

قوانین و مقررات فنی دارت

- هر تیم متشکل از سه بازیکن یک مربی یا سرپرست می باشد.
- تبصره ۱: تیم ها با یک بازیکن در جدول مسابقات قرار نمی گیرند.
- تبصره ۲: تیم ها با دو بازیکن فقط ۵ بازی از ۸ بازی مسابقات را می توانند انجام دهند و برای ۳ بازی نتایج یک بر صفر به نفع حریف ثبت می گردد.
- لباس مخصوص پسران: تی شرت آستین کوتاه و کفش جلو بسته
- لباس مخصوص دختران: دختران: مانتو یا سارافان و زیر سارافانی، مقنعه و کفش جلو بسته
- نکته مهم ۱: هر بازیکن می بایست دارت های شخصی خود را به همراه بیاورد.
- با توجه به فیلمبرداری و عکسبرداری از مسابقات کلیه بازیها با حجاب و پوشش اسلامی برگزار می گردد.

- تصمیم گیری در مورد کلیه موارد پیش بینی نشده قبل در حین یا بعد از مسابقه بر عهده کمیته فنی مسابقات می باشد.
- اعضای کمیته فنی شامل رئیس انجمن، دبیرانجمن، سرپرست فنی مسابقات، یک نفر از کمیته داوران، دونفر از مربیان یا سرپرستان که در جلسه هماهنگی از طرف کلیه مربیان یا سرپرستان تیم های حاضر هستند انتخاب خواهند شد.

نحوه برگزاری مسابقات:

مسابقات به صورت تیم به تیم و به شیوه ذیل برگزار می شود.

هر تیم قبل از هر مسابقه ارنج خود را یا در قالب ارنج A, B, C و یا در قالب ارنج X, Y, Z (از طریق قرعه کشی مشخص می شود) به میز منشی ارائه می دهد. سپس بازی ها بر روی یک تخته دارت به صورت تک لگ ۵۰۱ فیکس و ترتیب زیر انجام می گردد.

بازی ۱: A با X (انفرادی) بازی ۲: B با Y (انفرادی) بازی ۳: C با Z (انفرادی)

بازی ۴: A+B با X+Z (دوبل) بازی ۵: B+C با Z+Y (دوبل) بازی ۶: A+C با X+Y (دوبل)

بازی ۷: A با Y (انفرادی) بازی ۸: B با X (انفرادی)

نکته مهم: در هردو مرحله گروهی و حذفی و در پایان تقابل دو تیم بعد از ۸ بازی، نتایج به صورت یکی از حالت های ۰-۸، ۱-۷، ۲-۶، ۳-۵، به نفع یک تیم و یا ۴-۴ مساوی خواهد بود.

تبصره ۱: در مرحله گروهی؛ برد ۲ امتیاز، مساوی ۱ امتیاز و باخت صفر امتیاز دارد.

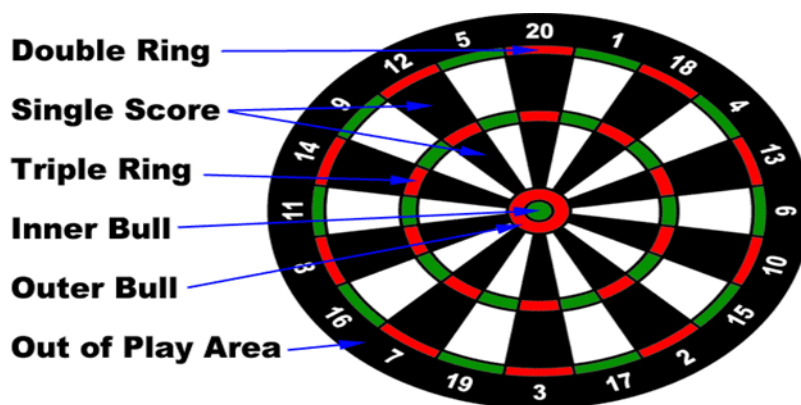
تبصره ۲: ملاک برنده شدن یک تیم در مرحله گروهی و صعود از این مرحله، به ترتیب محاسبه امتیازات، تفاضل لگ و بازی رودر رو خواهد بود.

تبصره ۳: اگر در مسابقات گروهی امتیاز، تفاضل لگ و بازی رودر رو برای سه تیم یکسان شد، از هر تیم یک بازیکن به میز منشی معرفی و بعد از زدن میدل، یک لگ ۵۰۱ فیکس به صورت خطی برگزار و نفرات اول و دوم مشخص و نهایتاً تیم های صعود کننده به مرحله حذفی مشخص می گردند.

تبصره ۴: در مرحله حذفی اگر دو تیم مساوی شدند، از هر تیم یک بازیکن جهت برگزاری یک لگ ۵۰۱ فیکس معرفی خواهد شد تا در نهایت تیم برنده مشخص گردد.

تعریف بازی ۵۰۱ فیکس:

بازی ۵۰۱ فیکس یکی از بازیهای دارت محسوب می شود که در بخش همگانی برگزار می گردد. بازی به این صورت انجام می شود که ابتدا بازیکنان میدل می زنند. سپس هر بازیکن (یکی در میان) یک راند (سه پرتاب) را انجام می دهد. سپس امتیازات هر راند محاسبه شده و از عدد ۵۰۱ کسر می گردد. هر بازیکنی که زودتر عدد ۵۰۱ را با هر خانه ای از تخته (سینگل ، تریپل ، دبل و خال یا میان خال) صفر کند (فیکس) برنده بازی خواهد بود.



امتیازات تخته دارت به همراه شکل آن

مفاهیم و قوانین دارت :

میدل: شروع کننده بازی توسط یک پرتاب به مرکز تخته دارت مشخص خواهد شد هر بازیکنی که دارت او به مرکز تخته دارت نزدیک تر باشد شروع کنند بازی خواهد بود.

راند : هر بازیکن اجازه پرتاب ۳ دارت دارد . به مجموع ۳ پرتاب دارت یک راند گفته می شود.

لگ : به هر دور بازی که تمام میشود یک لگ گفته میشود در واقع لگ از مجموع چند راند به وجود می آید.

باست: در صورتی که یک بازیکن امتیازی بیشتر از آنچه که مورد نیاز برای اتمام بازی ۵۰۱ فیکس است را بگیرد، باست شده و امتیاز به راند قبل برمی گردد. بطور مثال اگر باقی مانده یک بازیکن برای به اتمام رساندن بازی امتیاز ۱۲ باشد و بازیکن امتیاز بیش از ۱۲ را با پرتاب (پرتاب های) خود کسب کند باست شده و باقی مانده ۱۲ برای وی مد نظر قرار می گیرد تا در راند بعدی اگر نوبت ایشان شود، پرتاب کند.

- هر بازیکن در یک نوبت فقط می تواند از ۳ دارت جهت پرتاب استفاده کند.
- امتیازات به دست آمده بر مبنای امتیازی است که برای هر ناحیه تعریف شده است . بر مبنای رنگ یا نزدیک تر بودن آن به مرکز نیست.
- در صورت افتادن دارت از تخته ، امتیازی برای پرتاب کننده در نظر گرفته نخواهد شد دارت های افتاده شده از تخته دوباره پرتاب نخواهد شد (به استثنای میدل).
- ثبت امتیاز توسط داور بعد از پرتاب هر سه دارت (راند) محاسبه خواهد شد و تا زمانی که داور امتیازات را ثبت نکرده باشد، بازیکن حق برداشتن دارت های خود را از روی تخته دارت را نخواهد داشت.
- اگر بعد از پرتاب آخر که منجر به برنده شدن بازیکن پرتاب کننده شود، دارت از روی تخته بیافتد، حتی اگر داور اعلام اتمام بازی را گفته باشد؛ بازی ادامه خواهد داشت. اگر بازیکن پرتاب کننده دارت داشته باشد، ادامه بازی را انجام میدهد و اگر دارتی نداشته باشد به راند بعدی می رود.
- قبل از اتمام بازی، بازیکن می بایست متوجه امتیاز پایانی خود باشد. حتی اگر داور به اشتباه باقی مانده را اعلام کند؛ هیچ گونه مسئولیتی متوجه داور نخواهد بود.
- اشتباهات و خطاهای محاسباتی توسط داور تا قبل از راند بعدی بازیکن قابل اصلاح می باشد.

تذکر مهم: اعتراض فقط توسط بازیکن انجام می شود و بازیکن در هر لحظه از بازی که اعتراض منطقی و معقولانه دارد؛ باید بازی را در همان لحظه متوقف کند و اعتراض خود را به داور مسابقه اعلام نماید. اگر داور به اعتراض رسیدگی کرد و مشکل حل شد، بازی ادامه می یابد ؛ در غیر این صورت بازی همچنان متوقف باقی می ماند تا سرداور به موضوع رسیدگی نماید.