



МИНИСТЕРСТВО СПОРТА, ТУРИЗМА И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНСПОРТТУРИЗМ РОССИИ)

ПРИКАЗ

« 28 » апреля 2010 г.

№ 409

Об утверждении правил вида спорта «дартс»

На основании подпункта 5.2.11.9. Положения о Министерстве спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации, утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 29.05.2008 № 408 (Собрание законодательства Российской Федерации 2008, № 22, ст. 2585; № 42, ст. 4825; № 46, ст. 5337; № 50, ст. 5970; 2009, № 6, ст. 738; № 20, ст. 2473; № 43, ст. 5064; № 46, ст. 5497), п р и к а з ы в а ю:

1. Утвердить прилагаемые правила вида спорта «дартс».
2. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заместителя Министра спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации Ю.Д. Нагорных.

Министр



В.Л. Мутко



Утверждено приказом Минспорттуризма России
от «28» апреля 2010 г. № 409

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «ДАРТС»

1. Определения, термины

Для упрощения в правилах используются следующие термины:

Организаторы – Федерация, или её Президент, или лица, назначаемые Федерацией для выполнения каких-либо определенных функций по проведению соревнований по дартс;

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.

Матч - Означает полностью завершённую игру между двумя игроками. Матч может разделяться на Сеты. Матч может состоять из одного сета.

Сет - Означает часть матча, состоящую из нечётного количества легов.

Победителем Сета является игрок, выигравший большую часть легов в таком Сете.

Победителем матча является игрок, выигравший большую часть Сетов в таком матче.

Лег – одна игра на списание очков или выполнение упражнения, где победитель определяется по единичному результату;

Количество Легов в Сете или Матче должно быть нечётным.

Дисциплина – часть вида спорта, имеющая отличительные признаки и включающая в себя один или несколько видов программ спортивных соревнований.

2. Правила игры:

2.1. Подход. Представляет серию выполняемых бросков из трех дротиков

2.1.1. 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 пяти отдельных частей (например, стабилизирующего оперения, крепёжного элемента оперения, защиты оперения и хвостовика).

2.1.2. Все дротики бросают правой (левой) рукой поочередно.

2.1.3. 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.

Подход состоит максимум из трёх брошенных дротиков.

2.1.4. Если игрок при выполнении подхода дотронулся до какого-либо из дротиков, находящихся в мишени, такой подход считается законченным, независимо от количества оставшихся дротиков.

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

2.1.6. Дротик, выпадающий из мишени при выполнении броска, а также дротики, извлечённые и возвращённые на место, не засчитываются.

2.1.7. Игроку, преднамеренно портящему мишень при извлечении дротиков в конце подхода, судья 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.

2.2 Начало и окончание

2.2.1. Всякий матч или лег играют с прямым стартом, т.е. для начала подсчёта очков игроку нужно только попасть дротиком в мишень внутрь внешнего кольца зоны удвоения мишени.

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

2.2.3. 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.

2.2.4. В игре используется правило сгорания очков, то есть если игрок в серии бросков набирает очков больше, чем остаётся в данном леге или матче, или в результате остаётся одно очко (невозможно закончить удвоением), очки, набранные во время этой серии бросков, не засчитываются, и счет остаётся таким, который был зафиксирован перед данной серией бросков.

2.2.5. Команда Объявляющего «Игра окончена!» считается действительной только в том случае, если в результате выполнения подхода достигнуто требуемое окончание и они остаются в мишени до извлечения их игроком вслед за объявлением этой команды.

2.2.6. Если команда Объявляющего «Игра окончена!» недействительна, игрок получает право продолжить данную серию бросков, то есть если еще не брошены все три дротика.

2.2.7. Если в результате ошибки, описанной в п. 2.2.5., 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.

2.2.8. 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.

2.2.9 Игрок, первым выигравший большее количество из нечетного числа леггов, становится победителем матча или сета, а остальные леги (если таковые остаются) не разыгрываются.

2.2.10 Игрок, первым выигравший большее количество из нечетного числа сетов, становится победителем матча, а остальные сеты (если таковые остаются) не разыгрываются.

2.3 Ведение счета

2.3.1. Правилами предусмотрен розыгрыш 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.

2.3.2 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.

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

2.3.4. 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 Судьей и зафиксирован Маркером.

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

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

2.3.7. Текущий счет, затребованный игроками, должен четко и ясно отображаться на табло на уровне глаз и в поле зрения игроков и судьи.

2.3.8. Ни судья, 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»). По просьбе игрока судья должен огласить оставшееся количество очков.

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

2.4. Мишени

2.4.1. Организаторы проводимых по настоящим Правилам турниров должны предоставить гарантии того, что мишени, на которых будут проводиться состязания, соответствуют следующим стандартам:

(а) изготовлены из натуральной щетины или натурального волокна;

(б) разделены на сектора по принципу часового циферблата, которым присвоены числа от 1 до 20

(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 сектора;

(е) имеют внешнее узкое кольцо, которое называется «дабл» и которому соответствует удвоение числа сектора.

(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).

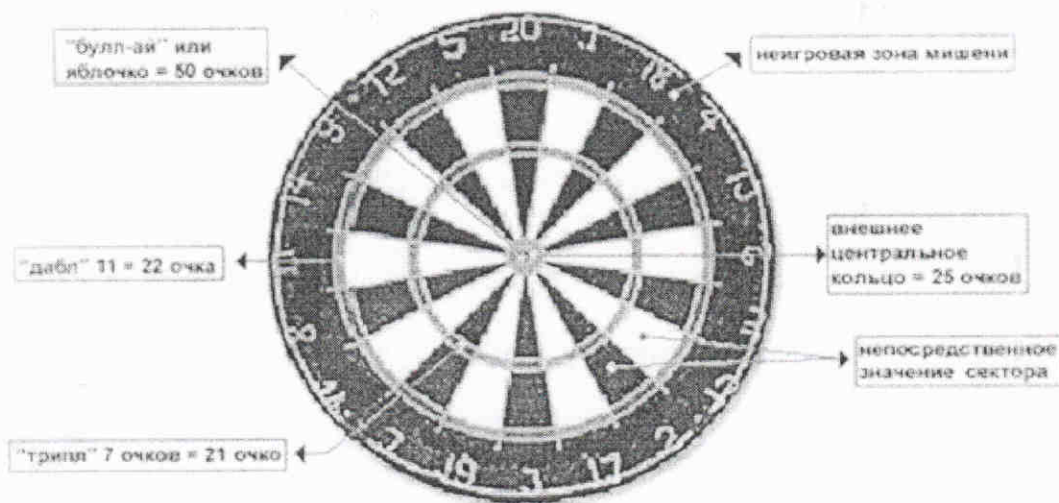
Расстояние от внешней кромки проволоки кольца

«дабл» до внешней кромки

= 340.0 мм. (+/- 0,5 мм).

проволами кольца «дабл»

Общий диаметр мишени (+/- 3,0 мм) = 451.0 мм. (+/- 3.0 мм).



2.4.2. Мишень крепится таким образом, чтобы цвет сектора «20» был более тёмным из двух секторов и чтобы этот сектор располагался сверху по центру мишени.

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

2.4.4. 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 ФДР официальным лицом.

2.5 Освещение

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

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

2.5.3. 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.

2.6 Бруски рубежей метания

2.6.1. Приподнятый брусок рубеж 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.

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

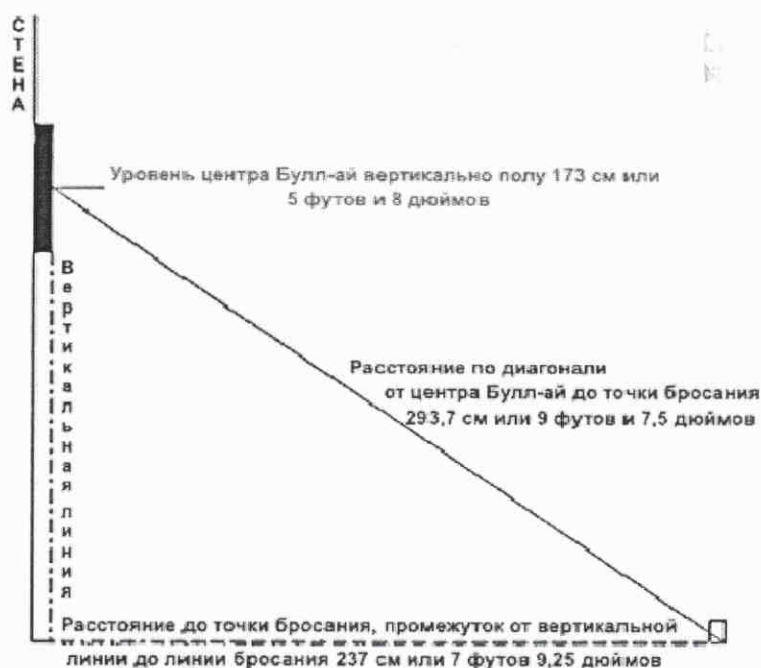
2.6.3. При проведении матча игрокам запрещается наступать или опираться на какую-либо часть приподнятого бруска и метать дротики из какого-либо положения, при котором нога игрока заступает за приподнятый брусок рубежа метания.

2.6.4. Игрок, метая 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.

2.6.5. Всякий игрок, нарушивший пункт 2.6.3 или 2.6.4, на первый раз получает предупреждение от судьи в присутствии капитана или руководителя команды.

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

РАЗМЕРЫ РУБЕЖА МЕТАНИЯ



3. Виды и характер соревнований

3.1. Системы проведения соревнований

- 3.1.1. Соревнования по дартс проводятся по правилам и игровому формату, предусмотренному Положением о соревновании. Организаторы могут изменять игровой формат, если это предусмотрено Положением о соревновании или в связи с другими причинами, по согласованию с судейским комитетом.
- 3.1.2. Программа, характер, сроки и место проведения официальных соревнований определяется Положением о соревнованиях.
- 3.1.3. Если не установлено иное, то все соревнования проводятся по «олимпийской» схеме.
- 3.1.4. Организаторы соревнований должны, если это необходимо, провести дополнительные матчи с целью доведения количества игроков до числа, соответствующего формуле турнира.
- 3.1.5. Участник, не соблюдающий Правила во время проведения турнира, отстраняется от участия в данном турнире.

3.2. Спортивные дисциплины.

3.2.1. «501»

Начиная с заранее установленного количества очков – 501, счет ведется по нисходящей. Задача игроков состоит в том, чтобы при помощи набора различных очковых комбинаций первым дойти до нуля очков. Один из вариантов окончания игры:

501	
Набор за серию	Остаток очков
180	321
180	141
109	32
32	X – игра окончена

Игра завершается удвоением – то есть точным попаданием в булл-ай или в удвоение зоны вдвое меньше остатка очков. То есть, при остатке 32 очка необходимо одним точным попаданием поразить зону удвоения 16.

При окончании игры, когда игрок набрал большее количество очков, чем то, которое требуется для списания до нуля, в силу вступает правило перебора. Результат этой серии аннулируется. В остатке остается результат, зафиксированный до этой серии. Ход переходит к другому игроку или команде.

Победа в игре присуждается игроку, первому поразившему зону, требуемую для окончания игры. Не применяется правило равного количества дротиков. Случай ничейного результата в игре «501» не предполагается и количество разыгрываемых легов и сетов должно быть нечетным.

Игра 501 предусматривает различные варианты, когда списание может вестись со «101», «301», «701», «1001» очков.

3.2.2. «Американский крикет». Побеждает игрок, набравший большее или равное количество очков, при этом трижды первым поразивший все установленные зоны. Установленными зонами являются сектора с 15 до 20-го и центр, согласно представленной таблице:

Игрок 1	сектор	Игрок 2
	20	
	19	
	18	
	17	
	16	
	15	
	Центр	

Задача игроков состоит в том, чтобы закрыть эти сектора, поразив каждую зону по три раза. Это можно сделать тремя одиночными попаданиями, одиночным попаданием и попаданием в удвоение сектора или попаданием в утроение сектора.

При поражении центральной зоны возможен вариант закрыть тремя попаданиями в зону «25» или одиночным попаданием в зону «25» и одним попаданием в зону «50».

Когда игрок «закрывает» зону первым, он может набирать очки, поражая эту зону точными попаданиями. Набор очков ведется в соответствии с величиной очковой зоны (так при дополнительном попадании в зону утроения «19» игроку присваивается 57 очков).

Набор очков одним из игроков возможен лишь после того, как он сам трижды поразил желаемую зону и продолжается до того момента, пока соперник трижды поразит эту зону, после чего набор очков в этой зоне становится невозможен для обоих игроков.

3.2.3. «Набор очков». Упражнение предусматривает выполнение 10 подходов по три дротика. Результат упражнения определяется по сумме очков, набранных в результате всех точных попаданий в мишень.

3.2.4. «Сектор 20». В этом упражнении игрок выполняет 30 бросков (10 серий по три дротика), набирая очки. В зачет идут попадания только в сектор «20» мишени.

3.2.5. «Большой раунд». Упражнение предусматривает набор очков в секторах с 1-го по 20-й, и через центр. В каждый сектор выполняется одна серия из трех дротиков. Во время игры строго соблюдается очередность секторов, которая должна идти по нарастающей. При попадании в зону, не соответствующую заданной очередности, результат попадания не засчитывается.

4. Очередность игры

4.1. Для определения очередности игры в каждом матче правилами предусматривается жеребьёвка:

- с помощью вытягивания номерка,
- с помощью подбрасывания монет,
- с помощью броска участниками одного дротика в зону «булл»

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

4.3. Если матч состоит из леггов, победитель в жеребьёвке получает право на первые броски леггах с нечётными номерами, а проигравший жеребьёвку бросает первым в леггах с чётными номерами.

4.4. Если матч состоит из сетов, победитель в жеребьёвке 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».

Если в матче, состоящем из сетов, их число равно перед началом решающего сета, очередность бросков для решающего сета определяется с помощью броска дротика в зону «булл».

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

4.5. Правила игры турнира могут предусматривать бросок дротика 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.

4.6. Победитель в серии бросков в зону «булл» метает дротики первым в таком решающем леге.

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

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

4.9. 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 судья 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.

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

4.11. В парных разрядах, миксте и командных соревнованиях, где участники выполняют броски попеременно, «очередность бросков» отображается в протоколе или табло перед началом матча.

5. Протокол игры

5.1. Протоколы игры содержат название состязания, указание круга игры и имена участников.

5.2. В командных и парных состязаниях в таблицу очков вводится очередность бросков, выполняемых членами команд. Таблица очков берется у судейской коллегии участником или руководителем команды и подаётся судье на назначенную мишень.

5.3. Если очередность игры определяется броском дротика в зону «булл» или Правила предусматривают бросок 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 протокол игры вносит судья.

5.4. Судья отвечает за строгое соблюдение очередности игры во время матча.

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

5.5. По завершении матча судья обеспечивает внесение в протокол игры всей необходимой информации о матче, включая имя победившего участника, и заверяет эту информацию своей подписью.

Победивший участник или руководитель победившей команды возвращают протокол игры непосредственно в судейскую коллегию.

5.6. Результаты матчей вносятся в таблицу соревнований официальными лицами из судейской коллегии.

5.7. В течение 48 часов с момента окончания турнира Организаторы обязаны представить протоколы турнира в Федерацию Дартс России.

6. Разминка

6.1. Каждому игроку для разминки перед началом матча предоставляется возможность выполнить 6 тренировочных бросков в мишень, предназначенную для проведения матча.

6.2. В процессе матча не допускается выполнение бросков в другую мишень.

6.3. 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.

7. Правила поведения в игровой зоне

7.1. В месте проведения соревнований все участники действуют под надзором и управлением Организаторов и официальных устроителей турнира.

7.2. Вход в игровую зону разрешён только судье, объявляющему, маркеру, операторам электронных индикаторов и назначенным участникам.

7.3. Перед участником во время игры разрешается находиться только судьям, маркерам и операторам электронных индикаторов.

7.4. Находящиеся перед участником официальные лица во время выполнения каждого броска должны свести свои движения до минимума.

7.5. Соперник игрока, выполняющего подход, должен стоять как минимум в 60 см от находящегося на рубеже метания игрока сзади от него.

7.6. 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.

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

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

7.9. Всякий протест по поводу счёта следует заявлять 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.

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

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

8. Этикет игроков

8.1. 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).

9. Форма одежды для игры

9.1 Игроки обязаны быть одеты в унифицированную форму с отличительными признаками своего региона. Юбки, брюки и обувь спортсменов должны быть выполнены в классическом стиле. Запрещены одежда и обувь спортивного покрова или изготовленные из джинсовой ткани.

9.2 Участники командных соревнований, то есть игроки принадлежащие к одной команде, надевают указанную в п. 9.1 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.

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

9.4 Игрокам разрешается носить напульсники на запястьях.

10. Допуск и отстранение от соревнований

10.1. Организаторы имеют право не допустить участника ввиду невыполнения каких-либо требований правил от участия во всех официальных турнирах, если такой игрок уличен в нарушении какого-либо положения Правил.