

§ 9 SPELREGLER

§ 9:1 Poängräkning

Poäng räknas enligt WDF:s regler:

Enkelfält: spelfältets värde.

Dubbelring: två gånger spelfältets värde.

Trippelring: tre gånger spelfältets värde.

Bulls ring: 25 poäng.

Bulls eye: 50 poäng.

Som dubbelträff räknas träff i dubbelring eller bulls eye.

§ 9:2 Räknefel

Mindre räknefel skall påpekas innan samme spelare eller dennes medspelare påbörjat nästa kastomgång. Efter påbörjad kastomgång får mindre räknefel ej rättas. Med mindre räknefel menas fel ej överstigande 99 poäng.

Räknefel på över 99 poäng får rättas till när som helst under spelets gång.

Set innehållande räknefel överstigande 99 poäng är ej avslutat, trots att spelaren i övrigt gjort korrekt utgång från den av skrivaren markerade kvarvarande poängen, om felet upptäcks innan nästa set påbörjas eller, i fall att setvinsten skulle avslutat matchen, innan matchresultatet meddelas till tävlingsledningen.

Set innehållande räknefel får ej räknas i tävling om bästa set.

Det är spelarnas skyldighet att kontrollera att skrivaren räknat rätt.

§ 9:3 Poänggivande pil

Endast de pilar som sitter med spetsen i tavlan (eller vidrör tavlans yta med del av spetsen) tills bandomaren noterat poängen *och* spelaren hämtat pilarna är poänggivande.

Ingen får beröra pilarna innan poängen noterats.

Pilar som studsar mot eller faller ur tavlan räknas inte, ej heller pil som sitter med spetsen i annan pil (pil som t. ex. genomborrat en annan pils flights men vidrör tavlan med spetsen räknas dock).

Pil räknas som sittande i det fält som markeras av den ståltråd som omger pilen.

Pil som sitter i ståltråd eller i skarv mellan ståltråd på så sätt att det inte endast av pilens läge framgår hur den bör räknas, räknas som sittande i det fält som har högst värde.

§ 9:4 Kastomgång

Varje kastomgång består av högst tre pilar, kastade en och en för hand och är avslutad när bandomaren noterat poängen och spelaren hämtat pilarna.

Kastet skall utföras från stående ställning, med undantag endast för spelare som p. g. a. sjukdom, skada eller handikapp ej kan inta stående ställning.

Om kastaren vidrör en pil som sitter med spetsen i tavlan under sin kastomgång, skall kastomgången betraktas som avslutad.

§ 9:5 Avbrytande av kastomgång

Om spelare kastar mer poäng än vad som erfordras för att komma ner till exakt noll poäng med avslut på dubbel, gör utgång eller om en poäng återstår skall kastomgången omedelbart avbrytas och spelaren kvarstår på det antal poäng han/hon hade innan kastomgången påbörjades i det fall ej utgång gjorts.

Spelare som ej avbryter kastomgång enligt denna paragraf skall erhålla tillsägelse från bandomaren.

§ 9:6 501 och andra spel av x01-typ

Spel av x01-typ (där x betyder valfritt heltal, t. ex. 301 eller 501) tillgår enligt:

Vid start av varje set utgår spelarna från den poängsumma som anges i spelets benämning.

Spelets mål är att genom kastomgångar (§ 9:4) vars poäng (räknat på alla poänggivande pilar enligt § 9:1 och § 9:3) subtraheras från poängsumman, reducera denna till exakt noll.

För att nå exakt noll måste utgång (§ 9:8) göras.

För att få börja räkna poäng kan ingång (§ 9:9) krävas.

x01 spelas i bäst av udda antal set - när en spelare vunnit mer än halva detta antal är matchen slut och denne är vinnare. Som matchresultat anges hur många set vardera spelaren vunnit.

En match kan också bestå av ett udda antal delmatcher enligt ovan. Vinnare är då den som vunnit mer än halva antalet delmatcher, varefter spelet avbrytes.

Vad som ovan sagts om spelare gäller även dubbelpar eller lag som helhet.

§ 9:7 Spelsätt

Vid beskrivande av spelsätt skall angivas:

- antal set (eller antal delmatcher och antal set)
- startpoäng
- om ingång fordras.

Om ej alla matcher i tävlingen spelas på samma sätt skall detta anges.

§ 9:8 Utgång

Med utgång menas att uppnå exakt den kvarvarande poängsumman genom att träffa ett dubbelfält vars poäng är lika med denna.

Spelare/par/lag som först gör utgång är vinnare av setet.

Motståndaren har ej rätt till fler pilar i samma set, om detta ej angivits (benämnes efterpilar). Efterpilar förekommer normalt endast i ensetsmatcher, för att skilja spelare vid omspel vid delad placering i pool (och får i sanktionerad tävling ej förekomma i andra sammanhang än detta).

En markering av utgång utförd av bandomaren är giltig endast om de kastade pilarna uppfyller kravet på utgång enligt ovan och kvarstannar i tavlan tills dess spelaren avlägsnat dem.

Om en utgångsmarkering förklaras ogiltig skall spelaren ha rätt att kasta eventuellt kvarvarande pilar i kastomgången.

Om utgångsmarkeringen har gjorts efter högst två kastade pilar och ogiltigförklarats, men pilarna avlägsnats ur tavlan, skall bandomaren placera pilen eller pilarna så vitt möjligt på det sätt de satt i tavlan och erbjuda spelaren att fortsätta sin kastomgång.

Nytt set får ej påbörjas om ej båda spelarna/paren är överens om föregående sets avslut.

Tolkning av ej uppenbara fall:

- Spelare gör korrekt utgång, men kastar ytterligare en poänggivande pil efteråt:
Utgången godkänns.
- Utgångspilen faller ur tavlan innan bandomaren markerat utgång:
Utgången underkänns.
- Utgångspilen faller ur tavlan efter det att bandomaren markerat utgång, men innan det spelaren avlägsnat pilarna ur tavlan.
Utgången underkänns.
- Spelaren gör korrekt utgång, men tidigare poänggivande pil faller ur tavlan.
Utgången underkänns och det poängantal kvarstår som motsvarar den urfallande pilens värde.

§ 9:9 Ingång

Med ingång menas att med en pil träffa i ett dubbelfält innan poäng börjar räknas i setet. Ingångspilen räknas som första poänggivande pil. Arrangör skall i inbjudan ange om ingång fordras. Om ingångspil faller ur tavlan under pågående kastomgång underkänns ingången.

§ 9:10 Omkast

Pil som ej når frontväggen eller träffar golvet eller annat föremål, ej monterat på frontväggen, innan den når denna, får kastas om. Om spelaren blir uppenbart störd i sitt kast (t. ex. ljuset slocknar, tavlan faller ned eller spelaren blir knuffad) kan bandomaren bevilja omkast, i enlighet med god sportsmannaanda (se vidare § 12:1). Övriga pilar får ej kastas om.

§ 9:11 Frågor om poäng under kastomgång

Spelare äger rätt att under pågående kastomgång fråga bandomare om kastad poäng, kvarvarande poäng och var i tavlan kastad pil sitter. Bandomare har skyldighet att svara på sådan fråga, men äger ej rätt att ge anvisningar eller råd om vad spelaren skall försöka träffa. Ej heller får annan person vara behjälplig med råd eller anvisningar om vad en spelare skall försöka träffa - undantaget egen partner i dubbel eller trippel samt i vissa fall egen lagledare.

§ 9:12 Kastordning i dubbel eller trippel

Inom ett par i dubbel alternerar spelarna så att de genomför varannan kastomgång för paret. Inför varje nytt set får denna ordning brytas. Inom ett lag i trippel alternerar spelarna så att de genomför var tredje kastomgång för laget. Inför varje nytt set får denna ordning brytas. I lagtävling där alla spelare kastar enligt roterande spelordning skall denna ordning anges på protokollet innan första pilen kastas i setet.

§ 9:13 Kastordning mellan motståndare

Inom samma set genomför motståndarna varannan kastomgång. Vem som börjar setet beskrivs i § 9:14.

§ 9:14 Kastordningens avgörande

Kastordningen bör fastställas genom slantsingling, alternativt lottdragning eller middling. Vid slantsingling skall myntet singlas ned på golv eller bord. Myntet får ej röras förrän det kontrollerats av bandomaren (eller annan lottningsförrättare) och båda spelarna (lagen, paren). Båda parter skall vara överens slantsinglingens utfall och den därav uppkomna kastordningen. Vid lottdragning skall samtliga berörda parter vara överens om lottnings utfall. Med middling menas att spelarna (i singel) eller en spelare från vardera laget/paret kastar en pil var mot mitten av tavlan. Den pil som kommer närmast mitten av tavlan ger spelaren/laget/paret rätten att börja matchen/setet. Träffar båda pilarna bulls eye, träffar båda pilarna bulls ring eller om det inte tydligt framgår vilken av pilarna som träffat närmast göres en ny middling (ommiddling). Om den förste spelarens pil träffar bulls eye eller bulls ring skall den tagas ur tavlan för att motståndaren skall få en likvärdig chans. Vid middling får pil som studsar mot/faller ur tavlan kastas om. Vid ommiddling skall kastordningen vara den omvända mot föregående middling. Avser middlingen match mellan lag eller par skall andra spelare utföra ommiddlingen än de som gjorde den förra middlingen.

Den spelare eller det lag eller par som vinner slantsingling, lottning eller middling börjar första set och varannat set därefter (d. v. s. udda set 1-3-5-7 etc.). Gäller matchen bäst av ett antal delmatcher, börjar spelarna/lagen/paren udda set i varannan delmatch. Beträffande kastordning inom set eller inom lag/par se § 9:12 och § 9:13.

§ 9:15 Träningskast

Spelare äger rätt att, just före matchstart, träningskasta fem kastomgångar (max 15 pilar) på den bana han/hon skall spela match.

§ 9:16 Träningskast under pågående tävling

Träningskast under pågående tävling får endast göras på för detta ändamål avsedd bana, samt på matchbana enligt § 9:15.

Träningskast under pågående match är ej tillåtna och skall rendera i en tillsägelse från bandomaren.

Arrangör bör i görligaste mån anordna träningsbana(or) - helst bör dessa vara skilda från tävlingsbanorna.

§ 9:17 Rökning och konsumtion under tävling/match

Under egen match i ranking- eller SDD-sanktionerad tävling äger spelare ej rätt att röka eller konsumera dryckesvaror, dock har spelare rätt att konsumera vatten tillhandahållet av arrangör under pågående spel. Spelare som bryter mot denna regel skall erhålla muntlig varning av överdomare eller tävlingsledare.