

# **Norges Dartsforbunds Lovsamling**

## **Spilleregler** **Hefte nr. 2**





## Innholdsfortegnelse

|                           |          |
|---------------------------|----------|
| <b>SPILLEREGLER.</b>      | <b>4</b> |
| § 1 GENERELT              | 4        |
| § 2 PÅMELDING             | 4        |
| § 3 REGISTRERING          | 4        |
| § 4 SPILLERNES ANSVAR     | 5        |
| § 5 SKRIVER               | 5        |
| § 6 ALKOHOL / RØYKING     | 5        |
| § 7 UTSTYR                | 5        |
| 7.1. PILER                | 5        |
| 7.2. DARTSKIVEN           | 6        |
| 7.3. BELYSNING            | 6        |
| § 8 OCHE ("ÅKKI")         | 6        |
| § 9 KAMPREGLER            | 7        |
| 9.1. STARTREKKEFØLGE      | 7        |
| 9.2. ÅPNING OG AVSLUTNING | 7        |
| 9.3. KASTOMGANG           | 7        |
| 9.4. POENGSCORING         | 8        |
| 9.5. CRICKET              | 8        |
| § 10 TURNERINGSPILL       | 9        |

## SPILLEREGLER.

### § 1 GENERELT

1. Alle dartsturneringer i Norge i regi av Norges Dartsforbund, skal arrangeres i henhold til NDF'S Lovsamling.
2. Arrangør innebærer NDF eller representanter oppnevnt eller tildelt av NDF (Teknisk Arrangør) for å utføre oppgaver i forbindelse med et arrangement.
3. Alle spillere/lag/klubber må til enhver tid rette seg etter NDF'S spilleregler, samt eventuelle tilføyelser til disse som måtte komme frem i innbydelser/programmer.
4. Klasseinndelinger er jente/dameklasse og Åpen klasse.
5. Personer med fødekjønn gutt deltar i Åpen klasse. Personer med fødekjønn jente står fritt til å velge klasse.

### § 2 PÅMELDING

1. Påmelding og betaling skal skje innen de frister og på den måten som er beskrevet i turneringsinvitasjon utsendt av NDF.
2. Ingen spiller eller lag kan meldes på mer enn en gang.
3. Ingen spiller kan delta på mer enn ett lag og i en klasse i turneringen.
4. Innbytter eller reserve er ikke tillatt å benytte i individuelle konkurranser.
5. Spillerne skal benytte sitt eget navn i konkurransen.
6. Påmelding innebærer at deltakere aksepterer NDF'S bestemmelser, inkludert GDPR.
7. Dersom en spiller / lag blir forhindret i å stille til start, skal det gis beskjed til arrangør uten unødig opphold, for å unngå bøter.
8. Utenlandske spillere som er bosatt i Norge og registrert medlem av NDF siste 6 måneder, kan delta i NM.
9. Startkontingent refunderes ikke, unntatt i de tilfeller som godkjennes av styret i NDF.

### § 3 REGISTRERING

1. Alle deltakere/lag i turneringer må registrere seg hos arrangøren, innen fastsatt frist.
2. Spillere eller lag som ikke er til stede ved tildelt kampskive, senest 5 minutt etter oppsatt tidspunkt for kampstart, taper kampen.
3. Lagkaptein skal umiddelbart etter gitt informasjon fra arrangør, henvende seg i sekretariatet for myntkast.
4. Arrangøren forbeholder seg retten til å endre timeplanen og kampoppsettet i de tilfeller hvor dette er nødvendig.
5. Alle spillere/lag har rett til å få vite når deres neste kamp etter planen skal spilles og når/hvor de skal skrive.

## § 4 SPILLERNES ANSVAR

1. Spilleren er ansvarlig for å sette seg inn i, og følge, NDF'S lovsamling, samt retningslinjer fastsatt av arrangør.
2. Spilleren er selv ansvarlig for å holde seg oppdatert på spilltider og når/hvor hen skal skrive.
3. Under spillet skal spillerne forholde seg tause og utvise respekt for sine motspillere.
4. Under, og ved avslutning av kamp, skal utbrudd av sorg/glede begrenses mest mulig.
5. Av hensyn til dartsportens renommé skal alle som deltar i nasjonale og rankingpoeng-givende konkurranser være pent kledd. Spilleren skal være iført:
  - Spilleskjorte / klubb skjorte.
  - Ensfarvet mørkt skjørt, minimum kne-lengde.
  - Ensfarvet mørk bukse, med innvendig søm.
  - Sko skal være tilpasset antrekket.
  - Nasjonaldrakt/folkedrakt.
6. Alle spillere som er tatt ut til å spille for klubblag, kretslag eller landslag, skal benytte respektive skjorter.
7. Det forventes at alle som er kledd i tøy med klubb, krets eller organisasjonslogo, bidrar til å gi dartsporten positivt omdømme.
8. Elektroniske musikkspillere/mobiltelefoner og headset/hodetelefoner er ikke tillatt under kamp. Høreapparat er tillatt ved nedsatt hørsel.
9. Ved fremlagte legeattester, religiøs overbevisning eller ved høye temperaturer kan arrangør gi unntak fra §§4.5 og 4.10.
10. Hodeplagg er ikke tillatt.

## § 5 SKRIVER

1. Skriver er upartisk og er oppnevnt for å lede kamp. Herunder å forestå myntkast for å avgjøre kastrekkefølge, kontrollere og skrive score/poengsummer.
2. Skriver har ingen dommer-myndighet og skal stoppe kampen og tilkalle arrangør / sekretariat ved uenigheter som ikke lar seg enkelt løse.
3. Skriver er underlagt de samme lover og regler som enhver spiller, og kan straffes på samme måte.

## § 6 ALKOHOL / RØYKING

1. Røyking, e-røyking og alkohol tillates kun på anviste plasser.
2. Ingen spillere skal røyke eller innta alkohol under kamp.

## § 7 UTSTYR

### 7.1. PILER

1. En pil må ikke være lengre enn 20cm, eller veie mer enn 40gr.
2. Hver pil skal bestå av en spiss og en hoveddel, begge av metall, samt et bakstykke med løs eller fast flight.
3. Spisser som kan skade skiven er ikke tillatt. Eksempler: Butt eller flat spiss, skrå eller tverrstilte mothaker / riller på den delen av spissen som entrer skiven.

## 7.2. DARTSKIVEN

1. Alle dartskiver som benyttes i konkurranser skal være av "bristle-typen" og ha 1-20 klokke mønster. Skiven skal oppfylle kravene i WDF Playing and Tournament Rules.
2. Den indre smale ringen skal telle tredobbelt av sektorverdien.
3. Den ytre smale ringen skal telle dobbelt av sektorverdien.
4. Den innerste sentrumsringen skal telle 50 poeng og kalles bull, mens den ytterste sentrumsringen skal telle 25 poeng (bulls-ring).
5. Alle strengene som utformer sektorene i et edderkoppnett, skal være festet til forsiden av dartskiven på en slik måte at alle strengene ligger helt inntil skiven.
6. Dartskiven skal være hengt opp slik at 20 - sektoren er plassert øverst og er sort.
7. En spiller / lagkaptein har rett til å kreve dartskiven rotert eller byttet ut før en kamp.

## 7.3. BELYSNING

1. I konkurranser skal alle dartskiver være tilstrekkelig belyst av skyggefri belysning. Lyskilder bør være av LED-type.

## §8 OCHE ("ÅKKI")

1. En åkki skal plasseres 237cm fra forsiden av dartskiven, målt horisontalt. Høyden på åkkien skal minimum være 2,5cm og maksimum 4cm, minimum 2cm dyp. Lengden skal være minimum 61cm og maksimum banens bredde. Spillområdet inkluderer ca 150cm fritt område bak åkkien i hele banens bredde.
2. I de tilfellene der åkkien er en del av et hevet spilleområde, må det hevede Spillområdet være konstruert slik at det er sentralt plassert i forhold til dartskiven; minimumsbredden ved åkkien skal ikke være mindre enn 120cm
3. Høyde fra gulv til midten av bull skal være 173cm. Den diagonale avstanden fra Bull til ståsiden av åkkien skal være 293cm.
4. Under en kamp er det ikke tillatt å trå på noen deler av den forhøyde åkki.
5. Alle piler i kasteomgangen skal kastes med begge føttene bak åkkien.
6. 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.
7. En spiller som bryter reglene i §§8.4, 8.5 eller 8.6 skal først tildeles en advarsel av arrangør/skriver. Enhver pil som kastes i strid med disse reglene, skal ikke telle og erklæres som ugyldig.
8. 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 ett leg.
9. Justering og kontroll av målene skal utføres av arrangør.

## §9 KAMPREGLER

### 9.1. STARTREKKEFØLGE

1. Myntkast eller loddtrekning avgjør hvem som kaster først mot bull og utføres av skriver eller sekretariat.
2. Startrekkefølgen avgjøres ved at hver av spillerne kaster en pil mot bull. Reglene gjelder også i parkamper, hvor hvert par velger en spiller som tar bullkast.
3. Ved likhet kastes det om igjen, i motsatt rekkefølge, inntil startrekkefølge er bestemt.
4. Piler som treffer "25" eller "50" sektoren skal fjernes før motstanderen kaster.
5. Ved ikke tellende pil, kaster spilleren en ny pil.
6. Vinner av bull, starter alle oddetalls leg, taperen starter alle partalls leg, til kampen er over.
7. Hver spiller har rett til maksimum 6 treningspiler før bullkast.

### 9.2. ÅPNING OG AVSLUTNING

1. I alle konkurranser skal alle leg spilles uten inngangs dobbel, og avsluttes med utgangs dobbel dersom ikke annet er bestemt i reglene for den enkelte konkurranse.
2. Bull teller 50 poeng, og gjelder som dobbel 25.
3. "Sprekk-regelen" (bust) skal gjelde. Dersom en spiller scorer mer enn hen har igjen, eller står tilbake med 1 poeng, skal kastomgangen avbrytes umiddelbart og scoren annulleres. Spilleren skal fortsatt stå på den poengsummen vedkommende hadde før "sprekk" inntraff.
4. En "game shot" (avslutning, utgang) opplyst av skriver, er bare gyldig dersom de pilene som er kastet, oppnår den restscore som står på scoringsskjemaet/pad.
5. Dersom 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 skriver plassere pilen(e) så nøyaktig som mulig slik de sto, og la spilleren fortsette kastomgangen.
6. 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.
7. Enhver pil som kastes etter at avslutningsdoppel er truffet, teller ikke, da leg/sett/kamp er avsluttet med den pilen som treffer den gjenstående dobbel.
8. For leg som har blitt ferdigspilt med feil spillerekkefølge, skal resultatet bli stående. Neste leg skal startes med korrekt spillerekkefølge.

### 9.3. KASTOMGANG

1. Alle piler skal kastes av og fra spillerens hånd.
2. En kastomgang består av 3 piler (3 kast), unntatt i de tilfeller hvor ett leg, sett eller kamp avsluttes med færre enn 3 piler.
3. Enhver pil som faller ut av skiven, teller ikke, og kan ikke kastes om igjen.
4. Dersom en spiller i løpet av kastomgangen berører en eller flere piler som står i skiven, anses kastomgangen som avsluttet.
5. En spiller skal kaste sine piler stående. Unntatt er de tilfeller hvor fysisk handicap umuliggjør dette.
6. Pil(er) som mistes før den bevisste kastehandlingen har begynt, kan plukkes opp

og brukes som en del av en spillers kastomgang.

7. For Seniorer og Veteraner er det til og med kvartfinaler maks 17 kastomganger (51 piler), deretter kastes det mot bull. Gjelder for alle turneringer med 501 spill.

#### 9.4. POENGSCORING

1. Poengene (score og restscore) skal tydelig vises på nettbrett, tavle eller et scoringskjema.
2. En pil teller kun dersom spissen står i, eller berører skiven innenfor den ytre dobbeltstrengen.
3. Etter at poengscoren er registrert av skriver, skal spilleren hente pilene.
4. Dersom en eller flere piler faller ut av skiven etter at en skriver har talt poengsum eller etter at det er dømt game shot, er poengscore / gameshot gyldig.
5. Poengene regnes fra den siden av strengen hvor pilspissen kommer inn i skiven, eller berører forsiden av skiven.
6. Alle poengsummer blir oppført og regnet ut etter hver kasteomgang. Forespørsler evt. protester angående oppføring/utregning av poengsummen, må fremsettes før spillerens neste kasteomgang.
7. Dersom skriver har oppført eller regnet feil, er det likevel spiller/lag som står ansvarlig for restscore under kasteomgangen.
8. En spiller som kaster sin neste runde, uten å ha korrigert/protestert på poengsum, har godtatt evt feil som foreligger
9. Forespørsler etter avslutningen av et leg/sett/kamp om poengsummer eller utregninger skal ikke tas hensyn til.
10. Den første som kommer ned på 0 poeng etter å ha oppnådd den korrekte dobbel, vinner leget, settet eller kampen.

#### 9.5. CRICKET

1. Cricket spilles med sektorene 20,19,18,17,16,15 samt bull.
2. En sektor lukkes med tre treff i hver sektor. Dobbelfeltet teller som to treff, trippelfeltet som tre treff, mens bullseye teller som 2 bulltreff.
3. Spiller som har lukket en sektor samler poeng ved nye treff i sektoren, inntil begge spillere/lag har lukket sektoren.
4. Vinneren er den spiller/lag som først har lukket alle sektorene, og samtidig har flere eller like mange poeng som motstanderen.
5. Cricket spilles uten begrensing i antall kastomganger/piler.



## § 10 TURNERINGSPILL

1. Kun anviste spillere og skriver har adgang til spillområdet.
2. Skriver skal stå vendt mot skiven og i ro når spilleren kaster sine piler.
3. En spillers motstander skal oppholde seg bak, i ro og ute av syne for spilleren når denne kaster sine piler.
4. Fysisk kontakt under kampen er ikke tillatt.
5. Kun spilleren ved åkkien kan henvende seg til skriver med spørsmål. Sufflering er ikke tillatt av verken spillere, publikum eller arrangør/skriver. Ingen antydning om hvilken dobbel som gjenstår skal gis.
6. I lagturneringer, der spillerne kaster etter hverandre, må rekkefølgen være bestemt på forhånd og satt opp i skjema tilgjengelig ved spillområdet.
7. Protester må leveres arrangør umiddelbart etter at den feil som påberopes er begått, og en avgjørelse skal fattes før leget/settet/kampen kan fortsette. Forsinkede protester blir ikke tatt til følge.
8. Inntil 3 minutters pause kan gis dersom en spiller må forlate spillområdet i nødvendig ærend, eller for reparasjon/bytte av piler.
9. Tapende spillere skal skrive neste kamp, etter anvisning fra arrangøren. Vedkommende som ikke selv kan utføre skrivingen, må uansett årsak selv skaffe stedfortreder innen tidsfristen satt av arrangøren.
10. Dersom en kamp tar lengre tid enn oppsatt tidsskjema, kan spiller be om 10.min pause til neste kamp, etter avtale med arrangør. Motspiller og skriver skal informeres.
11. Det bør være tilstrekkelig med skiver i turneringslokalet, eller tilstøtende rom, slik at spillere kan varme opp/trene. Om dette ikke er mulig, kan baner som ikke har kamp pågående, nyttes til oppvarming, så lenge det ikke er til sjenanse for pågående spill.