

# Регламент ежемесячных турниров по дартс

## Положение о проведении соревнований

### 1. Цели и задачи

- 1.1. Популяризация игры дартс.
- 1.2. Организация турнирной практики.
- 1.3. Повышение уровня спортивного мастерства.
- 1.4. Поиск и привлечение к турнирам любителей дартс.

### 2. Даты, время и место проведения турниров

2.1. Турнир проводится ежемесячно в последнее воскресенье месяца в помещении спортивно-развлекательного комплекса «Пирамида»

2.2. Информация о точной дате и времени проведения турнира публикуется на сайте [www.darts28.ru](http://www.darts28.ru)

### 3. Регламент проведения соревнования

3.1.1. Турнир проводится в два этапа.

3.1.2. Первый этап рейтинговый турнир по пяти дисциплинам: Большой раунд, Набор очков, Сектор 20, Булл, Крикет. На основании результатов рейтингования проводится посев участников в турнирной сетке для второго этапа.

3.1.3. Второй этап — игры 501 с окончанием удвоением по сетке на выбывание до двух поражений.

3.1.4. Посев по сетке будет осуществляться по следующему принципу:

- для восьми участников. Используется турнирная сетка на 8 игроков. Лучшие четверо рейтинга распределяются по сетке в разные пары. Оставшиеся четверо участников случайным образом (слепая жеребьевка) попадают в турнирную сетку.

- для двенадцати участников. Используется турнирная сетка на 16 игроков. Лучшие восемь рейтинга распределяются по сетке в разные пары. Оставшиеся четверо участников случайным образом (слепая жеребьевка) попадают в турнирную сетку. В четырех парах в первом круге только один участник. Игры не проводятся и их участники проходят во второй круг без борьбы.

3.2. Турнир проводится в личном зачете.

3.3. Победителем турнира становится участник потерпевший меньшее число поражений.

### 4. Правила игр

4.1. "Большой раунд". Цель игры: набрать как можно больше очков, делая подходы по 3 броска поочередно в каждый сектор с "1" до "20" и "Булл" (центр). Правило подсчета очков: количество попаданий в сектор умножается на номинал этого сектора и на множитель сектора. Например, если, бросая в "сектор 5", участник попал один раз в утроение сектора, один раз в номинал сектора и один раз в удвоение сектора, то очки, набранные на этом секторе:  $(3+1+2) \times 5 = 30$ . Очки, набранные на каждом из секторов, суммируются, и считается конечный результат.

4.2. "Набор очков". Цель игры: набрать как можно большее количество очков. Правила игры: все участники делают по 10 подходов по 3 броска. Суммируются очки, набранные в результате всех точных попаданий в мишень. При попадании в зоны удвоения или утроения набранные очки соответственно увеличиваются в два или три раза. Очки, набранные на каждом из подходов, суммируются, и считается конечный результат.

4.3. "Сектор 20". Цель игры: набрать максимальное количество очков за 10 подходов по 3 броска. Правила игры: считаются попадания только в сектор "20". Одно попадание дает 20 очков, попадание в удвоение дает 40 очков, попадание в утроение дает 60 очков. После 10 подходов считается общая сумма всех набранных очков.

4.4. "Сектор Булл". Цель игры: набрать максимальное количество очков за 10 подходов по 3 броска. Правила игры: все броски производятся в центр мишени. Считаются попадания только в булл (50 очков) и зеленое кольцо (25 очков). После 10 подходов считается общая сумма набранных очков.

4.5. "Американский Крикет". Цель игры: каждый игрок должен закрыть сектора с "15" до "20" включительно и "Булл" за наименьшее количество бросков. Правила игры: сектор считается закрытым, если в него попали 3 раза с учетом зон удвоений и утроений. Например, 1 раз в утроение сектора или 1 раз в удвоение сектора + в номинал сектора или просто 3 раза в номинал сектора. Чтобы закрыть сектор "Булл", необходимо либо три раза попасть в зеленое кольцо, либо один раз в булл + один раз в зеленое кольцо. Перед броском игрок не обязан называть сектор, в который производит бросок, засчитывается любое попадание в еще не закрытый сектор. Для определения победителя считается количество сделанных бросков.

#### 4.6. «501»

##### 4.6.1. Цель игры

В начале игры у каждого игрока 501 очко. Количество очков, набранных в результате попадания в мишень, вычитаются из количества очков у игрока. Побеждает игрок, получивший таким способом ровно 0 очков. Это игра с выходом по удвоению, т.е. игрок должен попасть в зону удвоения, чтобы получить ровно 0 очков.

##### 4.6.2. Перебор

В случае перебора количество очков у игрока остаётся неизменным с прошлого. Перебор происходит в следующих случаях:

- В результате хода игрок набирает больше очков, чем у него осталось (в результате вычитания получится отрицательное число)
- После вычитания у игрока остаётся одно очко (нельзя набрать одно очко при игре с выходом по удвоению)
- После вычитания у игрока остаётся 0 очков, но он нарушил правило выхода по удвоению

##### 4.6.3. Конец игры

Игроки продолжают игру до тех пор, пока один из них не получит 0 очков. Игрок, сделавший это, выигрывает.

Если ни один из игроков не получил 0 очков в течение 20 ходов, выигрывает игрок с меньшим количеством очков.

Если счёт равен после 20 ходов, игра заканчивается вничью.

##### 4.6.4 Игра идет до трех выигранных лэгов.

#### 4.7. примеры турнирных сеток

-четыре участника до двух поражений



## **5. Участники, форма одежды и этикет**

5.1. К участию в соревнованиях допускается любой человек без ограничений по полу, возрасту, гражданству или каким-либо иным признакам. Лица, не достигшие 18 лет могут принять участие в турнире в сопровождении лица, достигшего 18-тилетнего возраста.

5.2. Для участия в турнире нужно направиться явиться к началу турнира на место проведения и заявиться у организатора в качестве участника.

5.3. Стоимость участия в турнире – 100 рублей

5.4. Форма одежды свободная, на усмотрение участников турнира.

5.5. Об этикете. Не приветствуется создание каких-либо помех игроку на рубеже броска во время броска (выкрики, громкий шум под бросок). Боление за игрока – категорически приветствуется.

## **6. Руководство проведением соревнования**

6.1. Руководство проведением соревнования по местам и разрешение всех спорных вопросов между игроками осуществляется главным судьей соревнования

6.2. Главный судья соревнования назначается организатором соревнования

6.3. Организатор соревнования СРК «Пирамида»

## **7. Информационное освещение соревнования**

Результаты соревнования и прочая сопутствующая информация публикуется в местах проведения соревнований, на сайте [www.darts28.ru](http://www.darts28.ru), а также везде, где это сочтут необходимым организаторы соревнования .

## **8. Призовой фонд соревнования**

8.1. Основной призовой фонд соревнования обеспечивает организатор.

8.2. Призовым фондом каждого турнира является сувенирная атрибутика, абонементы на бесплатное посещение СРК «Пирамида».

## **9. Награждение участников соревнования**

9.1. Награждение участников соревнования проводится организатором турнира по окончании соревнования во всех отдельных местах.

9.2. Призовой фонд распределяется между призерами следующим образом:

Личный зачет:

Победитель – грамота + денежный приз.

Финалист — грамота.

Лучший в рейтинге – грамота.

Лучший лэг – грамота.

Лучшее закрытие – грамота.

9.3. Призы вручаются организатором после окончания турнира.

9.4. Если вы желаете стать спонсором турнира, сообщите об этом организатору.

## **10. Контактная информация**

Сайт: [www.darts28.ru](http://www.darts28.ru)