

KAPITTEL 2

SPILLEREGLER.

§ 1 GENERELT

Alle dartsturneringer i Norge skal arrangeres i henhold til NDFs spilleregler. Bare spillere som har betalt forbundskontingenten har anledning til å delta i turneringer i NDFs regi.

§ 2 PLIKTER

Alle spillere/lag/klubber må til enhver tid rette seg etter NDFs spilleregler, samt eventuelle tilføyelser til disse som måtte fremkomme i innbydelser/programmer ved spesielle arrangementer. Enhver hendelse som ikke dekkes av spillereglene, skal forelegges forbundsstyret, hvis avgjørelse er udiskutabel. Brudd på narkotikalovgivningen og voldshendelser skal automatisk politianmeldes.

§ 3 ARRANGØR

Uttrykket arrangør innebærer NDF, dets utsendinger, eller personer oppnevnt av NDF til å utføre oppgaver i forbindelse med et arrangement.

§ 4 KASTOMGANG

- 4.01 Spillere skal benytte piler som ikke må være lengre enn 30 cm. eller veier mer enn 50 gram pr. stk. Hver pil skal bestå av en nålespiss og en hoveddel begge av metall samt et skaft med flight, bestående av opptil 5 separate enheter, som festes til hoveddelen.
- 4.02 Alle piler skal kastes av og fra spillerens hånd.
- 4.03 En kastomgang består av 3 piler (3 kast), unntatt i de tilfeller hvor et leg, sett eller kamp avsluttes med færre enn 3 piler.
- 4.04 Enhver pil som treffer strengen og kastes tilbake, eller faller ut av skiven, teller ikke og kan ikke kastes om igjen.
- 4.05 Dersom en spiller i løpet av kastomgangen berører en eller flere piler som står i skiven, anses kastomgangen som avsluttet.
- 4.06 En spiller skal kaste sine piler stående. Unntatt er de tilfeller hvor fysisk handicap umuliggjør dette.

§ 5 ÅPNING OG AVSLUTNING

- 5.01 I alle konkurranser skal hvert leg spilles uten inngangsdobbel, og avsluttes med utgangsdobbel dersom ikke annet er bestemt i reglene for den enkelte konkurranse.

- 5.02 Bull (blinken) teller 50 poeng, og dersom en spiller mangler 50 poeng for å avslutte et leg, sett eller kamp, skal bull telle som dobbel 25.
- 5.03 "Sprekk-regelen" skal gjelde. Dersom en spiller scorer mer enn han har igjen, eller står tilbake med 1 poeng, skal kastomgangen avbrytes og scoren annulleres. Spilleren skal fortsatt stå på den poengsummen vedkommende hadde før "sprekk" inntraff.
- 5.04 En "game shot" (avslutning, utgang) opplyst av kampleder/skriver, er bare gyldig dersom de pilene som er kastet, oppnår den restscore som står på scoringskjemaet. Pilene skal stå i skiven inntil de tas ut av spilleren når "game shot" ropes ut.
- 5.05 Dersom kampleder/skriver bekrefter en "game shot", og denne blir kjent ugyldig, har spilleren rett til å fortsette kastomgangen for å prøve å oppnå en gyldig avslutning. Om spilleren har tatt ut 1 eller flere piler av skiven p.g.a. nevnte feil, skal kampleder/skriver plassere pilen(e) så nøyaktig som mulig slik de sto, og la spilleren fortsette kastomgangen.
- 5.06 Den som først oppnår utgang i henhold til reglene, vinner leget uavhengig av om motstander har mulighet til å gå ut på færre antall piler.
- 5.07 Enhver pil som kastes etter at den ønskede avslutningsdobbel er truffet, teller ikke, da leg/sett/kamp er avsluttet med den pilen som treffer den gjenstående dobbel.

§ 6 POENGSCORING

- 6.01 En pil teller kun dersom spissen står i, eller berører skiven innenfor den ytre dobbeltstrengen og, etter å ha blitt registrert, tas ut av spilleren.
- 6.02 Poengene regnes fra den siden av strengen hvor pilspissen kommer inn i skiven, eller berører forsiden av skiven.
- 6.03 Pilen skal trekkes ut av skiven av spilleren, dog skal dette skje etter at poengscoren er registrert av kampleder/skriver.
- 6.04 Protester vedrørende registrert eller oppropt score etter at pilene er trukket ut av skiven, kan ikke gjøres gjeldende.
- 6.05 Alle poengsummer og utregninger som oppføres, skal kontrolleres av kampleder, skriver eller spillere etter hver kastomgang, og, hvis mulig, korrigeres før neste spiller begynner sin kastomgang.
- 6.06 Alle forespørsler vedrørende utregninger må gjøres før spillerens neste kastomgang.
- 6.07 Poengene (score og restscore) skal tydelig vises på en tavle eller et scoringskjema i hodehøyde foran spillere og kampleder/skriver.
- 6.08 Ingen antydning om hvilken dobbel som gjenstår skal gis verken av kampleder, skriver eller andre.
- 6.09 Den første som kommer ned på 0 poeng i restscore etter å ha oppnådd den korrekte dobbel, vinner leget, settet eller kampen.
- 6.10 Arrangør/kampleder skal være oppmann i alle saker angående NDFs spilleregler under en kamp, og skal om nødvendig rådføre seg med andre funksjonærer før han bekjentgjør sin avgjørelse.

§ 7 DARTSKIVEN

- 7.01 Alle dartskiver som benyttes i konkurranser skal være av "bristle-typen" og ha 1-20 klokke-mønster.
- 7.02 Den indre smale ringen skal telle tredobbelt av sektor verdien.

- 7.03 Den ytre smale ringen skal telle dobbelt av sektorverdien.
- 7.04 Den innerste sentrumsringen skal telle 50 poeng og kalles bull, mens den ytterste sentrumsringen skal telle 25.
- 7.05 Alle strengene som utformer sektorene i et edderkoppnett, skal være festet til forsiden av dartsdiven på en slik måte at alle strengene ligger helt inntil skiven.
- 7.06 Dartsdiven skal være hengt opp slik at 20 - sektoren er plassert øverst og er svart.
- 7.07 I alle konkurranser som er under overoppsyn av NDF, skal dartsdiver som er godkjent av NDF benyttes.
- 7.08 En spiller eller lagkaptein har rett til å kreve en dartsdiv snudd eller byttet ut i løpet av en kamp under forutsetning av at konkurrenten ikke har noe imot det. Slike forandringer kan imidlertid bare utføres før begynnelsen av eller etter avslutningen av et leg.

§ 8 LYSFORHOLD

- 1.01 I konkurranser skal alle dartsdiver være tilstrekkelig belyst av en riktig plassert lampe.
- 1.02 Dartsdiven som benyttes i finaler eller scenspill generelt, skal være godt opplyst av 2 riktig plasserte lamper.
- 1.03 Alle pærer må skjermes slik at de som spiller ikke sjeneres av lyset når de kaster.

§ 9 OCHE ("ÅKKI")

- 1.01 En åkki skal plasseres 237 cm fra forsiden av dartsdiven, målt horisontalt. Høyden på åkkien skal minimum være 25 millimeter og maksimum 40 millimeter. Lengden skal være minimum 61 cm og maksimum banens bredde.
- 1.02 Den diagonale anstanden fra Bull til åkkien skal være 293 cm.
- 1.03 Under en kamp er det ikke tillatt å trå på noen deler av den forhøyde åkki, ei heller må noen av spillerne kaste fra andre steder en bak åkkien.
- 1.04 En spiller som ønsker å kaste fra et sted på siden av åkkien, må holde bena bak en tenkt rett linje i forlengelsen av åkkien.
- 1.05 En spiller som bryter reglene i 9.03 eller 9.04, skal først tildeles en advarsel av arrangør/kamplider i nærvær av lagkaptein/leder. Ved gjentakelse skal spilleren diskvalifiseres. Enhver pil som kastes i strid med disse regler, skal ikke telle og erklæres som ugyldig.
- 1.06 En spiller/lagkaptein har rett til å få målene kontrollert og justert om nødvendig, under forutsetning av at motstanderen går med på dette. Slike endringer må gjøres før begynnelsen av eller etter avslutningen av et leg.
- 1.07 Justering og kontroll av målene skal utføres av en funksjonær.

AVSTANDER:

- A. Høyde fra gulv til midten av bull 173 cm.
- B. Horisontal avstand fra skive til åkki 237 cm.
- C. Diagonal avstand fra Bull til åkki..... 293 cm.
- D. Minimum høyde på åkki..... 25 mm.
- E. Minimum lengde på åkki 610 mm.

§ 10 PÅMELDING

- 10.01 Startkontingent refunderes ikke, unntatt i de tilfeller som bestemmes av styret i NDF.
- 10.02 Påmelding og betaling skal skje på NDFs sider før påmeldingsfristens utløp.
- 10.03 Arrangøren kan sette inn erstattere for spillere som ikke møter ved registrering. Spillere som ellers ville vært seedet kommer ikke inn under denne ordningen.
- 10.04 Ingen spiller eller lag kan påmeldes mer enn en gang.
- 10.05 Ingen spiller kan delta på mer enn ett lag i turneringen.
- 10.06 Spillerne skal benytte sitt eget navn i konkurransen.
- 10.07 Innsending av påmelding innebærer at en spiller/et lag aksepterer NDFs spilleregler.
- 10.08 Spillere som uteblir fra NDF turneringer, uten at det på forhånd er gitt beskjed, illegges en bot tilsvarende startkontingenten, som vedkommendes klubb svarer for direkte under arrangementet. Hvis så ikke skjer, sender arrangør regning til spillerens klubb. Hvis boten ikke blir betalt innen 14 dager skal saken oversendes domsutvalget i NDF for vurdering av utestenging inntil boten er betalt.

§ 11 REGISTRERING

- 11.01 Alle deltakere/lag i turneringer må innen en på forhånd fastsatt frist registrere seg hos arrangørene.
- 11.02 Enhver deltaker/lag som ikke er registrert innen tidsfristens utløp, kan utelukkes fra vedkommende turnering. Startkontingent refunderes ikke i slike tilfeller.
- 11.03 Ingen spillere/lag kan registreres mer enn en gang i en turnering.
- 11.04 Alle spillere/lag som ikke er tilstede ved opprop for spill på det fastsatte tidspunkt, taper leget, settet eller kampen, alt ettersom, og startkontingenten refunderes ikke.
- 11.05 Spillere/lag har en 3-minutters frist fra opprop til å henvende seg til sekretariatet/være kampklar ved spillebanen, uansett grunnen til oppropet.
- 11.06 Arrangøren forbeholder seg retten til å endre timeplanen og kampoppsettet i de tilfeller hvor dette er nødvendig.
- 11.07 Alle spillere/lag har rett til å få vite når deres neste kamp etter planen skal spilles.

§ 12 STARTREKKEFØLGE

- 12.01 Startrekkefølgen avgjøres ved at hver av spillerne kaster en pil mot bull. Myntkast eller loddtrekning avgjør hvem som kaster først mot bull. Myntkast/loddtrekning utføres av kampleder eller sekretariat. Piler som treffer "25" eller "50" sektoren skal fjernes før motstanderen kaster. Ved likhet kastes det om igjen, i motsatt rekkefølge, inntil startrekkefølge er bestemt.

Piler som faller ut av skiven teller ikke og spilleren kaster en ny pil. Reglene gjelder også i par- og trippelkamper, men her skal hvert par/lag velge en spiller som tar alle bullkast.

I kamper som er delt i leg, skal vinner av myntkastet, kaste først mot bull. Vinner av bull, starter alle oddetalls leg, taperen starter alle partalls leg, til kampen er over. Treffes sektor "25" eller "50" skal pilen tas ut.

- 12.02 I kamper som er delt i leg, skal vinner av bullkast kaste først i samtlige oddetalls leg. I kamper som er delt i sett, skal vinner av bullkast kaste først i alle oddetallssett.
- 12.03 For leg som har blitt ferdigspilt med feil spillerekkefølge, skal resultatet bli stående. Neste leg skal startes med korrekt spillerekkefølge.

§ 13 TRENING

- 13.01 Hver spiller har rett til maksimum 6 treningspiler på den anviste kampskiven før kampen begynner.
- 13.02 Dersom finalebanen ikke brukes til spilling gjennom turneringen, er det ikke tillatt å trene på den.
- 13.03 Det bør være tilstrekkelig med turneringslokalet, eller tilstøtende rom, slik at spillere kan varme opp/trene mellom kampene.

§ 14 TURNERINGSPILL

- 14.01 I turneringer skal spillere/lag innordne seg under de regler og retningslinjer som trekkes opp av arrangørene.
- 14.02 Innbytter eller reserve er ikke tillatt å benytte i individuelle konkurranser.
- 14.03 Ingen andre enn anviste spillere, kampleder/skriver har adgang til spilleområdet som regnes å være 1,5 m bak åkkien i hele banens bredde.
- 14.04 Bare kampleder/skriver har adgang til å oppholde seg mellom dartspilleren og darts skiven og skal da stå vendt mot skiven og i ro når spilleren kaster sine piler.
- 14.05 En spillers motstander skal oppholde seg bak, i ro og ute av syne for spilleren når denne kaster sine piler. Under, og ved avslutning av kamp, skal utbrudd av sorg/glede begrenses mest mulig. Dette av hensyn til andre spillere som fortsatt er i kamp. Overdrivelse kan føre til advarsel fra arrangøren. Gjentatt overdrivelse kan føre til diskvalifikasjon og innrapportering til NDF.
- 14.06 I "scenefinaler" skal spillerne følge arrangørens henvisninger, samt forholde seg slik at utsikten for funksjonærer, spillere, publikum og eventuelle TV-kameraer ikke forstyrres.
- 14.07 Under spillet skal spillerne forholde seg tause. Kun spilleren ved åkkien kan henvende seg til kampleder/skriver med spørsmål. Sufflering er ikke tillatt av verken spillere, publikum eller turneringsledelse.
- 14.08 Spilleren ved åkkien kan henvende seg til kampleder/skriver med spørsmål om poengsum scoret, eller poengsum som står igjen, når som helst under kastomgangen. Spilleren må ikke rådføre seg om hvordan han/hun skal avslutte. Om kampleder/skriver regner feil, er det likevel

- spilleren som står ansvarlig for restscore under kasteomgangen.
- 14.09 Alle forespørsler angående kontroll av poengsummer må gjøres før spillerens neste kastomgang.
- 14.10 Alle forespørsler etter avslutningen av et leg/sett/kamp om poengsummer eller utregninger skal ikke tas hensyn til.
- 14.11 I lagturneringer, der alle spillerne kaster etter hverandre, må rekkefølgen være bestemt på forhånd og oppslått ved kampskiven før første kast foretas.
- 14.12 Enhver protest må leveres arrangør umiddelbart etter at den feil som påberopes er begått, og en avgjørelse skal fattes før leget/settet/kampen kan fortsette. Ingen forsinkende protester vil bli tatt til følge.
- 14.13 Dersom en spillers pil(er) blir skadet/mistet under kasting, har vedkommende inntil 3 min. på seg til bytte/reparasjon av piler.
- 14.14 Maksimum 3 minutters pause kan gis av kampleder/skriver i de tilfeller hvor en spiller ønsker å forlate spilleområdet i nødvendig ærend.
- 14.15 Tapende spillere skal skrive neste kamp på samme skive, eller etter anvisning fra arrangøren. Vedkommende som ikke selv kan utføre skrivingen, må uansett årsak selv skaffe stedfortreder innen tidsfristen satt av arrangøren. Er man til sjenanse for spillerne, eller man uteblir uten å skaffe stedfortreder, kan arrangøren innkreve bot tilsvarende 3 ganger startkontingent, hvor halve summen går til frivillig skriver, av spilleren eller evt. spillerens klubb. Medfører innkrevingen problemer nyttes NDFs straffebestemmelser.
- 14.16 Enhver som finnes skyldig i forsettlig å tape et leg, sett eller kamp, skal diskvalifiseres fra videre deltakelse i konkurransen og utelukkes fra andre konkurranser i et visst tidsrom bestemt av NDF.
- 14.17 Dersom en spiller forsettlig trekker seg fra en kamp, blir spilleren strøket fra turneringen og mister eventuelle rankingpoeng.
- 14.18 En spiller som trekker seg (med unntak av sykdom) etter at turneringen har startet ilegges en bot tilsvarende det dobbelte av startkontingenten. Spillerens spilte kamper blir strøket, om ikke puljen er ferdigspilt.
- 14.19 Ingen spiller/lag kan fortsatt delta i en turnering dersom vedkommende taper en cupkamp. Unntak kan forekomme i de tilfeller hvor brudd på NDFs regler i høy grad har forstyrret den tapende part og vedkommende selv ikke har forårsaket regelbruddet. Arrangøren kan i slike tilfeller gjenoppføre spilleren/laget som tidligere i turneringen er slått ut av regelbryter.
- 14.20 Spiller/lag som ikke fullfører sine kamper, mister retten til eventuelle premier.
- 14.21 Hvis en spiller/lagrepresentant ikke er tilstede ved premieutdeling uten tillatelse, kan spilleren/laget miste rettighetene til premiene.
- 14.22 Dersom ekstraavgifter oppstår som følge av feil, begått av en spiller eller et lag, kan vedkommende pålegges å dekke utgiftene.
- 14.23 Dersom en spiller eller et lag bringer dartsporten i vanry, kan vedkommende idømmes straff. Teknisk arrangør har anledning til å nekte hvilken som helst deltaker adgang eller kutte vedkommende ut på et hvilket som helst tidspunkt under en konkurranse, og arrangørens avgjørelse er endelig i alle kamper som kommer inn under den aktuelle konkurransen.
- 14.24 Dersom en kamp tar lengre tid enn oppsatt tidskjema, kan spiller be om 10. min pause til neste kamp, etter avtale med arrangør.
Motspiller og skriver skal informeres.
- 14.25 Premiering skal være fastsatt før turneringstart, når antall deltagere og premiestørrelsen er klar. Premieutdeling skal være etter endt turnering samme dag med "gavekort" med påført sum. Premiene skal være overført til konto innen

§ 15 JURY

I alle turneringer underlagt NDFs spilleregler skal det oppnevnes en jury bestående av 3 personer, som ikke har tilknytning til arrangør. Juryens oppgave er, gjennom flertallsvedtak, å fatte avgjørelser i saker hvor det er levert inn skriftlig protest, som anmelder mener er brudd på NDFs spilleregler. Juryens beslutning er endelig og bindende for den aktuelle turnering. Saksbehandlingen foregår ved at partene og eventuelle vitner avhøres og skriftlig beslutning avgis.

De som skal sitte i juryen, må være til stede gjennom hele turneringen. Dette må avtales på forhånd.

Juryen kan beslutte at:

1. Regelbrudd korrigeres og kamp fortsetter på samme stilling som da den ble avbrutt.
2. Omkamp spilles, noe som innebærer at spilte leg eller sett strykes og kampen starter på nytt.
3. Den ene deltakeren dømmes til å tape leget, settet eller kampen.
4. Den ene deltakeren diskvalifiseres og fradømmes retten til fortsatt spill i turneringen, blir uplassert og mister retten til premier og rankingpoeng.

Arrangør er ansvarlig for at brudd på NDFs spilleregler innrapporteres til NDFs styre snarest mulig.

§ 16 "TIE BREAKER"- REGELEN

Alle settkamper skal spilles best av 5 leg pr. sett. Unntatt Norsk Winmau som spilles best av 3 leg pr. sett.

Tie-break regelen gjelder i turneringer i NDFs regi der det spilles settkamper. Tie-break benyttes kun i siste sett som må vinnes 3-0 eller 3-1 uten tie-break. Hvis stillingen blir 2-2 trer tie-break i kraft. Her må settet vinnes med 2 legs overvekt 4-2, 5-3 eller 6-4. Hvis stillingen blir 5-5 spilles et avgjørende "sudden death" leg. Prosedyren for "sudden death" leget er følgende:

Spillerne kaster mot bull for å avgjøre hvem som skal kaste først i "sudden death" leget. Spilleren som startet kampen skal kaste først mot bull. Piler som treffer 25 sektor eller 50 sektor skal fjernes før motstanderen kaster. Ved likhet kastes det om igjen, i motsatt rekkefølge, inntil startrekkefølgen er bestemt. Vinneren av "sudden death" leget blir matchvinner.

I Norsk Winmau må siste sett vinnes 2-0, 3-1 eller 4-2. Hvis stillingen blir 3-3 spilles "sudden death".

§ 17 SPILLERNES KLESDRAKT

17.01 Bruk av hodeplagg er ikke tillatt, med unntak av de tilfeller der religiøs overbevisning krever dette.

- 17.02 Av hensyn til dartsportens renommé skal alle som deltar i nasjonale konkurranser være pent kledd. Dongeri/jeans/tur bukser/cargo pants (bukser med lommer på lår osv.)/fritidsbukser/treningsbukser tillates ikke. Ensfarvet skjørt og ensfarvet bukser med innvendig søm og Nasjonaldrakter/Folkedrakter tillates. Så fremt ikke særskilte hensyn taler for unntak, skal spilleren være iført spilleskjorte/klubbskjorte, pent tøy og pene sko.
- 17.03 Alle spillere /lag som representerer, skal benytte klubb, krets eller landslagsdrakt. Det forventes at alle kledd i dartrelatert tøy, med klubb, krets eller organisasjon logo ikke setter dartsporten i vanry.
- 17.04 Elektroniske musikkspillere og telefoner med øretelefoner er ikke tillatt under kamp. Høreapparat aksepteres.

§ 18 REKLAME

- 18.01 Arrangørene forbeholder seg retten til å beskytte sponsorenes interesser med hensyn til alt reklameutstyr som blir benyttet av spillere/lag eller deres sponsorer under en NDF-konkurranse.
- 18.02 Arrangørene, oppnevnt av NDF, forbeholder seg retten til all reklame i forbindelse med enhver NDF-konkurranse.

§ 19 RAPPORTERING

Arrangøren plikter umiddelbart å innsende rapport til NDF vedrørende brudd på NDFs spilleregler.

§ 20 ALKOHOL/RØYKING

Røyking, e-røyking og alkohol tillates kun på anviste plasser. Berusede personer til sjenanse for sine omgivelser skal vises bort fra lokalet.

§ 21 BORTVISNING FRA TURNERING

Deltakere som blir bortvist fra NM/NC, eller Norsk Winmau vil automatisk måtte stå over neste NM/NC/NW.

§ 22 UTENLANDSKE SPILLERE

For å kunne delta i NM-turneringer må utenlandske spillere ha vært bosatt i Norge minimum de 6 siste månedene før angjeldende NM - turneringer

§ 23 ENDRING AV STATUTTENE

Endringer i disse statuttene kan kun gjøres på ordinært/ ekstraordinært forbundsting med alminnelig flertall

§ 24 ENDRINGER/TILFØYELSER

NDF forbeholder seg retten til å foreta forandringer og tilføyelser i en eller flere av reglene til enhver tid. Men må gjennom en godkjenning på neste forbundsting. I den hensikt å møte de situasjoner som måtte oppstå. Endringene må imidlertid godkjennes av forbundstinget.