

# Regulamentul Federatiei de Darts din Romania





## Cuprins

1	Cuprins.....	2
1.	Reguli de conduita ale membrilor Federatiei.....	3
2.	Reguli generale de joc .....	3
3.	Modul de aruncare.....	4
4.	Inceperea si terminarea jocului.....	4
5.	Inregistrarea scorului.....	5
6.	Board-ul de darts.....	5
7.	Iluminarea zonei de joc .....	6
8.	Oche - linia de start .....	6
9.	Reguli de desfasurare ale turneelor si campionatelor .....	7
10.	Inscrierea la turnee .....	8
11.	Inscrierea in competitie.....	9
12.	Tragerea la sorti.....	9
13.	Ordinea de joc .....	9
14.	Desfasurarea turneului - foi de concurs .....	10
15.	Aruncarile de incalzire si antrenament .....	10
16.	Desfasurarea turneului.....	10
17.	Tie breaker.....	11
18.	Tinuta de joc.....	12
19.	Publicitatea.....	12
20.	Fumatul.....	13
21.	Bauturile alcoolice .....	13
22.	Amendament.....	13
23.	Copyright .....	13
24.	Masuri disciplinare .....	14
25.	Consiliul Director .....	14





## 1. Reguli de conduita ale membrilor Federatiei

1.1 Toti jucatorii precum si membrii Federatiei vor actiona intr-un mod care sa nu prejudicieze interesele Federatiei si sa nu discrediteze Federatia si jocul de darts.

1.2 Jucatorii de darts care doresc sa participe la turneele si competitii care conteaza la stabilirea clasamentului la sfirsitul anului competitional, trebuie sa fie membri licentiati ai federatiei.

1.3 La evenimentele organizate de federatie, altele decit cele care conteaza la stabilirea clasamentului anual, pot participa si jucatori care nu sunt membri licentiati ai Federatiei. Acestia trebuie sa accepte regulile de desfasurare impuse de Federatie.

1.4 Orice jucator, fie el membru licentiat al FDR sau jucator independent, caruia i se cere sa paraseasca o locatie unde se desfasoara un turneu de darts patronat de federatie, trebuie sa o faca imediat.

1.5 In situatia in care concursurile de darts vor fi incluse la pariurile sportive legale, nici un jucator ori membru licentiat al federatiei nu va putea efectua pariuri pentru competitia (competitiile) in care sunt direct implicati. Aceasta masura este luata pentru a indeparta orice motiv de suspiciune privind corectitudinea competitiei in care respectivul sau respectivii sunt direct implicati, fie ca jucatori, fie ca oficiali.

1.6 Orice participant intr-un turneu de darts va avea o atitudine politicoasa, respectuoasa fata de oficialii turneului, fata de ceilalti competitori si fata de public.

## 2. Reguli generale de joc

2.1 Fiecare jucator va juca cu darts-urile sale. Acestea nu vor depasi in lungime 30.5 cm (12 inch) si in greutate 50 grame. In functie de tipul de concurs, materialul din care sunt fabricate sagetile poate diferi (steel-tip darts sau soft-tip electronic darts).

2.2 Capii de serie vor fi alesi in functie de punctele acumulate in turneele desfasurate sub egida FDR.

2.3 Cu acceptul FDR sponsorii sau organizatorii pot alege capi de serie la turneele pe care le organizeaza, fara sa tina cont de clasamente sau de alte reguli.

2.4 Echipele si jucatorii trebuie sa respecte regulile de joc stabilite de federatie. Aceste reguli trebuie revizuite si republicate pentru a se evita orice confuzii si neintelegeri.

2.5 Toate trofeele care se acorda in cadrul turneelor de darts vor fi pastrate de cistigatori. Singurele trofee care se pot returna organizatorului, la cererea explicita a acestuia, sunt cele de tip challenge. Acestea intra in posesia celor care-l castiga de trei ori in decursul timpului.

2.6 Orice jucator care nu se supune regulilor de desfasurare a turneelor organizate de federatie risca sa fie descalificat de la turneu respectiv si nu are drept de participare la un numar de turnee stabilit de comisiile Consiliului Director al FDR in functie de gravitatea faptelor acestuia.

2.7 Cu acordul FDR organizatorul turneului poate sa aleaga regulile de desfasurare ale concursului.

2.8 Daca organizatorul considera ca interpretarea data de el regulamentului nu este unanim acceptata de federatie, acesta are obligatia de a sesiza federatia si a discuta amendamentele propuse de el.





2.9 Dacă în regulile de joc nu sunt specificate anumite aspecte ale jocului, singura care le poate clarifica și adopta hotărâri în această privință este federația.

### 3. Modul de aruncare

3.1 Un jucător trebuie să arunce din poziție verticală. Excepție de la această regulă o fac jucătorii care au dizabilități fizice sau sunt accidentați și care pot arunca dintr-o poziție diferită (din carucior cu roțile sau o formă similară de suport).

3.2 Săgețile vor fi aruncate către board, una după alta, de către jucător. O aruncare completă înseamnă aruncarea celor trei săgeți pe care le are fiecare jucător, fără a fi întrerupt de alt jucător. Excepție de la această regulă: dacă jocul sau partida se încheie înainte de terminarea celor 3 aruncări la care are dreptul fiecare jucător.

3.3 Dacă un jucător atinge fizic o săgeată aflată pe board, înainte de terminarea aruncării, se consideră aruncarea terminată și scorul înscris pe board ca scorul final al aruncării.

3.4 Orice săgeată care este aruncată către board și nu rămâne în acesta (fie ca "sare" înapoi sau nu se înfige în board), nu va conta la înregistrarea scorului final al unei aruncări și nici nu va putea fi aruncată din nou. Excepție fac săgețile de darts electronice care deși nu se înfig punctează la aparatul electronic de darts.

3.5 La darts electronic, o săgeată înfiptă care nu a punctat se va apăsa cu mâna de către oficial sau jucător, astfel încât să apară pe afișaj și valoarea săgeții respective.

### 4. Începerea și terminarea jocului

4.1 În toate competițiile și turneele organizate, fiecare joc se va juca cu intrare simplă de la 1001, 501 sau 301 și se va încheia cu o "dublă". Numărul de aruncări pentru fiecare meci poate fi nelimitat sau limitat, hotărâre ce este luată de organizatori cu acceptul federației (ex: pentru 501 numărul de aruncări (de câte trei săgeți) poate fi limitat la 15, 20 sau 30) În cazul în care numărul maxim stabilit de aruncări este atins se arunca spre bull, iar jucătorul care are săgeata înfiptă mai aproape este declarat câștigător al aceluia meci.

4.2 Bull roșu este considerat ca valorând 50 de puncte și dacă 50 este necesar pentru terminarea jocului, meciului sau partidei, atunci bull roșu se va considera ca dublu 25.

4.3 Aruncarea se consideră ca "depasită" dacă jucătorul înregistrează pe board mai multe puncte decât avea nevoie pentru a termina jocul. Această aruncare nu se va considera, jucătorul revenind la scorul înregistrat înainte de respectiva aruncare.

4.4 Un joc este considerat încheiat în momentul în care un jucător a înscris pe board finish-ul necesar, iar săgețile rămân pe board până când jucătorul și le recuperează sau până în momentul în care cei doi jucători își dau mâna acceptând rezultatul înscris.

4.5 Dacă o aruncare nu este validată de arbitru, atunci jucătorul respectiv poate continua să arunce săgețile rămase la dispoziție, în vederea încheierii jocului.

4.6 Dacă intervine o eroare cauzată de arbitru/scorer, atunci aruncarea se poate relua, iar săgețile care au fost eronat îndepărtate de pe board, trebuie să fie repositionate astfel încât să fie dacă nu în locul de unde au fost scoase, cel puțin cât mai aproape de poziția respectivă.

4.7 Dacă un jucător arunca, din greșeală, după ce jocul a fost încheiat, această aruncare nu este luată





in calcul (jocul considerindu-se incheiat in momentul in care jucatorul a trimis sageata in "dubla" necesara incheierii jocului).

4.8 Arbitrul/scorer-ul nu are dreptul de a informa jucatorul asupra dublei de care are nevoie pentru a incheia jocul (ex: el poate anunta ca jucatorul mai are nevoie de 32 puncte, dar nu ca are nevoie de dublu 16).

4.9 Primul jucator care reduce scorul la exact zero printr-o "dubla", este declarat cistigatorul jocului, meciului sau partidei.

## 5. Inregistrarea scorului

5.1 Valoarea unei aruncari este inregistrata doar daca sageata ramane infipta in board si nu cade inainte de a fi recuperata de jucatorul care a efectuat aruncarea. Exceptie fac sagetiile la darts electrtonic conform pct3.4.

5.2 Valoarea aruncarii este stabilita adunind punctajul inregistrat de fiecare sageata care ramine in board sau care atinge board-ul cu virful, sprijinita de celelalte sageti, fara insa sa cada de pe board. Exceptie la darts electronic conf pct 3.4.

5.3 Sagetile nu pot fi recuperate de pe board decit dupa ce arbitrul/scorer-ul au anuntat valoarea finala a aruncarii (adica, adunarea punctelor marcate de fiecare sageata in parte).

5.4 Orice protest al unui jucator privind valoarea aruncarii nu va fi luat in discutie DUPA ce jucatorul respectiv si-a recuperat sagetile din board.

5.5 Valoarea fiecarei aruncari complete cit si numarul de puncte ramase pina la inchiderea jocului respectiv trebuie verificate permanent, de preferinta inainte ca urmatorul jucator sa efectueze aruncarea sa.

5.6 Un jucator, daca doreste sa i se verifice scorul, trebuie sa o faca INAINTE ca jucatorul urmator sa arunce sagetile sale.

5.7 Scorul jocului respectiv trebuie sa fie prezentat tuturor jucatorilor implicati - acestia putand urmari evolutia acestuia permanent.

5.8 Arbitrul sau scorer-ul au putere de decizie in jocul respectiv; daca considera necesar, se pot consulta si cu alti oficiali, prezenti la competitia respectiva, inainte de luarea unei decizii finale.

## 6. Board-ul de darts

6.1 Toate board-urile de steel darts trebuie sa fie conform normelor WDF iar aparatele electronice de darts trebuie validate de catre FDR.

6.2 Board-urile si aparatele electronice vor fi din cele indicate de FDR. Cu acordul FDR se pot folosi si alte echipamente ce indeplinesc conditiile de la punctul anterior.

6.3 Banda ingusta din interior se calculeaza ca triplul valorii segmentului respectiv.

6.4 Banda ingusta din exterior se calculeaza ca dublul valorii segmentului respectiv.

6.5 Segmentul de cerc din exteriorul centrului se calculeaza ca avind 25 puncte.

6.6 Segmentul rosu din centru valoreaza 50 puncte si se numeste "Bull".

6.7 Toate sarmele folosite la demarcarea segmentelor, dublelor, triplelor si centru trebuie sa fie montate pe suprafata boardului astfel incat sa nu creeze gauri sau spatii imposibil de definit pe suprafata respectiva.





- 6.8 Board-ul se fixeaza in pozitie verticala, deasupra oche-ului la inaltimea de 1.73 m (5ft 8inch) masurata de la podea (considerata a fi la acelasi nivel cu oche-ul) pina in centrul bull-ului.
- 6.9 Board-ul trebuie fixat astfel incit segmentul marcat "20" este colorat in negru si se afla in pozitia superioara maxima. Exceptie fac aparatele electronice unde acest segment poate fi rosu.
- 6.10 Se considera o regula unanim acceptata: un capitan de echipa sau un jucator, daca este un concurs individual poate solicita inlocuirea unui board sau repositionarea acestuia in cursul unui meci daca este de acord si capitanul echipei adverse. Orice modificare se poate face in pauza dintre jocuri, nu in timpul acestora.
- 6.11 Modificarea de mai sus nu se poate efectua decit de un oficial prezent la meciul respectiv.

## 7. Iluminarea zonei de joc

- 7.1 In cadrul turneelor, fiecare board trebuie sa fie iluminat adecvat, folosind un sistem care sa produca cel putin 1000 lumini.
- 7.2 In cazul turneelor finale, sistemul de iluminare trebuie sa fie adaptat la cerinte, folosind minimum 2 proiectoare de 100 w fiecare.
- 7.3 Sistemul de iluminare trebuie proiectat si instalat astfel incat lumina sa nu deranjeze jucatorul in momentul aruncarii sagetilor.
- 7.4 Orice sistem de iluminare este corect si poate fi folosit daca este validat de catre oficialii turneului si arbitri (se ia in considerare mai ales pozitionarea - nu se accepta sisteme de lumini care sa creeze 'umbre' pe board).
- 7.5 Aparatele electronice validate de catre FDR au propriul sistem de iluminare. Oficialii sunt obligati sa fie atenti ca acestea sa functioneze corespunzator.

## 8. Oche - linia de start

- 8.1 Oche-ul este format din doua segmente: unul inaltat (38 mm inaltime cu 610 mm latime) care marcheaza distanta de aruncare si unul care sa protejeze sagetile. Partea inaltata va fi pozitionata la exact 2.37 m (7ft 9.25 inch) de la fata board-ului.
- 8.2 Diagonala masurata de la centrul bull-ului pina la partea inaltata a oche-ului trebuie sa masoare 2.93 m (9 ft 7.5 ins).
- 8.3 Daca oche-ul este inaltat si lungimea sa este de la board pina la semnul care marcheaza distanta de aruncare (fie ca este un oche inaltat, fie ca este unul la nivelul podelei), acesta nu poate fi mai ingust de 1525 mm (5ft).
- 8.4 In timpul jocului, nici un jucator nu are voie sa calce linia de aruncare - permanent piciorul in timpul aruncarii trebuie sa fie pozitionat INAINTEA liniei care marcheaza distanta de aruncare.
- 8.5 Daca pozitia de aruncare aleasa de jucator este in afara zonei marcate de oche, aceasta pozitie trebuie stabilita tragind o linie imaginara de la marcajul existent pina la locul ales de jucator pentru efectuarea aruncarii.
- 8.6 Orice incalcare a regulilor de aruncare (mai sus mentionate) va fi pedepsita de arbitru - intai prin avertizarea jucatorului, apoi avertizarea capitanului echipei respective. Daca jucatorul continua sa ignore avertizarile permise, atunci arbitrul poate anula valoarea aruncarii pentru care nu s-au respectat conditiile de aruncare.







8.7 Capitanul unei echipe poate solicita masurarea ochelului si daca este cazul, ajustarea acestuia. Aceasta solicitare trebuie facuta inainte de inceperea meciului. Arbitrul sau reprezentantul oficial prezent la intalnirea respectiva poate lua in considerare solicitarea capitanului de echipa si poate dispune, daca considera ce este necesar, masurarea si ajustarea ochelului.

8.8 Masurarea si ajustarea pozitiei unui ochel nu se poate face decat de catre un reprezentant oficial desemnat pentru meciul respectiv.

8.9 In cazul turneelor televizate, "spatiul" necesar jucatorilor va fi foarte clar marcat, pentru a le putea permite acestora accesul la aruncare indiferent de pozitia si locul ales de jucatori (cel putin un metru in fiecare parte laterala si cel putin trei metri in spatele liniei de aruncare).

8.10 Jucatorul care si-a terminat aruncarea, dupa ce isi recupereaza sagetile din board, trebuie sa treaca in spatele jucatorului care se pregateste sa arunce (de regula prin stanga acestuia) si sa isi astepte randul intr-o pozitie in care sa nu-l deranjeze pe acesta in momentul aruncarii.

8.11 In cadrul turneelor majore televizate, exista si un arbitru secund care va fi plasat in preajma ochelului si care are ca sarcina sa urmareasca respectarea regulilor de mai sus.

## 9. Reguli de desfasurare ale turneelor si campionatelor

9.1 Daca nu este altfel mentionat, modul de desfasurare al turneelor si campionatelor se desfasoara in sistem simpla piramida.

9.2 Daca numarul jucatorilor este mai mare decat numarul pozitiiilor pe tabloul principal, se vor organiza calificari pentru un loc in tabloul principal.

9.3 Organizatorii, cu acordul Federatiei pot acorda wild card-uri pentru anumiti jucatori, acestia fiind plasati direct in tabloul principal. Numarul acestora nu trebuie sa depaseasca 10% din totalul jucatorilor prezenti pe tabloul principal.

9.4 In baza punctajelor obtinute la concursurile anterioare, in functie de numarul jucatorilor inscrisi, vor intra direct pe tabloul principal un quantum stabilit de organizatori. Restul vor juca in calificari pentru completarea tabloului principal.

9.5 Dupa completarea tabloului principal de joc, organizatorii vor alege capi de serie in baza rezultatelor si punctajelor obtinute la concursurile anterioare.

9.6 Organizatorii isi rezerva dreptul de a anula sau schimba datele de desfasurare, locatiile si programul evenimentelor fara sa aiba un termen minim de anuntare daca acest fapt este necesar pentru buna desfasurare a competitiei.

9.7 Organizatorii, cu acordul FDR, sunt cei care hotarasc modul de desfasurare si regulile unui turneu. Hotararile acestora sunt inatacabile.

9.8 Jucatorii care participa la turnee se vor supune regulilor stabilite de organizatori, indiferent daca acestea se modifica de la un turneu la altul. Singura conditie pe care trebuie sa o respecte organizatorul este publicarea regulilor de desfasurare inainte de inceperea turneului, astfel incit jucatorii sa le cunoasca inainte de inscrierea in turneul respectiv.

9.9 Jucatorul sau echipa care pierde un joc, meci sau partida deliberat (si acest lucru este dovedit), acel jucator sau echipa respectiva pierde dreptul de a evolua mai departe in turneul respectiv. La terminarea turneului, in urma analizei federatiei, se pot lua masuri disciplinare suplimentare.

9.10 Daca un jucator nu se prezinta la un meci din cadrul piramidei va fi inlocuit cu cel care a pierdut in meciul anterior de la el. In cazul in care inlocuitorul nu mai este prezent se va cauta un alt jucator care a fost eliminat in aceeasi faza cu acesta. Daca sunt mai multi jucatori in aceasta ipostaza se va





alege unul prin tragere la sorti.

9.11 Jucatorul care nu se prezinta la un meci, fara acordul scris al organizatorilor, nu va mai fi premiat la competitia respectiva cu nici un fel de premiu, fie el in bani, in obiecte sau in puncte. In plus va intra automat in atentia comisiei de disciplina a FDR care va judeca gestul si va lua masurile corespunzatoare in concordanta cu gravitatea sa.

9.12 Daca un jucator nu este prezent la o ceremonie de premiere, fara sa aiba aprobarea prealabila a organizatorilor, isi pierde dreptul de a primi trofeul sau premiul in bani aferent. In cazul in care turneul este pe echipe, pentru primirea trofeului sau premiilor este suficient sa fie prezent un reprezentant al echipei respective.

9.13 Un jucator sau o echipa isi pierde dreptul de a primi orice premiu (indiferent daca este vorba de trofee sau premii in bani) daca nu isi indeplinesc obligatiile fata de organizator, obligatii pe care si le-au asumat in momentul inscrierii in competitie.

9.14 Daca prin actiunile intreprinse de un jucator sau de o echipa, organizatorii sunt supusi unor cheltuieli suplimentare, atunci jucatorul sau echipa vor fi cei care vor suporta cheltuielile respective.

## 10. Inscrierea la turnee

10.1 Taxa de intrare in locatia de desfasurare a unui turneu nu este returnabila.

10.2 Taxa de inscriere intr-un turneu nu este returnabila; exceptie fac turneele unde organizatorii stabilesc de la inceput o alta regula.

10.3 Toate cererile de inscriere intr-un turneu trebuie completate corect si depuse la organizatori. Reprezentantul oficial al organizatorului trebuie sa se asigure ca fiecare formular este completat corect, ca taxa de inscriere a fost achitata, toate in termenul stabilit de organizator.

10.4 Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu inscrie in turneu sau concurs orice jucator sau echipa care nu indeplineste conditiile de mai sus. Daca datele inscrise de un jucator pe formularul de inscriere se dovedesc incorecte, organizatorul are dreptul de a-l descalifica si indeparta din turneu pe jucatorul respectiv.

10.5 In conditiile in care turneul se desfasoara pe echipe, reprezentantul echipei are obligatia de a-si informa toti coechipierii de regulile de desfasurare ale turneului respectiv.

10.6 Daca inscrierea intr-un turneu necesita confirmare de acceptare din partea organizatorului, atunci aplicantul trebuie sa scrie adresa de e-mail si numarul de telefon la care va fi anuntat de catre acesta.

10.7 Jucatorul sau echipa care a completat formularul de participare sunt singurii care pot participa la turneul respectiv (nu se poate substitui un jucator care a solicitat participarea la un turneu cu un alt jucator decat cu acordul tuturor).

10.8 Un jucator sau o echipa nu se poate inscrie de doua sau mai multe ori la un turneu.

10.9 Un jucator nu poate juca pentru mai multe echipe in cadrul unui singur eveniment decat cu acordul tuturor.

10.10 Jucatorii care participa la un concurs single sau dublu, vor juca sub numele lor. Pentru a juca sub numele unui sponsor este nevoie de acordul FDR

10.11 Daca nu este stipulat altfel, toate incasarile rezultate in urma unui turneu de darts vor fi folosite pentru acoperirea cheltuielilor turneului si pentru promovarea jocului de darts.

10.12 Completarea formularului de participare si acceptarea formularului de catre organizator este forma de inscriere a jucatorului sau echipei in turneul respectiv.







10.13 Organizatorul isi rezerva dreptul de a refuza sau anula o cerere de inscriere inainte, in timpul sau chiar dupa desfasurarea evenimentului respectiv daca exista o solicitare in scris in ceea ce il priveste pe jucator sau pe echipa respectiva, iar aceasta solicitare se dovedeste intemeiata.

## 11. Inscrierea in competitie

11.1 Fiecare jucator care doreste sa se inscrie intr-o competitie, indiferent de forma, trebuie sa completeze formularul de inscriere si sa-l depuna in termenul si conditiile stabilite de catre organizator.

11.2 Daca un jucator nu depune formularul de inscriere in timpul prevazut de catre organizator, jucatorul respectiv nu va fi admis in concurs; daca a achitat taxa de participare, aceasta nu va fi returnata.

11.3 Un jucator sau o echipa care nu sunt prezenti in momentul in care le vine rindul la joc, pot pierde jocul respectiv. Taxa de participare nu este returnabila.

11.4 Un jucator sau o echipa poate intirzia maxim zece minute de la momentul la care a fost anuntat jocul respectiv si pina la prezentarea efectiva in fata board-ului de darts unde se desfasoara jocul.

11.5 Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica ordinea si orele de joc daca considera necesar.

11.6 Jucatorii (echipele) au dreptul sa fie anuntati despre ora aproximativa de desfasurare a jocului cu cel putin o ora inainte de start.

## 12. Tragerea la sorti

12.1 Mecurile preliminare trebuie jucate inainte de stabilirea tabloului principal al turneului, pentru a se elimina pozitiile libere de pe acest tablou. La alegerea organizatorului, aceasta regula poate fi modificata.

12.2 Tragerea la sorti trebuie afisata la loc foarte vizibil, la masa oficialilor si in alte locuri in care pot fi consultate permanent de catre jucatori.

12.3 Orele de desfasurare ale jocurilor trecute pe tablou sunt orientative. Jucatorii trebuie sa fie pregatiti de joc cu cel putin 15 minute inainte de ora afisata.

12.4 Capii de serie, in cadrul unui turneu, vor fi stabiliti in functie de punctele acumulate in turneele agreate de FDR. Organizatorii, cu acordul Federatiei, isi rezerva dreptul de a stabili alti capi de serie.

12.5 Nici un jucator nu poate fi inlocuit odata ce turneul a inceput. Exceptie fac acele turnee in care organizatorii stabilesc de la inceput alte reguli de desfasurare.

## 13. Ordinea de joc

13.1 Se recomanda ca ordinea de joc sa se stabileasca printr-o aruncare la bull sau prin tragere la sorti in locatia unde se desfasoara concursul.

13.2 Cistigatorul tragerii la sorti, indiferent de modalitatea acesteia, are dreptul sa arunce primul in primul joc; in jocurile urmatoare, jucatorii alterneaza dreptul la prima aruncare.

13.3 Daca ordinea de joc nu a fost respectata, jocul se intrerupe si va reincepe fara a se tine cont de rezultatul inregistrat pina la intreruperea jocului.

13.4 Daca, la terminarea unui joc, se constata ca ordinea de joc nu a fost respectata, se considera





rezultatul obtinut, cu conditia ca jocurile urmatoare sa se desfasoare conform ordinii de joc corecte.

13.5 Daca meciul ajunge in joc decisiv, ordinea de joc se stabileste prin aruncare la bull. Jucatorul care a aruncat cel mai aproape de bull, are optiunea de alegere a ordinii de joc.

13.6 Daca organizatorul doreste sa aplice alte reguli privind stabilirea ordinii de joc, trebuie sa obtina acordul federatiei si sa comunice jucatorilor inainte de inceperea turneului.

## 14. Desfasurarea turneului - foi de concurs

14.1 Rezultatele meciurilor trebuie inregistrate pe foi de joc de catre arbitru/scorer si prezentate oficialilor pentru a fi trecute pe tabloul de joc. In cazul in care nu exista un arbitru foile de joc vor fi semnate de jucatori.

14.2 Avansarea in turul urmat a fiecarui jucator trebuie inregistrata imediat pe tabloul de concurs si la masa oficialilor; jucatorii si spectatorii au dreptul de a cunoaste rezultatele obtinute de fiecare participant in turneul respectiv.

## 15. Aruncarile de incalzire si antrenament

15.1 Fiecare jucator are dreptul la un numar de aruncari de incalzire/antrenament inainte de inceperea meciului propriu-zis. In timpul meciului, sunt interzise orice aruncari de antrenament, daca nu se obtine in prealabil aprobarea arbitrilor de meci. Daca nu este specificat altfel, numarul maxim de aruncari de incalzire/antrenament este de noua.

15.2 In cazul in care se joaca in sistem de grupe (round robin), numarul maxim de aruncari intre meciuri este de trei.

15.3 Antrenamentul jucatorilor pe board-urile de desfasurare ale turneului nu este permis dupa inceperea turneului.

## 16. Desfasurarea turneului

16.1 Toti jucatorii participanti la un turneu vor juca sub supravegherea si indrumarea organizatorilor si oficialilor turneului.

16.2 In suprafata de joc, in timpul turneului, nu este permis accesul decit arbitrilor, scorerilor si jucatorilor.

16.3 Langa board-ul de joc, nu este permis accesul decat arbitrilor si scorerilor.

16.4 Oficialii trebuie sa isi reduca la minimum miscarile in timpul desfasurarii unei aruncari. Acestora nu le este permis sa fumeze sau sa consume alcool pe scena in timpul desfasurarii unui meci.

16.5 In fazele finale ale competitiei, jucatorii vor incepe jocul in prezenta si sub supravegherea oficialilor, iar intre aruncari trebuie sa se pozitioneze astfel incit sa nu impiedice vizibilitatea catre board a celorlalti jucatori, oficiali sau spectatori sau a camerelor de filmat in cadrul in care evenimentul este televizat.

16.6 In timpul desfasurarii unui joc, toti jucatorii trebuie sa pastreze linistea; singurul care poate dialoga cu arbitrul este jucatorul care arunca. Nu se permite dialogul intre jucatori, arbitrii sau spectatori.

16.7 Un jucator care incalca regula de mai sus va fi intai avertizat de arbitru, in prezenta capitanului





echipei (daca este vorba de meciuri intre echipe) sau a reprezentantului jucatorului (daca este cazul). Daca jucatorul, dupa ce a fost avertizat, incalca regula din nou, va fi descalificat si va pierde meciul respectiv. O intrebare adresata arbitrilor sau un protest facut intr-o maniera decenta referitoare la meciul respectiv, nu se considera o violare a regulii de mai sus.

16.8 Un jucator are dreptul de a adresa intrebari arbitrilor in ceea ce priveste scorul inregistrat sau scorul ramas pina la inchiderea jocului; arbitrul este obligat sa raspunda, dar nu are dreptul sa indice modul prin care jucatorul poate inchide jocul respectiv.

16.9 Orice intrebare privind scorurile obtinute si scaderea acestora din scorul de pornire al jocului nu va fi luata in considerare dupa terminarea jocului sau meciului respectiv.

16.10 In cazul meciurilor pe echipe, jucatorii arunca prin rotatie; ordinea de joc trebuie inregistrata pe tabla de scor si trebuie respectata de toti jucatorii.

16.11 Orice protest trebuie adresat oficialilor inainte de inceperea jocului. Protestul, care se poate referi la violari ale regulilor deja stabilite, va fi judecat pe loc, inainte de inceperea sau continuarea meciului (dar nu in timpul jocului). Decizia oficiala va fi anuntata pe loc si trebuie respectata de toti jucatorii. Protestele ulterioare nu vor fi luate in considerare (in afara de situatiile prezentate anterior).

16.12 Daca in timpul unui joc, echipamentul de joc al unui jucator este distrus, pierdut etc, jucatorul are la dispozitie trei minute in care sa isi repare sau sa inlocuiasca echipamentul defect.

16.13 La recomandarea si cu aprobarea arbitrilor, jucatorul poate parasii suprafata de joc; perioada de timp este limitata si stabilita de catre arbitru si se aplica doar in cazuri exceptionale.

16.14 Un jucator care foloseste un limbaj ofensator, fie ca o face cu voce tare, fie ca este surprins murmurind astfel de limbaj, sau care foloseste gesturi ofensatoare va fi considerat ca o persoana care aduce prejudicii jocului de darts. In cazul acestor jucatori vor fi luate, de catre Federatie, masuri disciplinare severe.

## 17. Tie breaker

17.1 In cadrul unor turnee, se poate ajunge la egalitate in ceea ce priveste numarul de jocuri cistigate. Atunci departajarea se face in sistem de tie break si se aplica ultimului joc al setului final al meciului.

17.2 Jucatorii arunca spre bull pentru stabilirea ordinii de aruncare in jocul respectiv (indiferent de ordinea stabilita initial). Primul care arunca este jucatorul care in mod normal ar fi trebuit sa arunce primul in jocul respectiv.

17.3 Decizia privind ordinea de joc ii apartine arbitrilor, care va stabili cine arunca primul - in functie de apropierea de bull a aruncarilor.

17.4 Daca primului jucator care arunca spre bull i se infige sageata in bull rosu sau verde, jucatorul trebuie sa isi recupereze sageata din board inainte ca jucatorul urmator sa arunce.

17.5 Daca o sageata "sare" sau cade din board, jucatorul are dreptul sa arunce din nou pina cind o sageata va ramine infipta in board.

17.6 Daca distanta de bull dintre sagetile celor doi jucatori este aceeași, jucatorii trebuie sa isi recupereze sagetile si sa repete aruncarea, pina cand se stabileste ordinea de joc.

17.7 Jucatorul care cistiga ultimul joc al ultimului set al meciului este declarat cistigatorul meciului.





## 18. Tinuta de joc

18.1 Fiecare jucator care participa la un concurs sau un turneu trebuie sa se prezinte la joc intr-o tinuta decenta. In principiu, fiecare jucator sau echipa trebuie sa aiba o "uniforma" cu numele jucatorului si a echipei din care face parte, inscise la vedere.

18.2 Organizatorii pot impune o tinuta obligatorie pentru jucatorii inscisi (de exemplu, fara jeans, fara pantofi sport etc).

18.3 Jucatorii nu au voie sa poarte nimic pe cap daca nu au aprobarea organizatorului.

18.4 Jucatorii nu au voie sa poarte alta tinuta decit cea aprobata initial atat in timpul interviurilor cat si al prezentarilor decat la cererea expresa a organizatorilor.

18.5 Organizatorii aproba tinuta fiecarui jucator. In cazul in care organizatorii nu aproba tinuta unui jucator, acesta este obligat sa isi schimbe tinuta cu cea aprobata si acceptata de organizator.

18.6 Orice jucator care refuza sa se supuna regulilor stabilite de catre organizatori, poate fi exclus din competitie, va fi intocmit un raport catre federatie al carui comitet de disciplina va lua masurile ce se impun.

## 19. Publicitatea

19.1 Organizatorii isi rezerva dreptul de a proteja interesele sponsorilor sai in raport cu sponsorii jucatorilor si echipelor care participa la turneu.

19.2 Jucatorii care au echipament pe care este inscris numele si logo-ul altui sponsor decit cel al competitiei trebuie sa obtina aprobarea organizatorului inainte de inceperea turneului.

19.3 In cadrul evenimentelor televizate, fiecare jucator poate purta pina la 4 reclame de dimensiuni reduse, de preferinta pozitionate astfel: 2 pe partea din fata a tricoului si cite unul pe fiecare mineca..

19.4 Aceste reclame nu pot avea o suprafata mai mare de 15,3 cm<sup>2</sup> (6 inch patrati).

19.5 Promotorul competitiei isi poate rezerva dreptul la 2 din cele 4 reclame, urmind ca celelalte sa fie la libera alegere a jucatorului.

19.6 Cele 2 reclame alese de jucator nu trebuie sa intre in conflict cu reclamele sponsorilor si promotorilor turneului si trebuie sa reprezinte doar nume si nu sloganuri.

19.7 Un jucator care intentioneaza sa poarte reclama unui producator de echipament de darts altul decit cel ales de organizatorul si promotorul turneului, trebuie sa obtina aprobarea acestuia in scris inainte de inscrierea in concurs.

19.8 Pe spatele tricoului jucatorului nu se poate inscrie decit numele jucatorului si/sau un desen sau o alta inscriptie non-comerciala (de exemplu numele unei tari sau un steag reprezentind o tara).

19.9 In cazul unor intilniri televizate - arbitrul sau oficialii intilnirii pot cere unui jucator sa-si indeparteze orice material de reclama de pe tinuta sa daca acesta e considerat ofensator, care contravine clauzelor de mai sus sau incalca o lege care este in vigoare la momentul desfasurarii turneului.

19.10 Un jucator care incalca deliberat regula de mai sus este exclus din competitia respectiva. Daca jucatorul este parte dintr-o echipa, intreaga echipa este exclusa din turneul respectiv.





## 20. Fumatul

20.1 Fumatul pe scena de concurs este complet interzis in cadrul emisiunilor televizate (jucatori, oficiali si arbitri).

20.2 Nici un jucator, oficial sau arbitru nu poate fuma in timpul unor inregistrari care vor fi difuzate pe posturi de televiziune (prezentare de eveniment, interviuri, ceremonii).

20.3 Orice jucator care incalca regulile de mai sus poate fi exclus din competitie si trimis in fata Comisiei de Disciplina a Federatiei.

20.4 Orice oficial care incalca regulile de mai sus poate fi exclus din competitie si trimis in fata Comisiei de Disciplina a Federatiei.

20.5 Consiliul Director al Federatiei sau promotorii turneelor pot interzice fumatul intr-o locatie de desfasurare a unui turneu daca considera ca astfel jocul de darts are de castigat ca urmare a acestei hotariri.

## 21. Bauturile alcoolice

21.1 Nici un fel de bauturi alcoolice nu pot fi introduse in zona de joc de catre un jucator sau oficial, in cazul in care evenimentul este televizat.

21.2 Nici un fel de bauturi alcoolice nu pot fi introduse in zona de joc de catre un jucator sau oficial in timpul unor interviuri, prezentari in cazul in care acestea se fac cu scopul de a fi difuzate pe posturi de televiziune decat cu acordul expres al FDR.

21.3 Orice jucator care este gasit vinovat de incalcarea clauzelor de mai sus este exclus din competitie si va fi deferit comisiei de disciplina.

21.4 Orice oficial care incalca clauzele de mai sus poate fi sanctionat de Comisia de Disciplina a Federatiei.

21.5 Consiliul Director al Federatiei sau promotorul unui turneu pot sa interzica consumul de bauturi alcoolice in timpul desfasurarii meciurilor daca se considera ca aceasta masura este in interesul promovarii jocului de darts.

## 22. Amendament

22.1 Dupa consultari, federatia isi rezerva dreptul de a modifica sau amenda oricare sau toate regulile de joc daca se considera ca prin noua formula modificata promoveaza jocul de darts.

## 23. Copyright

23.1 Regulile de joc stabilite de FDR apartin in exclusivitate federatiei si nu pot fi folosite fara acordul ei.

23.2 In cazul unor turnee care se desfasoara in afara jurisdicției federatiei, organizatorii pot folosi regulamentul federatiei cu conditia de a mentiona acest fapt pe foaia de inscriere sau in orice forma de promovare a turneului repectiv.







## 24. Masuri disciplinare

24.1 Federatia de Darts din Romania, prin Comisia de Disciplina, care functioneaza in cadrul Federatiei, are dreptul sa ia urmatoarele masuri impotriva jucatorilor, echipelor, arbitrilor si oficialilor:

- a) sa pedepseasca orice jucator sau oficial care incalca regulile federatiei;
- b) sa analizeze sesizarile depuse de alti membri ai Federatiei, de jucatori sau de oricare persoana care are responsabilitati legate de activitatea Federatiei privind incalcarea regulilor federatiei de membrii acesteia sau de jucatori;
- c) sa stabileasca, in urma analizei, daca un membru al federatiei sau un jucator a incalcat regulile federatiei;
- d) sa stabileasca masurile disciplinare care se impun ca urmare a incalcarii regulilor stabilite de Federatie; aceste masuri pot fi extreme, mergind pina la excluderea din Federatie, sau daca ofensa este mai mica, de la turneul/competitia respectiva. Alte masuri disciplinare care pot fi luate: avertizare, amenda sau suspendare pe o perioada determinata; in cazul unor ofense grave, suspendarea poate fi pe o perioada nedeterminata.
- e) Sa ridice suspendarea sau sa reduca pedeapsa, daca se considera ca aceasta a fost prea severa;
- f) Sa acorde dreptul de a se face apel la orice hotarare privind aplicarea unor sanctiuni pentru incalcarea regulilor stabilite;
- g) Sa adopte reguli si masuri care sa nu fie in contradictie cu legislatia in vigoare.

## 25. Consiliul Director

Consiliul Director este compus din 3 membri: Presedinte, Vicepresedinte si Secretar General. Acesta are imputernicire de a:

- a) crea si pune in aplicare regulile care guverneaza jocul de darts, avand intotdeauna ca scop imbunatatirea imaginii sportului in sine;
- b) crea si pune in aplicare reguli pe care jucatorii si oficialii au obligatia sa le respecte pentru a creste si imbunatati calitatea jocului de darts;
- c) crea si pune in aplicare regulile jocului in sine;
- d) sa disciplineze si sa impiedice orice jucator sau oficial sa incalce regulamentul, astfel incit promovarea sportului sa fie cit mai rapida.
- e) Incheie acte juridice in numele si pe seama FDR.
- f) Elaboreaza regulamentele urmatoarelor comisii si colegii:

Colegiul central al antrenorilor;

Colegiul central al arbitrilor;

Comisia centrala de Competitii, Letgitimari, Transferari si Clasificari;

Comisia de Disciplina;

Comisia de Apel.

Acestea vor cuprinde in principiu: componenta, atributii, mod de organizare si functionare si alte caracteristici specifice.

