a kivételig.
- 7.7 Abban az esetben, ha a bíró a játékot befejezettnek nyilvánította, ennek folytán a dartokat a játékos a táblából kihúzta, de bírói tévedés történt, ha nem volt mind a három dart a játék befejezéséhez felhasználva, a bíró visszahelyezheti az eldobott nyilat vagy nyilakat (2) és a játékos befejezheti a játékot.
- 7.8 Az a játékos aki megdobja a játék befejezéséhez szükséges dupla értéket, nyertesnek minősül, legyen az szett vagy játszma.
- 7.9 Ha a játékos a dobás sorozata közben átlépi a dobóvonalat és megérinti a már táblában lévő dartot, a dobássorozat befejezettnek minősül.
- 7.10 A játékot fel kell osztani szettekbe a következő képen: 3-ból a legjobb, 5-ből a legjobb, 7-ből a legjobb stb. A játékos, aki a szettek többségét megnyeri, lesz a játszma győztese, és ha még van fennmaradt szett az nem szükséges lejátszani.

8.0 Gyakorlás, bemelegítés

- 8.1 Minden játékosnak joga van 6 dart eldobására az első játszma előtt, a mérkőzésre kijelölt táblán. Ezen kívül nem lehet több gyakorló dobás a bíró engedélye nélkül.
- 8.2 Nem szabad gyakorolni az üresen maradt táblákon, miután a verseny elkezdődött.
- 8.3 A verseny résztvevői számára külön gyakorlásra, bemelegítésre szánt táblákat kell biztosítani.

9.0 Versenyjáték

- 9.1 A versenyeken minden játékos köteles szervezők és a versenyhivatalnokok utasításait követni.
- 9.2 A versenyre kijelölt területen, a versenyzőkön kívül csak a bíró, a találatjegyző tartózkodhat.
- 9.3 A játékos előtt, amikor dob csak a bíró és a találatjegyző tartózkodhat.
- 9.4 A játékos előtt lévő hivatalnokok korlátozzák mozgásukat a minimálisra, amikor a dobás történik.
- 9.5 A dobó játékos ellenfele minimum 60 cm-re tartózkodjon a dobó játékos mögött.
- 9.6 Kiemelt döntőknél a játékosok a rendezők felügyelete mellett játszanak és dobások között úgy helyezkedjenek el, hogy ne zavarják ellenfelüket és biztosítsák, hogy a játék látható legyen a közönség és/vagy a tv kamerák számára.
- 9.7 Minden találatot érintő tiltakozást a bírónak kell tolmácsolni mielőtt a tiltakozó játékos újra dobna. Minden tiltakozást a bírói döntéssel, vagy az ellenfél etikátlan, sportszerűtlen viselkedésével kapcsolatban, és esetlegesen más egyéb zavaró tényezőt jelteni kell a versenybizottságnak. Dönteni a helyszínen kell, mielőtt a mérkőzés folytatódna. Későn érkezett tiltakozásnak helye nincs.
- 9.8 Ha a játékos felszerelése megrongálódik, vagy elvesz dobás közben a játékosnak 3 perce van, hogy megjavítsa, vagy új felszerelést szerezzen be.
- 9.9 Ha a mérkőzés közben a játékosnak sürgős oka van a távozásra, a bíró diszkréten elengedheti 5 percre.

10.0 Magatartás

- 10.1 A verseny ideje alatt és ezen belül a játékok közben a résztvevők adják meg a tiszteletet az ellenfélnek. Tartsák vissza magukat a sporttársukat sértő, vagy az ellenfelet a dobásban bármi módon zavaró megnyilvánulástól. Tartózkodjanak a durva beszédétől vagy az illetlen, sértő viselkedéstől. Legyenek sportszerűek (nem lehet mérkőzést leadni, játékot késleltetni, az ellenfelet bármilyen fizika vagy szellemi módon a játékban zavarni).
- 10.2 A tábla és a dobóléc és a kijelölt „biztonsági sáv” által határolt területen belül tilos :
 - szeszecskital fogyasztása
 - dohányzás (lehetőleg az egész játéktérben)
 - bármilyen durva pótcselekvés (dart eldobása, használati tárgyak rugdosása-csapkodása)
 - az ellenfél játékának a minősítése (kivétel egy-egy szép dobásnál a gratuláció)
- 10.3 A szólítás után a dobóállásnál való megjelenésre 3 perc áll rendelkezésére a játékosnak.
- 10.4 Az eldobott nyilak kihúzása után a versenyző köteles oldalra kilépve, úgy elhagyni a dobóterületet, hogy a dobáshoz beállt ellenfelét ne zavarja
- 10.5 A magatartási szabályok megsértőit az ellenfél köteles figyelmeztetni ezután élhet panasszal a bírónál, a versenybizottságnál.

- 10.6 Az a játékos, aki a fenti pontokban (10.1-10.5-ig) leírtakat megsérti, szégyent hoz a darts sportra, ezért a vétés súlyosságától és gyakoriságától függően az alábbi büntetésekkel sújtható:
- figyelmeztetés
 - játszma elvesztése
 - játék elvesztése
 - adott versenyről való eltiltás
 - eltiltás (a Fegyelmi Bizottság határozata alapján)
- 10.7 Ha a vétéses játékos vagy a csapatvezetője azonnal reklamációval él az ítélet ellen a MDSZ képviselője (a Verseny Bizottság elnöke) dönt, akinek döntése végleges és visszavonhatatlan.

11.0 Ruházat

- 11.1 A verseny szervezője a versenykiírásban meghatározhatja a játékosok öltözetét.
Javasolt öltözet: - Nem farmer jellegű, lehetőleg sötét színű szövetnadrág (hölgyeknek Nadrág, vagy szoknya) az egyesület csapatmeze, sportinge.
Csapatjátékosok viseljenek egyenruhát, (csapatinget, blúzt, nadrágot, vagy szoknyát). Legyen mind egyforma színű és szabású a csapaton belül.
- 11.2 Bármilyen csapattruha legyen is, nem viselhető rajta semmiféle hirdetés vagy jelzés (ami bármilyen terméket népszerűsítene) a rendezők engedélye nélkül, azokon a versenyeken, amelyeknek kiírása ezt tartalmazza.
- 11.3 Nem viselhető semmiféle fejre szerelhető berendezés (a látást és hallást segítőkön kívül) rendezők engedélye nélkül.

12.0 Általános játék és versenyszabályok

- 12.1 Minden versenynek saját versenykiírással kell rendelkeznie, ami az adott eseményre vonatkozik.
- 12.2 A szabálykiírásnak tartalmaznia kell a verseny formáját (egyenes kiesés, vigaszágas vagy körverseny) fajtáit (női, férfi, egyéni, páros, csapat, nyílt vagy zártkörű, vagy vegyes a versenyzők nemére tekintettel, ifjúsági).
- 12.3 Az MDSZ játékszabály és versenyszabályzatának iránymutatásával összhangban, az MDSZ kijelölt szervezőinek közreműködésével kell létrehozni. Minden félreértést, amit a játékszabályzat nem tud értelmezni az MDSZ megbízottnak, illetve a verseny szervezőjének kell megmagyarázni, akinek a döntése kötelező érvényű és végleges.
- 12.4 A verseny szervezőinek joga van a verseny lebonyolításában változtatásokat, módosításokat alkalmazni minden megelőző említés vagy értesítés nélkül.
- 12.5 A verseny résztvevői el kell, hogy fogadják a verseny játékszabályait, ahol szükséges a rendezők által kiírt kiegészítő szabályokat, mely bekerült a rendezvény programjába.
- 12.6 Minden játékosnak a szervezők által kijelölt hivatalnokok, és szervezők felügyelete mellett kell játszania.
- 12.7 Annak a játékosnak, aki nem veti alá magát a versenyszabályoknak számításba kell a versenyből való kizárásra.
- 12.8 Minden játékos, aki az előírt összes játszmát nem fejezi be – ez alól kivétel: betegség, sérülés vagy más nyomós érv – elveszti a jogot, hogy bármilyen díjat a verseny után átvegyen.
- 12.9 Ha a játékos nincs jelen a hivatalos díjkiosztáson a szervezők engedélye nélkül, elveszti a jogot, hogy bármilyen díjat kapjon.
- 12.10 Ha bármi költség merül fel a versenyző hibájából, azt köteles megtéríteni.

13.0 Dohányzás és alkoholfogyasztás

- 13.1 Minden versenyen résztvevő hivatalnok és versenyző tartózkodjon a dohányzástól és alkoholfogyasztástól, miközben versenyeznek, interjút adnak, bemutatkoznak vagy díjat vesznek át.
- 13.2 Azok a játékosok, akik megszegik a 13.1 pontban írott szabályt, elvesztik azt a játékot, amelyben a szabálysértés történt. Az esetet, a szabálysértést követően jelenteni kell az illetékes versenybizottságnak további kivizsgálás, valamint büntetőhozatal céljából.

14.0 Hirdetések

- 14.1 A szervezők jogában áll felhasználni mindenféle hirdetési anyagot, kapcsolatban a verseny szervezésével és népszerűsítésével.
- 14.2 A szervezők jogában áll védeni a szponzorok érdekét a hirdetési anyagok használatával kapcsolatban, amit a játékosok vagy más szponzorok használnak.
- 14.3 A versenyeken a játékosok, csapatok nem használhatnak olyan felszerelést, ami bármilyen terméket hirdet a szervezők engedélye nélkül, amennyiben a versenyre vonatkozó kiírás ezt tartalmazza.
- 14.4 Minden televíziós közvetítés előtt a szervezők kérésére a játékosoknak el kell távolítani minden hirdetési anyagot. Az a játékos, aki ezt megtagadja mérkőzését, eredményét elveszti.

15.0 Kizárás

- 15.1 A verseny szervezőjének joga van, hogy kizárjon minden játékost vagy csapatot, az általa szervezett versenyből, ha a játékos hivatalnok vagy csapat vétkesnek találta a verseny szabályainak az MDSZ szabályzatának megsértésében.
- 15.2 A játékos, hivatalnok vagy csapat kizárása a versenyből csak a fegyelmi intézkedések következtében lehetséges, a verseny akkori szabályainak értelmében.
- 15.3 Az MDSZ fenntartja a jogot, hogy felfüggeszsen minden játékost, hivatalnokot vagy darts testületet, minden hivatalos MDSZ versenytől eltiltsa, amennyiben tartozásuk van az MDSZ vagy területi szervezete felé.

16.0 Módosítások és kiegészítések

- 16.1 Az MDSZ fenntartja a jogot, hogy a játékszabályt változtassa, bővítse, töröljön belőle, attól függően, ahogy az szükségessé válik és az MDSZ végrehajtó bizottsága úgy látja célszerűnek.

Kiegészítések a Magyar Darts Szövetség játékszabályzatához

A SOFT szakág részére

1.0 A dart

- 1.1 A játékos hozza a saját dartját, amelynek hossza nem lehet több 20 cm-nél, a súlya nem lehet több 18g-nál. Az eltérés mindkét esetben plusz 10% lehet.
- 1.2 Minden dartnak legyen műanyag, tű alakú hegye, ami a testhez rögződik.

2.0 Darts gép / elektronikus/

- 2.1 Mindenben megegyezik a dart tábla paramétereivel.
- 2.2 Elektronikus vezérlése jelzi a dobott értéket, és a beállított játék szabályai szerint levonja, vagy hozzáadja . Így rögzíti a pillanatnyi részeredményt, majd a végén győztest hirdet .
- 2.3 Többféle játékbeállítása univerzálissá teszi.
- 2.4 Előnye : a gép tanítja a játékost.

3.0 Találat

- 3.1 A találat akkor érvényes, ha a dart bent maradt a táblában, vagy pedig érintette a tábla felületét, úgy hogy a kijelző értékelhető találatot mutat.
- 3.2 Találatnak minden esetben a gép által érzékelt és a kijelzőn megjelent érték számít, kivéve a kiszálló duplába dobott dartot, ami ha a gép nem is érzékelt, de a szektorban benne áll, érvényes találatnak tekintendő.
- 3.3 Ha az eredményjelző kimutathatóan hibás úgy a következő dobás előtt a versenybírórt értesíteni kell, a versenybíró a helyzet felülvizsgálata után a játék folytatásáról illetve újrakezdéséről – esetleg másik gépen – dönthet.

4.0 Dobás

- 4.1 A dobás előtt minden versenyző köteles meggyőződni arról, hogy az eredménykijelző a helyes pályára van-e átkapcsolva és a gép megadta-e az engedélyt a dobásra.
- 4.2 Ha a versenyző figyelmetlenségből a szabad jelzés előtt dobta el a dartját, a dobás érvényesnek számít, de nem ér pontot. Mielőtt a játékos a dartokat kihúzná a táblából köteles a pályaváltó gombot megnyomni, mert ha kézzel benyomva változtat a találat értékén abban az esetben az érintett játszmát elvesztette.
- 4.3 Ha a játékos figyelmetlenségből nem a saját pályájára dobta el dartokat, a játék a gép által mutatott állás szerint folytatódik, a játékost figyelmeztetésben kell részesíteni, és amennyiben megismétlődik abban az esetben az érintett játszmát elvesztette.
- 4.4 Ha a versenyzőnek a kijelző hibája miatt kevesebb, mint 3 dobása van egy dobókörön belül, és ezt a dobása előtt szóvá teszi, úgy a versenybíró jogosult a játékkör előreléptetésével a versenyzőnek a három dobást engedélyezni. Ha a versenyző dobókörét reklamáció nélkül kezdi, úgy csak a kijelző által engedélyezett dobásszáma van.
- 4.5 Ha a versenyző a dartot a darts tábla irányába dobja, de ezzel nem talál értékelhető szektort úgy ez hibás dobásnak számít. Ha a kijelző nem mutatja ki a dobást (gyenge dobás) a dart eldobottnak számít. Amennyiben a dart beleáll a táblába, de a kijelző nem érzékeli a gyengén dobott dartot (hibás dobás, újradozni tilos) úgy azt benyomni tilos.

A Magyar Darts Szövetség elnöksége, jelen szabályzatot 2001. április 18-án hatályosan elfogadta.