

دارت

نحوه برگزاری مسابقات:

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

۱-۲-۳. 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 یک 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 Z+Y (دوبل)

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

تبصره ۱: هر تیمی که ۵ مسابقه از ۸ مسابقه را پیروز شود، برنده نهایی خواهد بود.

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

تبصره ۳: 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.

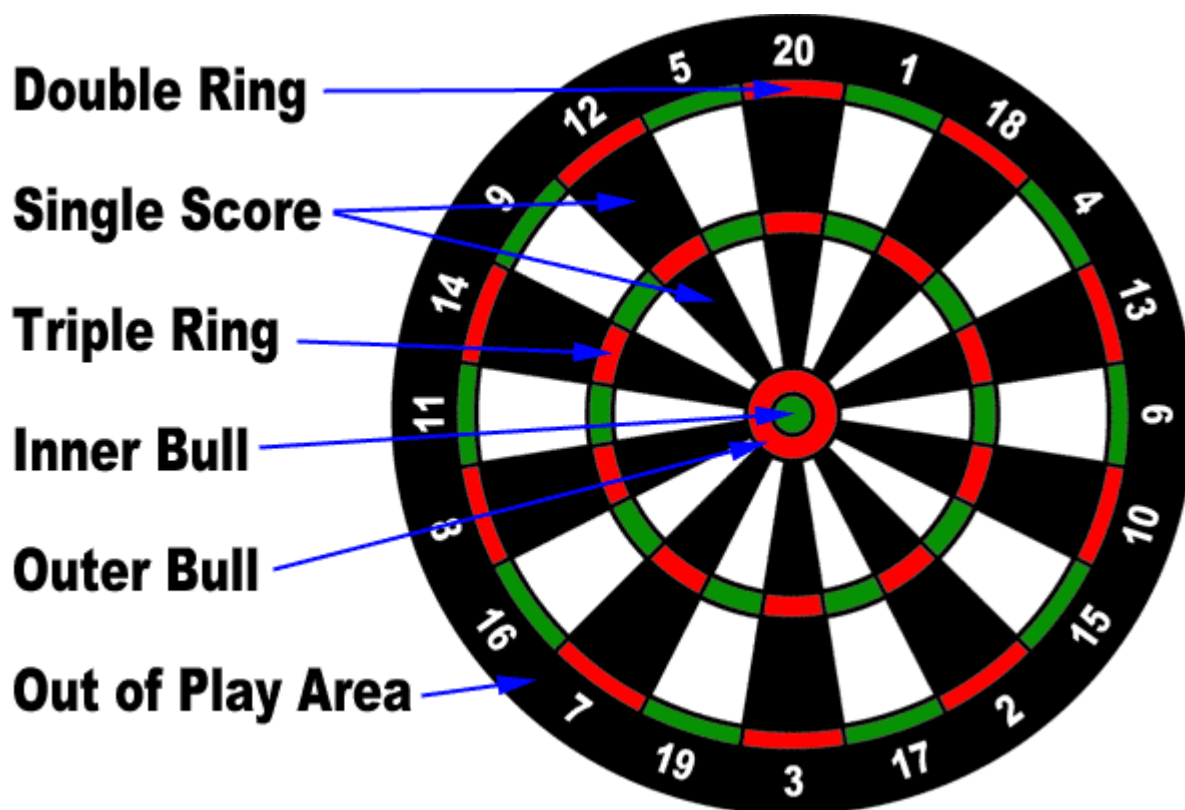
تبصره ۴: اگر در مسابقات گروهی امتیاز، تفاضل لگ و بازی رودر رو برای سه تیم یکسان شد، از هر تیم یک بازیکن به میز منشی معرفی و بعد از زدن میدل، یک لگ ۷۰۱ فیکس برگزار و نفرات اول و دوم مشخص و نهایتاً تیم های صعود کننده به مرحله حذفی مشخص می گردد.

تبصره ۵: در مرحله حذفی اگر دو تیم مساوی شدند، از هر تیم یک بازیکن جهت برگزاری یک لگ ۵۰۱ فیکس معرفی خواهد شد تا در هایت تیم برنده مشخص گردد.

ماده ۴. قوانین و مقررات:

در زیر به معرفی نوع بازیها و نحوه انجام آن و همچنین امتیاز بندی تخته دарт و قوانین مقررات پرداخته می شود

توضیح امتیازات تخته دارت به همراه شکل آن



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 صفر کند(فیکس) برنده بازی خواهد بود.

تبصره ۱: بازی می تواند هم با سینگل، هم با دبل و هم با تریپل به اتمام بر

مفاهیم و قوانین دارت در بازی های رایج

- 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 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 نه بر مبنای رنگ یا نزدیک تر بودن آن به مرکز
- 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
- اشتباهات و خطاهای محاسباتی توسط داور تا قبل از راند بعدی بازیکن قابل اصلاح می باشد.