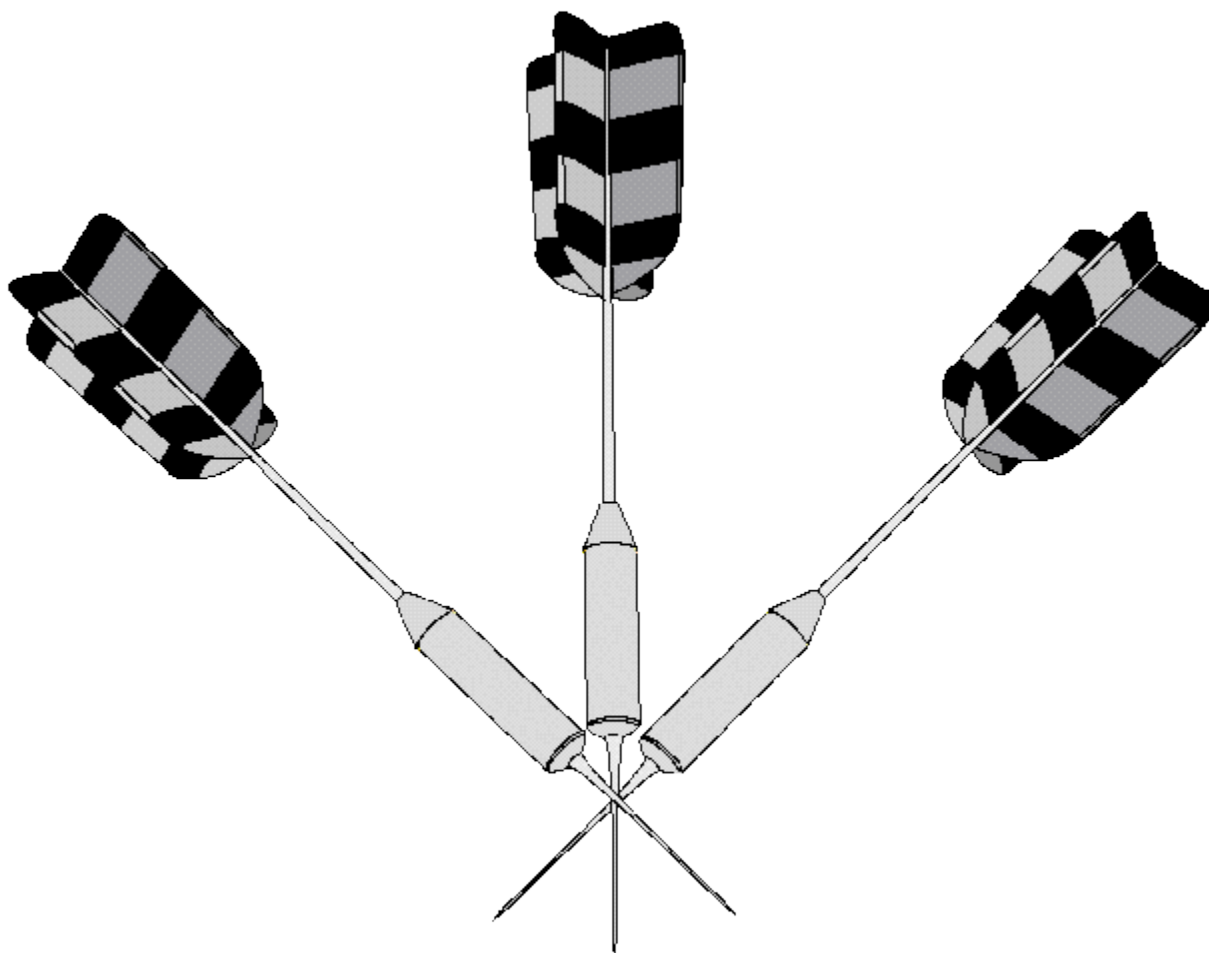


# Svenska Dartförbundets spelregler för DART



## Avskrift av Svenska Dartförbundets spelregler för DART

### DART

Dart (Eng. Darts) är numera ett internationellt tävlings- och sällskapsspel som kan utövas utan gränser för plats, kön och ålder. Många av våra handikappade kan tävla på lika villkor inom Darten, till skillnad från många andra sporter. Spelet är utrymmessnålt och kan spelas på så små ytor som 150x300 cm. Tävlingsredskapen är billiga och kostar för nybörjaren inte mer än en eller ett par tior.

# BANA

Internationell bana, senior Dart spelas mot en tavla vars centrum befinner sig 173 cm (5 ft 8 ins) högre än kastlinjen - mätt vågrätt. Ett lutande underlag skall kompenseras. Kastavståndet skall vara 237 cm från tavlans framsida till bortesta kanten på kastlinjen. Avståndet skall alltså inte mätas från väggen eller det underlag tavlan är fästad på.

Kastlinjen skall vara parallell med tavlans framsida och vara högst 90 cm (18 ins) lång. Till en välutrustad bana hör också en belysning av spotlighttyp för att få en så snäv belysning av själva tavlan som möjligt. En obelyst bakgrund är en fördel. För att kunna börja spela behöver man nu inte mera än ett protokollsblock av vanligt vitt eller linjerat papper samt en omgång pilar.

## Jämförelsetabell mellan olika banstorlekar

Bana	Tavelhöjd	Kastavstånd	Anmärkning
SDF:s seniorbana	173 cm	237 cm	
SDF:s juniorbana	140 cm	195 cm	ca 20% mindre än seniorbana
SDF:s bana för rullstolsburen	140 cm	237 cm	Höftpartiet får ej befinna sig framför kastlinjen

# REDSKAP

## Tavla

På 1600-talet sågade man skivor av stora almtammar för att få lämpliga dartzavlor, och på många ställen i England används almtavlor fortfarande. Problemet med almtavlan är att den måste ligga i blöt varje natt för att den inte skall spricka eller bli för hård att kasta på. Ibland har almtavlan knaggar som gör att pilarna studsar.

Papperstavlor av hårt rullade pappersband duger utmärkt för sällskapsspel på landet eller balkongen samt för den som spelar Dart mer sporadiskt. Vid tävlingar och vid regelbunden träning behövs tavlor med längre livslängd (5-6 år vid hemmabruk). Samma sak gäller på pubar, företagens fritidslokaler, klubblokaler mm, och där väljer man tavlor av borst (fibrer).

Tavlor av borst tillverkas genom att man samlar ca 16 miljoner styva fibrer i ett antal mindre buntar med pappersomslag. Dessa buntar ställs sedan upprätt på en limbestruken skiva (tavlan bakstycke), varpå ett stålband pressas runt buntarna med 10 tons tryck. När tavlan sedan tryckts med färgfält och försetts med trådar och siffror har man en tavla som håller för dagligt bruk under en mycket lång tid.

I skötseln av Dartzavlan ingår att man vrider tavlan och flyttar den löstagbara sifferringen regelbundet - en till sju gånger per vecka - beroende på hur mycket den brukas. Vid tävlingsspel

kastar nämligen spelarna ofta många pilar mot samma ställe på tavlan, t ex trippel 19, trippel 20. Träffpunkten försvagas då ganska snabbt, och borsten "kryper ut". En regelbunden vridning av tavlan förlänger livslängden avsevärt.

**Varning:** Skydda tavlan mot stänk av vatten eller regn, borsten "exploderar" ut ur tavlan när fibrerna sväller av vätskan - tavlan blir helt förstörd. Samma sak gäller för papptavlor och vatten.

## Pilar

Ett pilset består av tre pilar. Pilar finns i en mängd varianter och prislägen. Det enda krav som ställs på en tävlingspil är att den inte får väga mindre än 12 gram - och ej mer än 55 gram. Längd utan flights får ej överstiga 15 cm. Flights får ej vara längre än 15 cm. En pil består av pilkropp med spets samt skaft med fjädrar.

Pilkroppen är vanligen gjord av mässing, men under senare år har tungsten - en wolframlegering med hög specifik vikt - blivit allt vanligare i tävlingsammanhang. Fördelen med en tungstenskropp är att den kan göras smalare med bibehållen vikt. Tre tungstenspilar ryms därmed på en märkbart mindre yta.

Skaft med fjädrar finns i många varianter, bl a träskaft med fasta, limmade flights (vingar) av naturfjäder samt glasfiber eller plastskaft med plastflights, så konstruerade att de skall falla av när de stöter mot en annan pil i tavlan (att pilarnas flights stöter samman orsakar då inte att pilens bana genom luften rubbas). Skaften gängas fast vid pilkroppen med standardgänga. Samtliga delar till en pil finns att köpa som reservdelar i den väl sorterade butiken. Din butik kan också ta emot beställningar på standarddelar. Innan du köper dyra tävlingspilar skall du köpa ett set trevliga pilar av den billiga sorten och i övrigt låna så många olika pilar som möjligt av dina kamrater för att prova dig fram till den vikt, längd och form på pilen som passar ditt sätt att kasta. Var ändå beredd på att du kommer att behöva experimentera dig fram till "den perfekta pilen" (för dig).

## KASTTEKNIK

Kastställningen bör vara sådan att du inte förlorar distans till tavlan genom att komma för långt bak med axeln. Kastarmens axel skall vara närmast tavlan. Fötterna kan antingen placeras i 45 graders vinkel till kastlinjen, med kastsidans fot närmast linjen, eller med båda tåhättorna i kontakt med kastlinjen. Kastställningen skall framför allt vara bekväm för spelaren och vara exakt lika från kast till kast. Kastställningen är nämligen den enda fasta utgångspunkt du har för att kunna träffa i samma punkt med två pilar i följd. Stå i fullständig balans. Svaja eller vagg inte fram och tillbaka före eller under kastet.

Kastet utförs med kastarmens armbåge helt stilla och vänd mot tavlan, endast underarmen skall röra sig i kastet. Håll pilen i ett ganska löst grepp mellan tummen och pek fingret och stöd lätt med resten av fingertopparna. Börja kastet med pilen framför ansiktet, nära ögat, inte bakom huvudet - eller vid örat - du kan ändå inte sikta med örat. För sedan fram pilen i en lugn accelererad rörelse, slit inte fram pilen, man behöver inte kasta hårt. Följ slutligen med pilen fram, så långt som möjligt. Träffresultatet blir bättre ju längre sträcka du kan kontrollera pilens

flykt. Du skall sträva mot en kastställning och kastteknik som du själv trivs med sedan du tränat in de grundläggande momenten.

### **Att tänka på vid dartspelet:**

1. Perfekt balans, absolut stilla och avslappnad innan du kastar.
2. Några ögonblicks koncentration på träffpunkten.
3. Kasta pilen lugnt och behärskat, utan att svaja eller vagga i kastet.
4. Räkna till fem innan du kastar nästa pil, annars är det risk för att den slarvas iväg.
5. Alla pilar fordrar samma omsorg.

## **ÖVNING**

Börja med att försöka få alla tre pilarna samlade i en snygg träffbild, utan hänsyn till var på tavlan de hamnar. När kastet känns vant och träffbilden ser bra ut är det dags att försöka flytta träffbilden till en punkt på tavlan som du valt före kastet. Lyckas även detta bör man lära sig alla siffrorna på tavlan genom att försöka träffa sektorn för varje nummer i tur och ordning. För gärna ett protokoll över hur många pilar du behöver för att träffa nr 1, nr 2, osv. Alla nummer som du träffar med en av de tre pilarna i första omgången hoppar du över i nästa omgång, och specialtränar då de siffror som du har svårt för. När man träffar alla siffrorna "klockan runt" med en pil av tre kan man börja pröva sin skicklighet mot andras.

## **KLÄDSEL**

Tävlingsdräkten består av tröja, blus eller skjorta med långbyxor/kjol. Plaggen kan ha vilken färg som helst och får gärna utgöras av klubbdräkt eller klubbtröja. Vid internationella tävlingar ser förbundsstyrelsen helst att spelarna bär clubjacka med förbundsemblemet på bröstfickan, men detta är inte något absolut krav. Skor kan väljas efter egen smak.

## **FUNKTIONÄRER**

Dartmatch dömes av två personer som utsetts av matchdomaren eller en av vardera spelaren. Domarna skall vartannat set alternera såsom bandomare och protokollförare.

Darttävling ledes av matchdomare och tävlingssekreterare vilka har till uppgift att föra spelschemat, ropa ut nya matcher, samla in och notera matchresultat samt att biträda bandomaren vid behov.

Tävlingsledning består av en tävlingsledare tillika överdomare, biträdd av övriga ledamöter av varierande antal. Tävlingsledning utses av Svenska Dartförbundet för varje tävling och innehåller vanligen en eller flera personer ur förbundets tävlingskommitté (TK).

# SPEL

Spelet börjar med en "middling", varvid spelarna kastar en pil vardera mot tavlans centrum. Den spelare som hamnar närmast centrum börjar första set. Hamnar båda spelarna inom "bulls ring" eller "bulls eye" samtidigt görs ny middling. Detta kan behöva upprepas till dess att någondera spelaren vinner klart (det hör till god ton att ta bort sin pil ur tavlan om man som första kastare har blockerat bulls eye). Behöver spelarna ett tredje set för att avgöra en tresetsmatch görs ny middling om vem som skall börja i avgörande set. Svenska Dartförbundet (SDF) kan för vissa tävlingar föreskriva slantsingling. Den som vinner en slantsingling skall börja alla set med udda nr 1, 3, 5 osv beroende på hur många set matchen omfattar.

## Allmänna regler för Dartspel

1. Tavla och bana skall ha de mått som anges under "redskap" och "bana".
2. Ett kast omfattar tre pilar i följd.
3. Man räknar endast de pilar som vidrör tavlan med spetsen när tredje pilen är kastad. Därför räknas inte poäng för pilar som studsar, faller ur, missar tavlan eller fastnar i annan pil - de får ej heller kastas om.
4. Spelare får ej beträda kastlinjen - övertramp gör kastet ogiltigt.
5. Tappas en pil framför kastlinjen räknas den som kastad.

## TÄVLINGSSPEL

### 301

301 (startpoäng), med ingång på dubbel och utgång på dubbel.

Vanligen 3 set.

Svårighetsgrad: 5, i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: 2 spelare.
2. Båda spelarna börjar med 301 poäng i protokollet.
3. Spelaren skall ha ingång dvs att spelaren inte får börja räkna poäng för någon pil innan han träffat yttre ringen (= dubbel). Träffar spelaren med andra eller tredje pilen får han räkna poäng fr o m den pil som har träffat en dubbel.

4. Den uppnådda poängen i ett kast dras av från startpoängen eller det som återstår av den. Exempel: Startpoäng = 301. Kastat: Dubbel 16 (= ingång)+20+20=72 poäng, vilket ger  $301-72=229$  poäng kvar att kasta.

5. Spelet fortsätter genom att spelarna kastar växelvis och därmed reducerar sin startpoäng.

6. Ett set avslutas och vinnas av den spelare som snabbast kommit ner till ett jämnt tal mellan 50 och 2 och gör utgång genom att träffa en dubbel så att poängen i protokollet blir noll. Kastar spelaren mer poäng än han har kvar i protokollet döms han som "tjock" och kastet är ogiltigt, varvid motspelaren skall kasta före den som "tjockat sig". Observera att man inte kan göra utgång på en pil från ett udda tal, dvs att en spelare som fått 1 poäng kvar också är "tjock".

7. Får spelare utgång med den första eller andra av sina tre pilar behöver han inte kasta återstående pil/pilar.

8. Först till utgång på dubbel är vinnare av setet. Två set fordras för matchvinst.

## 501

501, utan ingång på dubbel, utgång på dubbel. Vanligen 3 set.

Svårighetsgrad: 4 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: 2 spelare.

2. Spelet börjar utan ingång på dubbel, spelaren kan alltså börja reducera sin poäng redan från första pilen.

3. I övrigt gäller exakt samma regler som för 301, se ovan. 2 set fordras för matchvinst.

## SÄLLSKAPSSPEL

### Tre-ben, hög

Svårighetsgrad: 1 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: Två eller flera spelare.

2. Poängberäkning: Som vid tävlingsspel.

3. Vid spelets början har alla spelare 3 "ben" (streck) i protokollet. Antal ben kan varieras efter smak.

4. Spelare mister ett av sina "ben" varje gång han misslyckas med att kasta minst 1 poäng mer än närmast föregående spelare. Den som har vunnit middlingen kan alltså inte mista något ben i första kastet.
5. Den spelare som står ensam kvar med ben i protokollet har vunnit.
6. Enda gången en spelare får behålla benen genom att kasta samma poäng som föregående är vid 180 poäng (= maximal poäng).
7. När ett spel avgjorts börjar siste man nästa spel, vinnaren kastar sist.

## Tre-ben, låg

Svårighetsgrad: 4 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: Två eller flera spelare.
2. Poängberäkning: Bulls eye ger -10 poäng, bulls ring ger -5 poäng och träff utanför dubbelringen ger +25 poäng.
3. Spelas på samma sätt som tre-ben hög - med den skillnaden att man skall kasta 1 poäng mindre än föregående spelare.
4. Den enda gång som spelaren får behålla sitt ben genom att kasta samma poäng som föregående är vid -30 poäng (= minimum).
5. När ett spel avgjorts börjar siste man nästa spel, vinnaren kastar sist.

## Mårten

Svårighetsgrad: 1 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: Två eller flera spelare.
2. Poängberäkning: Som på en ringad tavla enligt följande:  
Bulls eye = 10 poäng,  
bulls ring = 5 poäng,  
från bulls ring tom trippelring = 3 poäng,  
från trippelring tom dubblering = 2 poäng,  
utanför dubblering = 0 poäng.
3. Spelarna kastar sina tre pilar i fem omgångar (rundor) i tur och ordning. Poängen summeras för varje spelare efter varje omgång - högsta totalpoäng vinner.

**"Klockan" finns i ett flertal varianter - naturligtvis beroende på dartzavla-ns konstruktion - de vanligaste beskrivs nedan.**

## Klockan I

Svårighetsgrad: 2 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: En, två eller flera spelare.
2. Poängberäkning: Enkelfält = 1 poäng, dubbelring = 2 poäng, trippelring = 3 poäng, bulls ring = 5 poäng, bulls eye = 10 poäng.
3. Tre pilar kastas mot varje nummer 1-20, med början på nr 1. Spelet avslutas med tre pilar mot "bullen" (= bulls eye + bulls ring).
4. Poängen summeras efter varje kast - högsta slutsumma vinner.

## Klockan II med bonus

Svårighetsgrad: 3 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: Två eller flera spelare.
2. Poängberäkning: Hela sektorn för ett nummer, inklusive dubblar och tripplar räknas som 1 träff.
3. Spelaren kastar mot numren 1-20, med en pil mot varje nummer. Spelaren måste träffa nr 1 innan han får gå vidare till nr 2, osv. Träffar spelaren rätt nummer med alla tre pilarna i följd (t.ex. 10-11-12) får han "bonus", dvs han får omedelbart fortsätta med nästa nummer (13-14-15). Missar spelaren ett nummer under bonuskast skall han omedelbart lämna tavlan till nästa spelare.
4. Spelet avslutas mot dubbel 20 och den spelare som först träffar, vinner.

## Klockan II, med bonus och straff.

Svårighetsgrad: 4 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: Två till tre spelare, spelet är ganska tidskrävande.
2. Poängberäkning: = Klockan II, bonus.
3. Spelas på samma sätt som klockan II, med bonus, med den skillnaden att en spelare som missar den siffra han har i tur att kasta får "straff". Straffet består i att spelaren får "backa" och göra om den siffra han klarade sist. Exempel: Spelare "A" skall kasta med början på nummer 6. Han träffar 6 men missar nr 7, då är han tvungen att göra om nr 6. Missar "A" även nr 6 måste han börja sin nästa omgång med nr 5 osv. På detta sätt kan "A" med mycken energi arbeta sig ner till noll. Anm: missar spelare under ett bonuskast lämnar han tavlan till nästa.



4. Spelet avslutas mot dubbel 20 och den spelare som först träffar, vinner.

## Klockan III

Svårighetsgrad: 3 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: En, två eller flera spelare.
2. Poängberäkning: Som vid tävlingsspel.
3. Spelas i övrigt lika som klockan I. Kan även spelas enbart på tripplar och dubblar, men har då svårighetsgrad 5.

## Half (halvera)

Svårighetsgrad: 3 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: Två eller flera spelare.
2. Poängberäkning: Som vid tävlingsspel.
3. Spelarna kastar sina tre pilar i en omgång (runda) mot vardera: nr 19, valfri dubbel, nr 18, valfri trippel, nr 17, summa 41, nr 20 och avslutar med tre pilar mot bullen (= bulls eye + ring). Vid kast för summa 41 skall alla tre pilarna sitta i tavlan med sista pilen innanför dubbelringen och ge exakt 41 poäng. Uppfylls inte alla dessa fordringar är 41-kastet ogiltigt.
4. Uppnådd poäng summeras efter varje kast, för varje spelare. Har en spelare missat ett nummer med alla tre pilarna halveras den tidigare hopsamlade poängen (ojämnt tal höjs före halvering, ex 47 poäng räknas som 48 och ger  $48:2=24$  poäng kvar i protokollet).
5. Högsta slutpoäng vinner.

### **Variant 1** (avskrivarens anm.):

Oftast kastar man på fälten i följande ordning: nr 19, nr 18, valfri dubbel, nr 17, summa 41, valfri trippel, nr 20 och avslutar med tre pilar mot bullen (= bulls eye + ring).

Den kastordning som anges i SDF:s regler är förmodligen gammal.

### **Variant 2** (avskrivarens anm.):

Man kan komma överens om att summan 41 är giltig bara den *sist* kastade pilen är poänggivande, även om inte alla pilar är det. Detta gör det möjligt att sätta 41 poäng även efter en missad första

eller andra pil (fast det blir ju förstås svårare), men kräver fortfarande att den sista pilen skall sitta rätt. Det går alltså ändå inte att "missa" in 41 poäng.

## Femman

Svårighetsgrad: 4 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelas av: Två eller flera spelare.
2. Poängberäkning: Som vid tävlingsspel. Dubblar och tripplar räknas dock som enkelfält.
3. Spelet går ut på att snabbast möjligt samla in 51 st "femmor" (15 poäng = 3 st femmor, 60 poäng = 12 st femmor, 30 poäng = 6 st femmor osv).
4. Alla tre pilarna måste kastas och den tredje pilen skall sitta innanför dubbelringen, poängsumman skall dessutom vara delbar med fem - annars är kastet ogiltigt.
5. För att kunna avsluta spelet skall spelaren ha alla tre pilarna innanför dubbelringen samt en summa delbar med 5, exempel: Spelaren har samlat ihop 50 st femmor och behöver ytterligare 1 - då måste han kasta 3+1+1 eller 2+2+1, i valfri ordning.
6. Först till 51 st femmor vinner.

## Anders

Svårighetsgrad: 3 i skalan 1(låg)-5(hög).

1. Spelet går i, bäst av, 5 set.
2. Spelaren kastar 3 pilar mot vart och ett av de udda numren, i nummerordning. Avslutning med tre pilar på bulls ring.
3. Poängberäkning: Som vid tävlingsspel.
4. Träff i rätt, udda nummer ger pluspoäng.
5. Träff i jämnt nummer eller fel udda nummer ger minuspoäng. Träff utanför dubbelringen ger minus 25 poäng. Träff i bulls eye ger minus 50 poäng.
6. Vinnare är den som har högsta positiva poängen, eller om ingen har pluspoäng, den spelare som har minsta negativa poängen.

## Friendship

Spelet går i valfritt antal set, 101 utan ingång.

1. Spelarna middlar åt varandra.

2. Spelarnas kastade poäng dras av på motspelarens protokoll.

3. När endera spelaren får en dubbel (50, 40 eller lägre) kvar skall spelarna ta tillbaka sina egna protokoll och kasta för utgång på vanligt sätt.

### **Spärr 1**

Man får "tjocka" motspelaren högst tre gånger - från och med den fjärde tjocken läggs den kastade poängen till på det egna protokollet.

### **Spärr 2**

Pilar utanför dubbelringen ger 25 poäng fram till dess att man har bytt tillbaka sina protokoll ("tjock" kan av taktiskäl användas för att skaffa sig själv en dubbel)-

## **POÄNG**

Dubbelring = 2 x markerad poäng (yttre smala ringen)

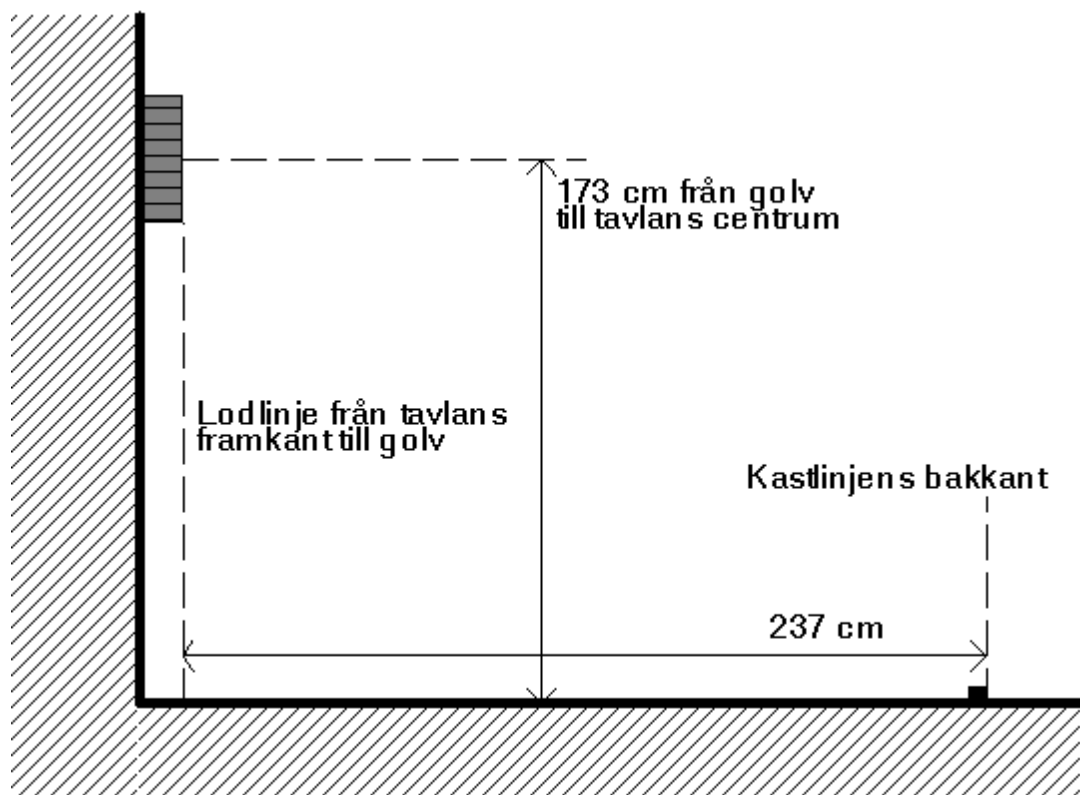
Trippelringen = 3 x markerad poäng

Trippelringen = 3 x markerad poäng (mellersta smala ringen)

Bulls Ring = 25 poäng (innersta ringen, runt Bulls Eye)

Bulls Eye = 2 x 25 = 50 poäng (tavlans centrumpunkt)

## **TAVLA**



Tavlans belysning bör sitta vid sidan av banans centrumlinje för att inte hindra pilbanan.