



**ПРАВИЛА ИГРЫ
И ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ
«ВСЕМИРНОЙ ФЕДЕРАЦИИ ДАРТС» (ВФД)**

Издание 9-ое, переработанное



ГАМСФ

Действительный член Генеральной ассоциации международных спортивных федераций и под покровительством и при согласовании с Антидопинговым кодексом Всемирного антидопингового агентства Антидопинговым кодексом

ВСЕМИРНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ДАРТС - ПРАВИЛА ИГРЫ И ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ

СОДЕРЖАНИЕ

	СТР.
Фронтиспис	1
Содержание	2
Введение и определения	3

ПРАВИЛА ИГРЫ ВФД

1.00	Бросок	4
2.00	Начало и окончание	4 и 5
3.00	Ведение счёта	5
4.00	Мишени для игры в дартс: утвержденные ВФД стандарты	6 и 7
5.00	Освещение	7
6.00	Рубежи бросания и схема их размеров	7 и 8

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ ВФД

7.00	Общие положения	9
8.00	Правила проведения соревнований	9
9.00	Заявка	10
10.00	Регистрация	10
11.00	Жеребьёвка	11
12.00	Очередность игры	11 и 12
13.00	Таблицы очков	12
14.00	Разминка	13
15.00	Турнирные игры	13
16.00	Поведение игроков во время состязаний	14
17.00	Форма одежды для игры	13

ВСЕМИРНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ДАРТС - ПРАВИЛА ИГРЫ И ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ

18.00	РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ И ОБЪЯВЛЕНИЙ	14
19.00	Курение и употребление напитков	15
20.00	Антидопинговые правила	15
21.00	Определение соответствия игрока требованиям	15
22.00	Недопущение и отстранение от соревнований	16
23.00	Изменения и дополнения	16
24.00	Авторское право	16
25.00	Памятки от изменениях	16

ВСЕМИРНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ДАРТС - ПРАВИЛА ИГРЫ И ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ

ВВЕДЕНИЕ

Все международные турниры по метанию дротиков, организуемые под исключительной юрисдикцией Всемирной федерации дартс или назначаемых ею Организаторов, проводятся по Правилам игры и проведения турниров ВФД.

Правила игры и проведения турниров ВФД подразделяются на два отдельных блока.

Правила игры: 1.00 - 6.00 включительно.

Правила проведения турниров: 7.00 – 23.00 включительно.

ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- ВФД** - Означает Всемирную федерацию игры дартс или же Исполнительный орган Всемирной федерации игры дартс. Руководящий орган по виду спорта дартс в мировом масштабе.
- Турниры** - Означает розыгрыши кубков ВФД, рейтинговые соревнования ВФД и санкционированные ВФД состязания.
- Организаторы** - Означает Всемирную федерацию дартс, её Исполнительный орган или же орган по виду спорта дартс, назначаемый Всемирной федерацией для выполнения её функций в связи с проведением турниров.
- Игрок** - Определение охватывает как одного, так и нескольких играющих, как команды, так и отдельные лица, как мужчин, так и женщин.
- Судья** - Означает лицо, назначаемое для осуществления контроля за игрой на счёт на специальной доске или на сцене. Судья также может выступать в качестве Маркёра или Объявляющего в ходе проведения соревнований.
- Объявляющий** - Означает лицо, назначаемое для объявления счёта в ходе проведения состязания.
- Маркёр** - Означает лицо, назначаемое для проставления набранных и оставшихся очков на табло. За исключением поэтапных состязаний, Маркёр может выступать в качестве Объявляющего в ходе проведения соревнования.
- Судья-секретарь** - Означает лицо, назначаемое для протоколирования счёта, результатов и прочих подробностей состязания в зачётной таблице очков.
- Матч** - Означает полностью завершённую игру между двумя игроками, иногда называемую «геймом». Матч может разделяться на Сеты.
- Этап** - Означает наименьший элемент матча, заключающий в себе полный круг игры с выявлением победителя и проигравшего. Этапом может являться и Матч, если такой матч не разделяется на Легов и Сеты. Количество Легов в Сете или Матче должно быть нечётным.
- Сет** - Означает часть матча, состоящую из нечётного количества легов. Количество Сетов в матче должно быть нечётным. Победителем Сета является игрок, выигравший большую часть легов в таком Сете. Победителем матча является игрок, выигравший большую часть Сетов в таком матче.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1.00 БРОСОК

1.01 Игроки используют собственные дротики с суммарной длиной не более 30,5 см. и весом не более 50 граммов. В каждом дротике имеется иглообразный элемент, который прикрепляется к телу дротика.

В задней части тела дротика прикрепляется стабилизатор полёта дротика, который может состоять из из пяти отдельных частей.
(например, стабилизирующего оперения, крепёжного элемента оперения, защиты оперения и хвостовика).

1.02 Все дротики бросают с подготовкой, поочередно, рукой и с руки.

1.02 Все дротики следует бросать таким образом, чтобы остриё иглы было обращено в направлении мишени. Если дротик брошен не таким способом, «бросок» объявляется «неправильным броском» и не засчитывается в соответствующем леге, сете или матче.

Бросок состоит максимум из «трёх» брошенных дротиков.

1.04 Если игрок при броске тронул какой-либо из дротиков, находящихся в мишени, такой бросок считается выполненным.

1.05 Нельзя повторно бросать дротик, рикошетом отскочивший или выпавший из мишени.

1.06 Дротик, выпадающий из мишени до выполнения броска, а также дротики, извлечённые и возвращённые на место, не засчитываются.

1.07 Игроку, преднамеренно портящему мишень при извлечении дротиков в конце броска, рефери матча выносит словесное предупреждение. Повторное предупреждение выносится в том случае, если имеет место второй подобный инцидент в том же самом матче. Если имеет место третий подобный инцидент в том же самом матче, соответствующему игроку записывают поражение в данном леге, сете или матче.

2.00 НАЧАЛО И ОКОНЧАНИЕ

2.01 Всякий матч или лег играют с прямым стартом, т.е. для начала подсчёта очков игроку нужно только попасть дротиком в мишень внутри внешнего кольца зоны «дабла» мишени.

2.02 Всякий матч или лег играют с окончанием в «дабле», т.е. для того чтобы закончить и выиграть, игрок должен попасть дротиком в зону удвоения (двойного кольца или «булла» («яблока»)) числа, равного половине остатка очков.

2.03 Попадание в «булл» оценивается в 50 очков, и если этого достаточно для завершения лега или матча, то в этом случае «булл» считается как удвоение 25.

2.04 В игре используется правило сторания очков, т.е. , если игрок в серии бросков набирает очков больше, чем остаётся в данном леге или матче, или столько же очков без окончания в «дабле», либо оставляет счет БЕЗ УДВОЕНИЯ, очки, набранные во время этой серии бросков, не засчитываются, и счет остаётся таким, который был зафиксирован перед данной серией бросков.

2.05 Команда Объявляющего «Игра окончена!» («Гейм шот») считается действительной только в том случае, если в результате бросания дротиков достигнуто требуемое окончание и они остаются в мишени до извлечения их игроком вслед за объявлением этой команды.

2.06 Если команда Объявляющего «Игра окончена!» («Гейм шот») недействительна, игрок получает право продолжить данную серию бросков, т.е. если все три дротика уже не брошены).

НАЧАЛО И ОКОНЧАНИЕ (продолжение)

2.07 Если в результате ошибки, описанной в п. 2.05., игрок извлек дротик (или дротики) из мишени и не все три дротика были брошены, рефери в этом случае обязан позаботиться о возвращении такого извлечённого дротика (дротиков)

на место, максимально приближенное к тому, где он до этого находился, и разрешить игроку закончить серию бросков.

2.08 Игрок, который первым пришёл к окончанию попаданием в дабл, объявляется победителем данного лега или матча (применительно к обстоятельствам).

Бросок дротика, произведённый игроком после окончания игры, не засчитывается.

2.09 Матч или сет, состоящий из леггов, разыгрывается по принципу «серии до двух побед» (пяти, семи и т.д.) в легах, (например, игрок, первым выигравший большее количество из определённого числа леггов, становится победителем матча или сета, а остальные леги (если таковые остаются) не разыгрываются.

2.10 Матч, состоящий из сетов, разыгрывается по принципу «серии до двух побед» (пяти, семи и т.д.) в сетах (например, игрок, первым выигравший большее количество из определённого числа сетов, становится победителем матча, а остальные сетов (если таковые остаются) не разыгрываются.

3.00 ВЕДЕНИЕ СЧЁТА

3.01 Правилами предусмотрен розыгрыш матчей или леггов с фиксированным нечётным количеством очков, например, 501, 701 или 1001. Все очки вычитаются из определённого суммарного количества или же из количества очков, остающихся после предыдущей серии бросков.

3.02 Попадание дротика засчитывается только в том случае, если его игла находится в мишени или касается ее поверхности в пределах внешнего кольца «дабла» до тех пор, пока данная серия бросков не завершена и счёт не объявлен и отображён на табло.

3.03 Счет ведется по цифрам, проставленным за проволочным кольцом в каждом сегменте, в который игла дротика вошла в мишень или касается её поверхности.

3.04 Дротики извлекаются из мишени бросавшим игроком (за исключением лишь тех случаев, когда вследствие физической недееспособности или травмы игроку требуется помощь), но только после того, как счет объявлен рефери и зафиксирован Маркером.

3.05 Протест по поводу объявленного или записанного счета не рассматривается, если он сделан после того, как дротики были вытащены из мишени.

3.06 Арифметические ошибки остаются зафиксированными на табло, если только не исправляются перед следующим броском игрока, в отношении счета которого произошла ошибка.

3.07 Текущий счет, затребованный игроками, должен чётко и ясно отображаться на табло на уровне глаз и в поле зрения игроков и рефери.

3.08 Ни рефери, ни объявляющий, ни маркер или не имеют права «подсказывать» игроку, в какой из даблов он должен попасть для сведения счёта до нуля (например, «осталось 32», а не «осталось дабл 16»).

3.09 Рефери должен выступать в качестве третьей стороны по всем вопросам, касающимся Правил игры, при проведении матча и должен, если необходимо, консультироваться с судьями-секретарями и другими официально назначенными судьями перед объявлением любых решений в ходе этого матча.

4.00 МИШЕНИ: утверждённые ВФД стандарты

4.01 Организаторы проводимых по настоящим Правилам турниров должны предоставить гарантии того, что мишени на которых будут проводиться состязания, утверждены ВФД и, в соответствии со стандартами, приведенными ниже,

- (а) изготовлены из натуральной щетины или натурального волокна;
- (а) разделены на сектора, которым присвоены числа от 1 до 20 по принципу часового циферблата;
- (в) имеют внутренний центральный кружок, которому соответствует 50 очков и который называется «булл» (яблочко);
- (г) имеют внешний центральный кружок, которому соответствует 25 очков;
- (д) имеют внутреннее узкое кольцо, которое называется «трипл» и которому соответствует утроение числа сегмента.
- (е) имеют внешнее узкое кольцо, которое называется «дабл» и которому соответствует удвоение удвоение числа сегмента.
- (ж) представлены сегментированным материалом, в т.ч.

- сечение проволоки может быть круглым, треугольным или ромбическим толщиной максимум 1,85 мм и минимум 1,27 мм. (+/- 0, 2 мм);

- внутренний и внешний кружки «булла» (если они не изготовлены из проволоки) должны иметь толщину стенок не более 1,6 мм (+/- 0, 2 мм) и заострённые кромки;

- толщина стенок полосового материала не должна превышать 1,85 мм, и этот материал должен иметь заострённые гребнеобразные кромки;

- весь сегментированный материал должен быть либо прикреплённым к поверхности доски таким образом, чтобы располагался в одной плоскости на поверхности мишени, либо – как вариант- впрессованным в поверхность доски.

(з) имеют приведенные ниже размеры:

Размеры «дабла» и «трипла»:

для стандартных досок с проволокой – измеренные от внутренней стороны до внутренней = 8,0 мм (+/- 0, 2 мм);

- для досок, изготовленных с полосовым материалом, измеренным от гребня к гребню = 9,6 мм (+/- 0, 2 мм);

внутренний диаметр «булла»	=	12,7 мм	(+/- 0,2 мм);
внутренний диаметр кольца «25»	=	31,8 мм	(+/- 0,3 мм).
Расстояние от внешней кромки проволоки кольца «дабл» до центра «булла»	=	170.0 мм.	(+/- 0,2 мм).
Расстояние от внешней кромки проволоки кольца «трипл» до центра «булла»	=	107.0 мм.	(+/- 0,2 мм).
Расстояние от внешней кромки проволоки кольца «дабл» до внешней кромки проволоки кольца «дабл»	=	340.0 мм.	(+/- 0,5 мм).
Общий диаметр мишени (+/- 3,0 мм)	=	451.0 мм.	(+/- 3.0 мм).

(и) все используемые мишени изготовлены компанией «African Sisal»

4.00 МИШЕНИ: утверждённые ВФД стандарты (продолжение)

4.02 Мишень крепится таким образом, чтобы цвет сегмента «20» был более тёмным из двух сегментов и чтобы этот сегмент располагался вверху по центру мишени.

4.03 Мишень крепится таким образом, чтобы расстояние по вертикали от пола (на том же уровне, что и рубеж бросания) до горизонтальной линии, проходящей через центр «буллы», составляло 1,73 метра.

4.04 Игрок или руководитель команды имеет право потребовать замены мишени или её перемещения перед матчем или в ходе его проведения при обязательном условии, что противник или руководитель команды противника согласен с таким требованием.

Такие замены или перемещения производятся только перед матчем или же в перерывах между легами матча и только назначаемым ВФД официальным лицом.

5.00 ОСВЕЩЕНИЕ

5.01 Во время проведения турнирного состязания каждая «напольная» мишень должна быть соответствующим образом освещена при помощи удобно размещённого светильника с лампой мощностью не менее 100 Вт.

5.02 Мишени, используемые при проведении поэтапных финальных состязаний, должны быть соответствующим образом освещены при помощи удобно размещённых светильников с лампами мощностью не менее 100 Вт.

5.03 Все светильники оснащаются специальными экранами, служащими для полной защиты глаз игроков, находящихся у рубежа бросания, от потоков света.

5.04 При проведении поэтапных финальных состязаний общий уровень освещённости может быть увеличен за счёт использования прожекторного освещения и источников направленного света, однако при этом необходимо исключить вероятность затенения мишеней.

6.00 БРУСКИ РУБЕЖЕЙ МЕТАНИЯ

6.01 Приподнятый брусок рубежа метания высотой 38 мм и длиной 610 мм устанавливается на минимальном расстоянии, с которого разрешено производить броски и которое отмеряется по прямой линии, проходящей от задней грани бруска рубежа метания горизонтально вдоль пола до перпендикуляра, опущенного на пол из центра «яблочка» мишени, и составляет 2,37 метра.

6.02 Расстояние по диагонали от центра «яблочка» до задней грани бруска (в месте соприкосновения бруска с полом) должно составлять 2,93м.

6.03 При проведении матча игрокам запрещается наступать или опираться на какую-либо часть приподнятого бруска и метать дротики из какого-либо положения, при котором нога игрока заступает за приподнятый брусок рубежа метания.

6.04 Игрок, метаящий дротики из принятого им положения по какую-либо из сторон бруска рубежа метания, не должен заступать ногами за воображаемую прямую линию, протягивающуюся по какую-либо из сторон приподнятого бруска.

6.05 Всякий игрок, нарушивший пункт 6.03 или 6.04, на первый раз получает предупреждение от рефери в присутствии капитана или руководителя команды.

Бросок дротика, произведённый в нарушении упомянутых пунктов, не засчитывается и объявляется рефери недействительным.

ВСЕМИРНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ДАРТС - ПРАВИЛА ИГРЫ И ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ

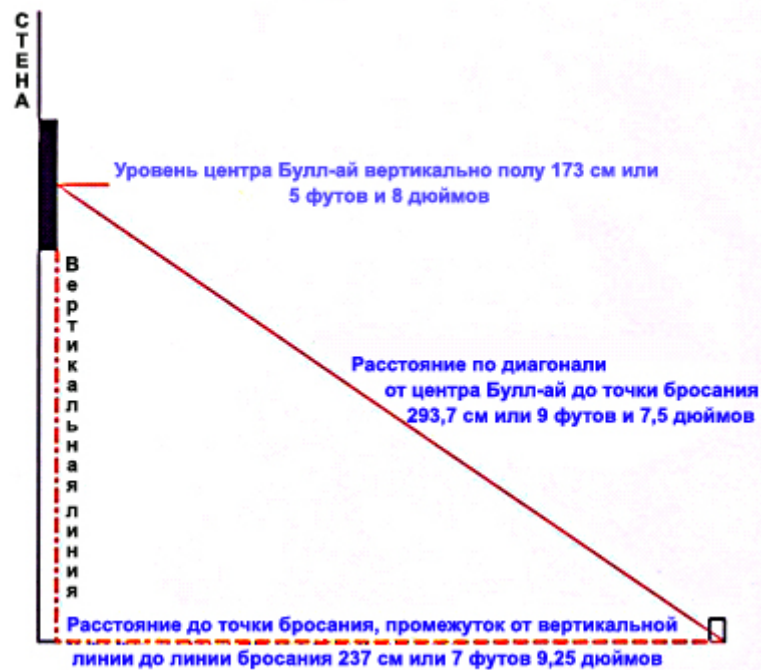
6.00 БРУСКИ РУБЕЖЕЙ МЕТАНИЯ (продолжение)

6.06 Игрок или руководитель команды имеют право требовать проверки и корректировки размеров бруска до и во время матча при обязательном условии, что противник или руководитель команды противника согласны с таким требованием.

Такая проверка и корректировка может осуществляться только перед матчем или в перерывах между легами матча и только назначаемым ВФД официальным лицом.

6.07 Все Комитеты-члены Федерации обладают полномочиями изменять габаритную высоту мишеней и длину брусков в целях удовлетворения частных требований участников состязаний в особых случаях в отношении людей с ограниченными возможностями.

РАЗМЕРЫ РУБЕЖА МЕТАНИЯ



7.00 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ О ПРОВЕДЕНИИ ТУРНИРОВ

7.01 Для каждого проводимого в рамках ВФД турнира предусматривается свод Правил игры, касающихся данного турнира.

Такие правила игры принимаются ВФД, а при розыгрыше Кубков ВФД – официальными Региональными советами ВФД, включающими Комитеты-члены в данном географическом регионе.

7.02 Правилами игры конкретного проводимого в рамках ВФД турнира предусматривается Игровой формат этого турнира. (т.е. либо состязания по олимпийской системе с выбыванием проигравшего, либо проведение матчей по круговой системе).

7.03 Правилами игры конкретного проводимого в рамках ВФД турнира также предусматривается характер проведения турнира.

Соревнования по характеру проведения могут быть:

Личными – как для мужчин, так и для женщин

Парными – как для мужчин, так и для женщин, а также для смешанных пар

Командными – для трёх и более человек в команде, причём команда может быть открытой, ограниченной по количеству или смешанной по половой принадлежности её членов.

Юниорскими – в рамках личных, парных и командных состязаний, в которых предусматриваются специальные ограничения по возрасту участвующих лиц.

8.00 ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

8.01 Толкование Правил игры ВФД в отношении турнирных состязаний определяются назначаемыми ВФД Организаторами, чьё решение является окончательным и обязательным.

Информация касательно такого толкования направляется Исполнительному органу ВФД.

8.02 Всякий вопрос, который в явной форме не охвачен Правилами игры ВФД, решается Исполнительным органом ВФД, чьё решение является окончательным и обязательным.

8.03 ВФД и назначаемые ею Организаторы оставляют за собой право без предупреждения отменять, изменять и переносить даты, места проведения и запланированный характер состязаний.

8.04 Все участники турниров играют по Правилам игры ВФД и по Правилам игры данного турнира, а при необходимости - по дополнительным Правилам, устанавливаемым официально назначенными Организаторами и утверждаемым в рамках программы проведения турнира.

8.05 Все участники турниров играют под надзором и управлением назначаемых ВФД Организаторов и Официальных представителей.

8.06 Участник, не соблюдающий Правила игры ВФД во время проведения турнира, Отстраняется от участия в данном турнире.

8.07 Все призы и трофеи, вручаемые участникам турниров, остаются за ними, за исключением переходящих постоянных призов, которые возвращаются по требованию в ВФД.

8.08 Если участник турнира отсутствовал на официальной церемонии вручения наград без разрешения Организаторов, такой участник утрачивает всякое право на получение наград в данном турнире.

8.09 Участник, принявший участие не во всех запланированных матчах (если только пропуски не были разрешены Организаторами по болезни, из-за травмы или по иной уважительной причине) утрачивает всякое право на получение наград в данном турнире.

8.10 Если по вине участника были понесены какие-либо расходы, такой участник обязан возместить эти расходы.

9.00 ЗАЯВКА

9.01 Организаторы подготавливают официальные бланки заявки на участие в турнире и высылают эти заявки правомочным Комитетам-членам ВФД. В бланках заявки предусматривается составление списка участников турнира в соответствии с каждой особенностью его проведения.

9.02 Для командных и парных состязаний Комитеты-члены устанавливают «Очередность Бросков» участников, которая не может быть изменена в рамках данного турнира.

9.03 ВФД и назначаемые ею Организаторы оставляют за собой право отказать в участии в турнире всякому заявленному участнику на любом этапе соревнований до, во время и после любого состязания в пределах их Юрисдикции, и принятое ими решение является окончательным и обязательным для всех матчей, которые относятся к данному Состязанию. (Внутреннее правило ВФД № 7.08)

9.04 Комитет-член ВФД и назначаемые им Организаторы оставляет за собой право отказать в участии в турнире всякому заявленному участнику на любом этапе состязаний до, во время и после всякого состязания в пределах его юрисдикции, и принятое им решение является окончательным и обязательным для всех матчей, которые относятся к данному состязанию. (Внутреннее правило ВФД № 7.09)

9.05 Организаторы оставляют за собой право исключить комитет-член из турнира ВФД, если его списки заявленных участников не получены к сообщённому крайнему сроку. Такой предельный срок не может превышать 45 дней до начала турнира.

9.06 Члены команды (от одного игрока вплоть до всей команды) могут заменяться до турнира и вплоть до того момента, когда участнику или команде нужно будет выполнить первые броски в соответствующем состязании турнира.

9.07 Если в командных и парных состязаниях участник по представленной уважительной причине не может продолжать игру, допускается его замена, однако только таким лицом, которое ещё не участвовало в данном турнире. Такая замена производится только в периоды между матчами.

9.08 Заменяющий игрок занимает место и номер в «Очередности бросков» отсутствующего участника командных или парных состязаний.

9.09 Участник может быть заявлен в каком-либо состязании данного турнира только один раз.

9.10 Участник может быть заявлен в данном турнире только от одной страны.

10.00 РЕГИСТРАЦИЯ

10,01 Все участники турниров обязаны зарегистрироваться сами или с помощью руководителей своих команд на каждое состязание и в запланированное время.

10,02 Участник, не прошедший регистрацию к назначенному времени, отстраняется от данного состязания в данном турнире.

10.03 Участник, отсутствующий при вызове его для игры в назначенный момент времени, утрачивает правоучаствовать в данном матче.

10.04 Только 5 минут с момента вызова по системе общего оповещения даётся участнику для того, чтобы дойти до Пульта управления или назначенной мишени, независимо от того, что от него потребуется.

10.05 Игрок или команда имеют право на извещение о времени следующего матча, в котором по графику должны участвовать данный игрок или команда.

11.00 ЖЕРЕБЬЁВКА

11.01 Для соперников предусмотрена только одна жеребьёвка, которая проводится перед турниром.

11.02 В формате игры на выбывание (по олимпийской системе) Организаторы устраивают предварительные матчи с тем, чтобы исключить пустые номера при жеребьёвке из первого круга состязания.

11.03 Схемы жеребьёвки отображаются на Пульте управления, в программе турнира и в удобных для просмотра местах.

11.04 Времена в жеребьёвках указываются исключительно в ознакомительных целях, и Организаторы оставляют за собой право при необходимости изменять график.

11.05 В личных состязаниях замены не допускаются.

11.06 Не допускаются замены после первого круга командных состязаний, если только Правила игры для конкретного состязания не допускают использование запасных членов команд или же не имеется уважительных причин, по которым такие замены могут быть разрешены на усмотрение Организаторов.

12.00 ОЧЕРЁДНОСТЬ ИГРЫ

12.01 Правилами игры конкретного проводимого в рамках ВФД турнира предусматривается жеребьёвка с помощью вытягивания номерка или подбрасывания монет или же метания участниками дротиков в зону «булл» с целью определения очередности игры в каждом матче.

12.02 Победитель в жеребьёвке с помощью номерка или монеты или же метания дротиков в зону «булл» получает право на первый бросок в данном матче.

12.02 Если матч состоит из леггов, победитель в жеребьёвке с помощью номерка или монеты или же метания дротиков в зону «булл» получает право на первые броски леггах с нечётными номерами, а проигравший жеребьёвку бросает первым в леггах с чётными номерами.

12.02 Если матч состоит из сетов, победитель в жеребьёвке с помощью номерка или монеты или же метания дротиков в зону «булл» получает право в первые броски в нечётных леггах нечётных сетов, а также на первые броски в чётных леггах чётных сетов, тогда как проигравший жеребьёвку бросает первым в остальных леггах.

Если в матче, состоящем из леггов, их число равно перед началом решающего лега, очередность метания для решающего лега определяется с помощью метания дротиков в зону «булл». В данном случае порядок жеребьёвки с помощью метания в зону «булл» определяется пунктом 12.05.

Если в матче, состоящем из сетов, их число равно перед началом решающего сета, очередность метания для решающего сета определяется с помощью метания дротиков в зону «булл». В данном случае порядок жеребьёвки с помощью метания в зону «булл» устанавливается пунктом 12.05.

При проведении тех турниров, для которых применяется «Правило дополнительного матча», предшествующие два абзаца не могут заменить это Правило.

12.03 Правила игры турнира могут предусматривать метание дротиков в зону «булл» в случае применения дополнительного лега, например, когда матч подходит к своему вероятному финальному легу или к вероятному финальному легу своего вероятного финального сета и противники сходятся в дополнительных леггах или сетах.

12.03 Победитель в серии бросков в зону «булл» метает дротики первым в таком решающем легге.

12.04 Если очередность в матче определяется метанием дротиков в зону «булл», очередность в самой серии бросков в зону «булл» определяется посредством подбрасывания монеты.

12.04 При выполнении бросков в зону «булл» с целью определения очередности метания в дополнительном легге первым метает дротики в зону «булл» тот участник, который метал первым в матче.

12.00 ОЧЕРЁДНОСТЬ ИГРЫ (продолжение)

12.03 При выполнении бросков в зону «булл» каждый участник (в личных состязаниях) или один из членов команды метает в зону «булл» один дротик. Дротик должен остаться в мишени для подсчёта, и повторные броски выполняются до тех пор, пока дротик не останется в мишени.

Повторные броски требуется в тех случаях, когда рефери не может определить, который из дротиков ближе к зоне «булл» и когда дротики обоих соперников попадают в зону «булл» или же дротики обоих соперников оказываются в кольце «25». Повторные броски выполняются в обратном порядке по отношению к предыдущим броскам.

Участник, дротик которого попал ближе к центру мишени, метает первым в матче или леге.

12.06 Имена участников подаются на табло в том же самом порядке (левая и правая стороны), что и в таблице очков.

12.07 В парных и командных состязаниях, где участники выполняют броски попеременно, «очередность бросков» отображается на табло перед началом матча.

13.00 ТАБЛИЦЫ ОЧКОВ

13.01 Таблицы очков формируются на Пульте управления и содержат название состязания, указание круга игры и имена участников. Если очередность игры определяется на Пульте управления, эта очередность должна вводиться в таблицу очков.

12.07 В командных и парных состязаниях в таблицу очков вводится очередность бросков, выполняемых членами команд.

Таблица очков берется из Пульта управления участником или руководителем команды и подаётся рефери (судье) на назначенную мишень.

13.02 Если очередность игры определяется метанием дротиков в зону «булл» или Правила предусматривают метание в зону «булл» в решающем леге или же если жеребьёвку на предмет очередности игры проводят с помощью номерка или монетки у данной мишени, очередность игры для соответствующих леггов в таблицу очков вносит рефери.

13.03 Рефери отвечает за строгое соблюдение очередности игры во время матча.

В командных и парных состязаниях Рефери отвечает за строгое соблюдение очередности выполнения бросков членами команд и пар во время матча.

13.04 По завершении матча рефери обеспечивает внесение в таблицу очков всей необходимой информации о матче, включая имя победившего участника, и заверяет эту информацию своей подписью.

Победивший участник или руководитель победившей команды возвращают таблицу очков непосредственно на Пульт управления.

13.05 Результаты матчей вносятся в Схемы жеребьёвки официальными лицами на Пульте управления.

13.06 Все заработанные участниками очки вносятся в таблицы очков для подсчёта средних и лучших результатов.

13.07 В течение 24 часов с момента окончания турнира Организаторы обязаны представить заполненную форму Отчёта о результатах турнира в веб-мастер ВФД для обновления системных таблиц мирового рейтинга этой организации.

14.00 РАЗМИНКА

14.01 Каждому игроку для разминки перед началом матча предоставляется возможность метнуть 6 тренировочных дротиков в мишень, предназначенную для проведения матча.

14.02 Во время этого матча не разрешается проводить еще какую-либо разминку, если на это нет специального разрешения рефери матча.

14.03 Разминка на каких-либо других мишенях, кроме предназначенных для этой цели, после начала турнира не допускается.

14.04 Мишени для разминки предназначаются **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** для участников турнира.

14.05 В исключительных случаях организатор или ответственное за проведение матча лицо могут разрешить участникам увеличить количество тренировочных дротиков с 6 до 9 с целью предоставления им возможности приспособиться к изменениям условий и размеров элементов на рубеже для метания, освещения и т.п. перед началом матча.

15.00 ТУРНИРНЫЕ ИГРЫ

15.01 В турнирной игре все участники действуют под надзором и управлением Организаторов и официальных устроителей турнира.

15.02 Вход в игровую зону разрешён только рефери, Объявляющему, Маркеру, Судье-секретарю, операторам электронных индикаторов и назначенным участникам. 15.03 Перед участниками во время игры разрешается находиться только Судьям, Маркерам и **операторам электронных индикаторов**.

15. Находящиеся перед участником официальные лица во время выполнения каждого броска должны свести свои движения до минимума и на протяжении матча не могут курить или употреблять напитки.

15.05 Противник участника должен стоять как минимум в 60 см от находящегося на рубеже метания игрока сзади от него.

15.06 При проведении поэтапных финалов участники действуют под надзором отвечающих за этап официальных лиц, и в перерывах между бросками должны находиться в таком положении, которое не ограничивало бы обзор происходящего для игроков, официальных лиц, зрителей и – при необходимости – и телевизионных камер.

15.07 Находящийся на рубеже метания игрок в любой момент в ходе выполнения броска имеет право консультироваться с рефери по поводу количества списанных и необходимых очков.

15.08 Никакие запросы по поводу зафиксированных очков и выполненных вычитаний не могут вноситься в протокол по завершении лега или матча.

15.09 Всякий протест по поводу счёта следует заявлять рефери (судье) до выполнения протестующим участником его следующего броска.

Всякий протест по поводу решения Объявляющего или Маркера, а также предполагаемого нарушения правил со стороны игрока или же по иному поводу следует заявлять непосредственно рефери либо отвечающим за турнир официальным лицам.

Решение судей выносится на месте и до получения разрешения на продолжение лега или матча. Запоздалые протесты не могут приниматься во внимание.

15.10 Если оснащение участника повреждено или утеряно во время выполнения броска, такому участнику даётся до 3 минут на починку или замену оснащения.

15.11 Если во время матча участник нужно срочно отлучиться из игровой зоны, рефери на своё усмотрение может разрешить такому участнику покинуть игровую зону на 5 минут.

16.00 ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ ВО ВРЕМЯ СОСТЯЗАНИЙ

16.01 Во время матча игроки должны вести себя уважительно по отношению к другим игрокам и воздерживаться от вызывающих действий и использования оскорбительных выражений и жестов, а также не допускать проявлений неспортивного поведения.

(например, преднамеренного проигрыша лега или матча, преднамеренной затяжки игры, попыток помешать другому участнику при выполнении им броска).

16.02 Считается, что всякий участник, нарушивший, по мнению Организаторов, пункт 16.01, нанес ущерб репутации вида спорта дартс и подлежит дисквалификации и отстранению от дальнейшего участия в турнире.

Однако если игрок или официальные представители команды упомянутого игрока возражают против дисквалификации или отстранения, дело передаётся непосредственно Исполнительному органу ВФД, решение которого является окончательным и обязательным.

16.03 Решение Исполнительного органа ВФД по пункту 16.02 принимается большинством голосов членов Исполнительного органа ВФД, присутствующих на турнире.

Если на турнире не присутствует ни один из членов Исполнительного органа ВФД, апелляция подаётся в совет, в который входит по одному официальному представителю от каждой участвующей страны, и решение Организаторов может быть отклонено большинством голосов официальных представителей стран.

17.00 ФОРМА ОДЕЖДЫ ДЛЯ ИГРЫ

17.01 Все участники, представляющие свои страны в турнире под эгидой ВФД, надевают утверждённую в своей стране форму одежды для игры на церемонии открытия, собственно в ходе турнира (по крайней мере до прекращения участия во всех состязаниях), а также на церемонии закрытия и награждения.

17.02 Командные игроки надевают униформу, т.е. все предназначенные для команды рубашки, блузы, платья, а также юбки, и брюки должны быть одного цвета и покроя для данной команды.

17.03 Какую бы униформу не надевала команда, игроки не могут носить одежду с рекламными материалами, слоганами и логотипами, касающимися товарных продуктов или фирм, без предварительного разрешения Организаторов.

17.04 17.04 Участникам не разрешается носить какую-либо одежду поверх утверждённой для них формы для игры.

17.05 Игрокам разрешается носить напульсники на запястьях.

17.06 Не следует носить головные уборы без предварительного разрешения Организаторов. Например, исключения могут быть сделаны по медицинским или связанным с религией причинам.

18.00 РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ И ОБЪЯВЛЕНИЙ

18.01 Организаторы сохраняют за собой права на использование рекламных материалов, слоганов и логотипов, связанных с пропагандой и организацией турниров.

18.02 Организаторы оставляют за собой право на охрану своих спонсорских интересов в отношении всяких рекламных материалов, слоганов и логотипов, используемых игроками, командами и другими спонсорами.

18.03 Игрокам и зрителям на турнире ВФД не разрешается носить какую-либо одежду, на которой имеются рекламные материалы, слоганы и логотипы, связанные с каким-либо товарным продуктом или фирмой, без предварительного разрешения Организаторов.

18.04 Игрокам, участвующие в турнире ВФД, не разрешается использовать оснащение для игры, которое содержит какие-либо рекламные материалы, слоганы и логотипы, касающиеся какой-либо товарной продукции или фирмы, без предварительного разрешения Организаторов.

18.00 РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ И ОБЪЯВЛЕНИЙ (продолжение)

18.05 Перед телевизионной трансляцией матчей, Организаторы имеют право потребовать от игроков отказаться от использования или удалить рекламные материалы, слоганы и логотипы. Всякий участник, отказавшийся выполнить такое требование, отстраняется от участия в матче.

19.00 КУРЕНИЕ И УПОТРЕБЛЕНИЕ НАПИТКОВ

19.01 Все участники и официальные представители должны воздерживаться от курения и употребления алкогольных напитков как в ходе проведения матчей, так и во время официальных представлений, интервью и презентаций.

19.02 Всякий участник, уличенный в нарушении пункта 19.01, подвергается наказанию в виде отстранения от участия в том матче, во время которого имело место нарушение, о чём будет доложено в соответствующий орган для дисциплинарного разбирательства.

20.00 АНТИДОПИНГОВЫЕ ПРАВИЛА

20.01 Во время проведения состязаний по виду спорта дартс под юрисдикцией ВФД все игроки и официальные представители подчиняются условиям и положениям принятых в ВФД Антидопинговых правил.

21.00 ОПРЕДЕЛЕНИЕ СООТВЕТСТВИЯ ИГРОКА ТРЕБОВАНИЯМ: ВНУТРЕННЕ ПРАВИЛО ВФД № 7.05

(а) Кубок ВФД и зональные кубки

1. Для того, чтобы участвовать в состязаниях под флагом Комитета-члена ВФД в официальном розыгрыше Кубка ВФД, лицо должно прожить в качестве резидента в пределах национального образования, представленного этим Комитетом-членом ВФД, не менее трёх лет непосредственно перед датой открытия розыгрыша данного Кубка.

2. Если в пределах одного национального образования находятся 2 и более Комитета-члена ВФД, вышеупомянутое требование толкуется как необходимость проживания в национальном образовании.

3. Комитет-член ВФД может предъявлять дополнительные требования к определению соответствия в отношении своих игроков.

4. Лицо, имеющее право играть под флагом Комитета-члена ВФД, выехавшее из страны, представленной этим Комитетом-членом ВФД, сохраняет право играть под флагом такого Комитета-члена ВФД до тех пор, пока оно соответствует таким требованиям другого Комитета-члена ВФД.

5. Лицо, игравшее под флагом какого-либо Комитета-члена ВФД в официальном розыгрыше Кубка ВФД, не может играть за другой Комитет-член ВФД в официальном розыгрыше Кубка ВФД ранее, чем на третий календарный год после последнего года, в котором оно играло за прежний Комитет-член.

6. Участие в Кубке Мира ВФД и зональных кубках ВФД ограничено теми игроками, которые являются зарегистрированными играющими членами Комитета-члена ВФД. Игроки, отбираемые для участия в розыгрыше Кубка Мира ВФД и зональных кубков, должны регулярно участвовать в состязаниях, санкционированных и утверждённых своим Национальным органом или другими Комитетами-членами ВФД

Они должны также активно играть на соревнованиях по дартсу в рамках систем, созданных и утвержденных Комитетами-членами ВФД.

7. В случае возникновения спора в отношении пункта 7.05, дело передается в Исполнительный орган ВФД для принятия решения, которое является окончательным и обязательным.

22. НЕДОПУЩЕНИЕ И ОТСТРАНЕНИЕ ОТ СОРЕВНОВАНИЙ

22.01 Всемирная Федерация дартс оставляет за собой право отстранить игрока, официального представителя и Комитета-члена от участия во всех и всяких официальных турнирах ВФД, если такой игрок, официальный представитель или Комитет - член уличен в нарушении какого-либо положения Правил игры ВФД, Правил игры при проведении турниров, Устава ВФД или Внутренних правил ВФД.

23. ИЗМЕНЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ

23.01 Исполнительный орган ВФД оставляет за собой право изменять, дополнять, убирать любое из Правил игры ВФД в любой момент времени для достижения каких-либо целей, которые Исполнительный орган ВФД считает необходимыми.

24.00. АВТОРСКОЕ ПРАВО

24.01 Полное содержание Правил игры ВФД защищено авторским правом, принадлежащим Всемирной Федерации дартс, и не может перепечатываться, копироваться, размножаться и воспроизводиться никаким иным способом, как в целом, так и частично, без письменного согласия обладателя авторского права.

25.00 ПАМЯТКИ ОБ ИЗМЕНЕНИЯХ

Девятое издание Правил игры и проведения турниров включает пересмотренное и исправленное определение Соответствия игрока требованиям, что отображено в исправленном и дополненном Внутреннем правиле ВФД за № 7.05.

Указатели страниц в «Содержании» изменены соответствующим образом.

По требованию удалён логотип ВАДА (Всемирного антидопингового агентства)