

Общие правила игры

ПОДХОД

- Игроки используют собственные дротики с суммарной длиной не более 30,5 см и весом не более 50 грамм.
- Все дротики бросают правой (левой) рукой по одному дротику за бросок. Запрещено в любой момент времени соревнований производить броски более чем одного дротика.
- Дротики следует бросать остриём иглы, обращенным в сторону мишени. Если дротик брошен не таким способом (хвостовиком вперед), бросок объявляется неправильным броском и его результат не засчитывается.
- Серия бросков в подходе состоит из трёх брошенных дротиков.
- Во время выполнения броска дротик, выпавший из руки участника до окончания замаха (или выпавший из не бросковой руки, во время изготовления) не считается брошенным, и должен быть брошен заново. Если же бросок в сторону мишени произведен, а дротик до нее не долетел, то он считается брошенным и не перебрасывается.
- Если игрок при выполнении подхода дотронулся до какого-либо из дротиков, находящихся в мишени, то такой подход считается законченным, независимо от количества оставшихся дротиков. Нельзя повторно бросать дротик, рикошетом отскочивший или выпавший из мишени, за исключением, когда идет определение очередности игры.
- Дротик, выпавший из мишени до окончания подхода, а также дротики, извлечённые и возвращенные на место, не засчитываются. Выпавшие дротики не возвращаются в мишень.
- При завершении подхода не допускается, чтобы игрок или судья прижимали дротик (или дротики) к мишени, чтобы предотвратить их выпадение, или удерживать их на мишени по той же причине. В этом случае дротик или дротики не учитываются.
- Не допускается извлечение из мишени брошенных дротиков до момента фиксации судьей результата подхода. Дротики, извлеченные до фиксации результата судьей, не засчитываются.
- Результат подхода, зафиксированный судьей, может быть оспорен пока дротики, находятся в мишени.

очередность игры

- Очередность бросков спортсменов в каждом матче определяется с помощью розыгрыша броска в «булл», при этом, кто, первым из спортсменов будет осуществлять бросок в «булл» определяется жребием или броском монеты.
- Игроки совершают по одному броску дротика в «булл». Начинает первый лег (так же последующие нечетные леги, включая лег тай-брейка) игрок, чей дротик попал ближе к центру мишени.
- Дротик, который попал в «булл» или сектор «25», должен быть удален из мишени перед броском соперника. В случае равного результата (если судья не может определить, чей дротик ближе к центру мишени) участники повторяют броски, в обратном порядке.
- При определении очередности игры дротик, рикошетом отскочивший или выпавший из мишени, должен быть брошен заново.
- В спортивных дисциплинах «парный разряд» и «микст» начало матча разыгрывают игроки, записанные первыми в протоколе матча.
- В спортивной дисциплине «командные соревнования» капитаны команд определяют команду «А» и команду «В» в протоколе матча с помощью монеты.
- В спортивных дисциплинах «парный разряд», «микст», «командные соревнования», где участники выполняют броски попеременно, очередность бросков отображается в протоколе или табло перед началом матча.

- Если игрок пропустил свою очередь броска, то игра должна быть остановлена немедленно, порядок должен быть восстановлен, а лег должен быть переигран с правильной очередностью бросков с момента пропуска очереди игроком. Игрок получает предупреждение. Если лег уже сыгран и начат следующий, то результат лега остается в силе. Если в следующем леге этого же матча этот игрок или другой член из этой пары/микста пропустит свою очередь, то паре/миксту засчитывается поражение в данном леге.

протокол игры

- Каждый участник спортивных дисциплин «парный разряд», «микст», «командные соревнования» регистрируется под порядковым номером на каждый матч.
- Протокол матча должен содержать фамилии и имена игроков, 25 регион (в соответствии с заявкой), номер мишени и запланированное время начала матча.
- Протокол матча указывает порядок, очередность игры и порядок бросков.
- Капитаны команд обязаны до начала матча убедиться в правильности заполнения протокола.
- По завершении матча судья обеспечивает внесение в протокол игры информации о матче, заверяет протокол своей подписью.
- Победивший спортсмен или руководитель победившей команды возвращают протокол игры в ГСК.
- Результаты матчей вносятся в таблицу соревнований судьями ГСК.

тренировочные броски

- Каждый игрок до начала матча имеет право на 6 тренировочных бросков в назначенную для этого матча мишень.
- В спортивной дисциплине «командные соревнования», каждый игрок имеет право только на 3 тренировочных броска до начала лега.
- Не разрешаются тренировочные броски во время матча, а также запрещены броски дротика, после объявления судьей перебора очков.
- В исключительных случаях организаторы или судья могут разрешить участникам увеличить количество тренировочных бросков с 6 до 9.

начало и окончание лега

- Матч или лег играют с прямым стартом, то есть для начала подсчёта очков игроку нужно только попасть дротиком в мишень внутри любой зачетной области мишени. Исключением из этого правила являются соревнования, в которых для начала матча/лега необходимо попасть в зону «удвоения».
- В спортивных дисциплинах «одиночный разряд», «парный разряд», «микст», «командные соревнования» лег играют с окончанием в сектор «удвоения».
- Попадание в «булл» оценивается в 50 очков, и если этого достаточно для завершения лега или матча, то в этом случае «булл» считается как «удвоение» сектора 25.
- В спортивных дисциплинах «одиночный разряд», «парный разряд», «микст», «командные соревнования» используется правило перебора: если игрок в серии бросков набирает очков больше, чем остаётся в данном леге или матче, или столько же очков без окончания в сектор 26 «удвоения», либо оставляет 1 очко, то очки, набранные во время этой серии бросков, не засчитываются, и счет остаётся таким, который был зафиксирован перед данным подходом.
- Команда судьи «Игра окончена» считается действительной только в том случае, если в результате бросания дротиков верно достигнуто требуемое окончание, и они остаются в мишени до извлечения их игроком вслед за объявлением этой команды, а результат не оспаривается соперником и зафиксирован в игровом протоколе.

- Команда судьи «Игра окончена» считается действительной только в том случае, если в результате бросания дротиков верно достигнуто требуемое окончание, и они остаются в мишени до извлечения их игроком вслед за объявлением этой команды, а результат не оспаривается соперником и зафиксирован в игровом протоколе.
- Если команда судьи «Игра окончена» недействительна, игрок получает право продолжить данную серию бросков, если еще не брошены все три дротика.
- Если перебор в подходе был засчитан неверно, а игрок извлек дротик (или дротики) из мишени и не все три дротика были брошены, судья в этом случае обязан позаботиться о возвращении извлечённого дротика (дротиков) на место, максимально приближенное к тому, где он до этого находился, и разрешить игроку завершить подход.
- Спортсмен, который первым пришёл к верному окончанию попаданием в сектор «удвоение», объявляется победителем данного лега или матча (при достижении необходимого количества выигранных леггов).
- Бросок дротика, произведённый игроком после, верно, поданной команды «Игра окончена» и окончания игры, не засчитывается.

ведение счета

- В спортивных дисциплинах «одиночный разряд», «парный разряд», «микст», «командные соревнования» Правилами предусмотрен розыгрыш матчей или леггов с фиксированным нечётным количеством очков, например, 301, 501, 701 или 1001. Все очки вычитаются из определённого количества или же из количества очков, остающихся после предыдущей серии бросков.
- Попадание дротика засчитывается только в том случае, если его игла находится в мишени или касается ее поверхности в пределах внешнего кольца «удвоения» до тех пор, пока данная серия бросков не завершена и счёт не объявлен и отображён на табло. Разделительная проволока не является поверхностью мишени. Попадание дротика засчитывается только в том случае, если в мишени находится игла и баррель дротика. Допускается выпадение оперения или хвостовика дротика при выполнении бросков. При этом в случае, если до окончания подхода баррель и другие части дротика кроме иглы, выпали, и в мишени осталась только 27 игла, очки за данный бросок не засчитываются, бросок заново не совершается.
- Счет ведется по числам, проставленным за проволочным кольцом в каждом сегменте, в который игла дротика вошла в мишень или касается её поверхности.
- Дротики извлекаются из мишени бросавшим спортсменом (за исключением лишь тех случаев, когда вследствие физической недееспособности или травмы спортсмену требуется помощь), но только после того, как счет объявлен и зафиксирован судьей.
- В случае если были допущены арифметические ошибки в протоколе, они должны быть исправлены перед следующим броском игрока, в отношении счета которого произошла ошибка.
- Протест по объявленному и записанному результату не может быть сделан после того, дротики были извлечены из мишени, а результат зафиксирован в протоколе. Если неправильно записанный результат привел к победе в леге, и начат следующий лег, результат остается в силе.
- Текущий счет должен чётко отображаться на табло на уровне глаз и в поле зрения игроков и судьи.

способы определения победителя

- Всякий матч или лег (в спортивных дисциплинах «одиночный разряд», «парный разряд», «микст», «командные соревнования», предусматривающих игры на списание очков) играют с окончанием в сектор «удвоения», то есть для того, чтобы закончить и выиграть лег, игрок должен попасть дротиком в зону «удвоения» (кольцо удвоения числа сектора или «булл») числа, равного половине остатка очков.
- Игрок, который первым пришёл к окончанию попаданием в сектор «удвоение», объявляется победителем данного лега или матча (применительно к обстоятельствам).
- Матч или сет, состоящий из леггов, разыгрывается по принципу «серии до двух побед» (пяти, семи и так далее) в легах, (игрок, первым выигравший большее количество из определённого числа леггов, становится победителем матча или сета, оставшиеся леги не разыгрываются).
- Матч, состоящий из сетов, разыгрывается по принципу серии до двух побед (пяти, семи и так далее) в сетах (игрок, первым выигравший большее количество из определённого числа сетов, становится победителем матча, оставшиеся сеты не разыгрываются).