

# Regulamin Turniejowy Rudzkiej Ligi Darta

## I Postanowienia Ogólne

- 1.** Maksymalna masa lotki nie może przekraczać 20 g.(przy przyjętej tolerancji 5%). Lotka, co do zasady składa się z 4 elementów (pióro, trzpień, barrela i końcówka). Organizator może nie dopuścić zawodnika posiadającego lotki niespełniające powyższych wymagań, a w przypadku ponownego niezastosowania się do zakazu, usunąć zawodnika z listy graczy turniejowych.
- 2.** Dyscypliną turniejów jest Soft Dart ,czyli odmiana gry w darta , do której wymagane jest posiadanie lotek o miękkiej (plastikowej) końcówce. Gra odbywa się na przystosowanych do gry Soft darta, dziurkowanych tarczach elektronicznych.
- 3.** Linia gry ,zaznaczona na powierzchni płaskiej odległość, z której zawodnik oddaje rzut. Linia gry znajduje się w odległości 2,93m (mierzone po przekątnej od środka tarczy do podłogi).
- 4.** Zawodnik w trakcie rzutu stoi przed linią gry . Dozwolone stawanie na linii gry , pod warunkiem, że organizator zasygnalizuje, że ta odległość niweluje błąd pomiarowy, jednak nie można przekraczać wyznaczonej odległości.
- 5.** Każdy zawodnik wykonuje w kolejce maksymalnie trzy rzuty. Wypadnięcie lotki podczas przygotowania do rzutu nie stanowi rzutu.
- 6.** Za sprawdzenie przygotowania elektroniki w automacie do oddania rzutu odpowiada zawodnik rzucający. Sprawdzenie elektroniki polega przede wszystkim na upewnieniu się, że automat jest odpowiednio przełączony i uaktywniony jest przypadający zawodnikowi licznik.
- 7.** Jeżeli zawodnik przełączy automat w sposób odbierający przeciwnikowi kolejkę rzutów lub przy wyciąganiu lotek po oddanych rzutach dobieje sobie lub przeciwnikowi punkty, przegrywa legę. Sędzia główny zawodów, mając na uwadze sportowy charakter rywalizacji, ma prawo podjąć o przywróceniu stanu liczników przed naruszenia, lub narzucenie innej, polubownej metody rozwiązania sytuacji.

- 8.** Zawodnik akceptuje punkty pokazane przez automat. W przypadku utkwienia lotki w tarczy i nie zaliczenia , lub błędnego zaliczenia jej przez automat, rzut także przyjmujemy jako ważny. Jedynym wyjątkiem od powyższej reguły jest sytuacja, w której nieuznaną bądź błędnie zaliczoną przez automat jest lotka kończąca grę (lotka musi być wbita w obręb pola o wartości wymaganej do zakończenia gry)
- 9.** Gdy lotka trafi w tarczę przed uaktywnieniem elektroniki jest uznana za ważną, lecz do wyniku meczu zaliczana jest za 0 (zero) punktów, nie oznacza jednak końca kolejki. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, w której lotka nieuznana przez automat jest lotką kończąca grę (lotka musi być wbita w obręb pola o wartości wymaganej do zakończenia gry)
- 10.** W przypadku trzech błędów automatu w jednym legu, zauważonych i zaakceptowanych przez obu zawodników, należy powtórzyć lega , lub przerwać pojedynek i dokończyć go na innym automacie.
- 11.** W szczególnie uzasadnionych przypadkach ( automat nagminnie popełnia błędy , nie ma możliwości natychmiastowego serwisowania tarczy, nie ma możliwości kontynuowania gry na alternatywnym automacie, a niezbędne jest dokończenie pojedynku) zawodnicy mają możliwość , dokończenia pojedynku, korzystając z steelowej metody obliczania punktów (wyznaczenie markera)
- 12.** W czasie rozgrywania pojedynku należy zapewnić dostateczny komfort fizyczny zawodnikowi rzucającemu. Ustala się, że zawodnik oczekującego na swoją kolej powinien zachować odległość umożliwiającą swobodne oddanie rzutu, a także powstrzymać się od jakichkolwiek dźwięków

## II Przebieg Turnieju ( Best Of 3)

- 1.** Prowadzący turniej wyczytuje pojedynek i przekazuje protokół meczowy zawodnikom.
- 2.** Prowadzący turniej wywołuje mecze. Zawodnicy zobowiązani są stawić się przy wyznaczonej tarczy. Niestawiennictwo jednego z zawodników przez 5 minut powoduje drugie wołanie do tarczy. 5 minut po drugim wołaniu do tarczy następuje trzecie wołanie do tarczy, którego konsekwencją jest przegranie legu. W przypadku dalszej nieobecności (5 minut), zawodnik ten przegrywa mecz.
- 3.** Prowadzący turniej przed rozpoczęciem pojedynku może odwołać wyczytany mecz i wywołać inny mecz.
- 4.** Zawodnicy przygotowujący się do pojedynku, każdy z zawodników ma prawo oddać 9 rzutów treningowych (trzy kolejki) .
- 5.** Przed rozpoczęciem meczu odbywa się rzut do środka, który decyduje o kolejności oddawania rzutów w pierwszym legu.
- 6.** Rzut do środka to rzut rozstrzygający o kolejności podchodzenia do tarczy w pierwszym legu, bądź rzut rozstrzygający o zwycięstwie legu w przypadku przekroczenia ustalonego limitu kolejek.
  - a.** Rzut do środka wygrywa zawodnik, który rzuci bliżej środka.
  - b.** Jako pierwszy rzut do środka wykonuje osoba, która jako pierwsza figuruje protokole meczowym, bądź jako pierwsza została wyczytana prowadzącego turniej.
  - c.** Grając o środek pole okalające niebieskie lub czerwone jest traktowane jako całość – nie ma znaczenia miejsce trafienia w to pole, (nie liczymy tzw. dziurek przy jednoczesnym trafieniu w pole niebieskie).
  - d.** Przy trafieniu jednoczesnym w środek o tym samym kolorze gracze zobowiązani są do powtórki rzutu w kolejności odwrotnej.
  - e.** Pole centralne czerwone jest zwycięskie w stosunku pola okalającego niebieskiego.
  - f.** Po trafieniu w pole centralne czerwone wyciągamy lotkę.