

Regulamin Turnieju Steel Darta w dniu 26.05.2025 roku

Rozdział I - Definicje

1. MOSiR – Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Ząbkach, zwana także Organizatorem.
2. Turniej - Turniej Steel Darta organizowany przez MOSiR.
3. Sędzia – osoba będąca przy tarczy, która liczy i zapisuje punkty, dba o właściwy przebieg spotkania.
4. Zawodnik – osoba rywalizująca w turnieju organizowanym przez MOSiR.
5. Lotka – sprzęt, którym zawodnik rzuca do tarczy – posiadający grot, beczkę (barrell), szaft (shaft) i piórko.
6. Grot – element lotki, który wbija się w tarczę.
7. Szaft (shaft) – element łączący beczkę z grotem.
8. Beczka (barrell) – główny element lotki z grotem na końcu.
9. Piórko – umieszczona na końcu lotki pletwa, zapewniająca stabilność lotki w trakcie rzutu
10. Leg – pojedyncza partia meczu, stanowiąca element wyniku (301 lub 501).
11. Set – uważany jest za zakończony, gdy zawodnik wygra dwa legi.
12. Mecz – uważany jest za zakończony, gdy zawodnik wygra jeden set.
13. Mała tabela – tabela uwzględniająca tylko mecze zawodników (więcej niż dwóch), którzy na koniec fazy grupowej mają tyle samo punktów.

Rozdział II – Organizator i zapisy do turnieju

§ 1 - Organizator

1. Organizatorem turnieju jest MOSiR.
2. Turniej Steel Darta jest rozgrywany w sali konferencyjnej MOSiR przy ulicy Słowackiego 21 w Ząbkach.

§ 2 – Zapisy do turnieju

1. Do turnieju może zapisać się każda pełnoletnia osoba. Osoby niepełnoletnie, które ukończyły 16 rok życia mogą zostać dopuszczone do gry, jeśli uzyskają zgodę rodzica lub opiekuna prawnego i przedstawiają ją Organizatorowi przed rozpoczęciem turnieju.
2. Wpisowe na turniej wpłacane jest przelewem na rachunek bankowy MOSiR Bank Handlowy S.A. 60 1030 1016 0000 0000 9291 3007 lub gotówką przed rozpoczęciem turnieju.
3. Zapisy rozpoczynają się z dniem, który jest zamieszczony na plakacie turniejowym. Forma zapisów jest uwzględniona przez organizatora na plakacie turniejowym. Zgłoszenia innymi metodami, nieuwzględnionymi w informacji, nie będą przyjmowane.
4. Zapisu dokonać można tylko we własnym imieniu.
5. Organizator w dniu zapisów informuje o maksymalnej liczbie osób, jaka może zagrać w turnieju. Zapisani zostaną uczestnicy, którzy najszybciej wyślą swoje zgłoszenie, uwzględniając punkty 3 i 4 Regulaminu.
6. W przypadku braku miejsc Organizator może wpisać daną osobę na listę rezerwową i uwzględnić ją w turnieju w przypadku rezygnacji którejś ze wcześniej zapisanych osób.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany liczby uczestników między uruchomieniem zapisów, a startem turnieju.
8. Uczestnik akceptuje, że jego wizerunek może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne. W szczególności dotyczy to formy publikacji jego wizerunku w celach promocyjno-marketingowych organizowanego turnieju.
9. W sali gier oraz w całym budynku, w którym rozgrywany jest turniej, obowiązuje zakaz palenia papierosów i wyrobów tytoniowych.

Rozdział III – Ogólne zasady gry

§ 1 - Podstawowe zasady gry

1. Wszyscy, zawodnicy, zobowiązani są do przestrzegania zasad i reguł zawartych w niniejszym Regulaminie. W przypadku złamania tych zasad istnieje możliwość wykluczenia z zawodów osób naruszających przepisy.
2. Wszystkie punkty i zaistniałe sytuacje, które nie zostały jednoznacznie zawarte w tym Regulaminie, brzmią niejasno lub nie są do danej sytuacji dokładnie dopasowane, rozstrzygane są przez organizatora turnieju.
3. Dopuszczone do gry są wyłącznie lotki nie dłuższe niż 30,5 cm i nie cięższe niż 36 g. Lotka musi składać się z metalowego grotu, korpusu (barela), zalocia (szafta) i piórka.
4. Zawodnicy mają prawo do sprawdzenia wysokości zawieszanej tarczy oraz położenia linii rzutu.

§ 2 - Rzut

1. Wszystkie lotki muszą być rzucone w kolejności i po sobie w krótkim odstępie czasu
2. Kolejka rzutów składa się z 3 lotek, chyba że leg, set lub mecz mogą zostać zakończone mniejszą liczbą lotek.
3. Żadna lotka, która wypadnie z tarczy lub się od niej odbije, nie może zostać rzucona powtórnie.
4. Żadna lotka, która wypadnie z tarczy przed zakończeniem kolejki rzutów i wyjęciem lotek z tarczy przez zawodnika, nie może być zaliczona.
5. Do momentu, gdy jeden z zawodników znajduje się jeszcze w polu rzutu, jego przeciwnik nie może przyjmować pozycji rzutowej.
6. Lotka, która ląduje za linią rzutu, ale nie dolatuje do tarczy, jest zaliczona jako lotka rzucona. Sytuacja taka zostaje jednak zaliczona tylko wtedy, gdy wykonano ewidentny ruch rzutu (w przypadku, gdy spadnie zawodnikowi przed złożeniem się do rzutu, zawodnik może ją podnieść i wykonać rzut).

§ 3 - Rozpoczynanie i zakończenie gry

1. Gdy zawodnik, już po trafieniu potrzebnego do zakończenia gry pola podwójnego tarczy albo po przerzuceniu licznika, odda dodatkowy rzut lub rzuty do tarczy, te nie będą się liczyć do gry. Świadome wykonywanie takich dodatkowych rzutów może być potraktowane jako niesportowe zachowanie.
2. Zawodnik, który trafił pole podwójne tarczy konieczne do zakończenia gry, uznawany jest za jej zwycięzcę.
3. Jeśli w wyniku błędu sędziego, zaistniałego w pkt 6 § 3, zawodnik usunie lotki z tarczy sugerując się ogłoszeniem zakończenia gry przez sędziego, a pozostały mu w danej kolejce rzutowej lotki do rzucenia, sędzia usunięte lotki wkłada z powrotem w tarczę, odtwarzając jak najwierniej sytuację sprzed usunięcia lotek i umożliwiając zawodnikowi oddanie pozostałych w danej kolejce rzutów.
4. Jeśli sędzia nieprawidłowo ogłosi zakończenie gry, a zawodnikowi pozostały lotki do rzucenia, zawodnik powinien dokończyć kolejkę rzutów. Np. zawodnik miał do rzucenia 90 punktów, a po rzuceniu T20 i D10 sędzia nieprawidłowo ogłasza zakończenie gry, zawodnik ma prawo rzucić pozostałą lotkę (do zakończenia gry pozostało 10 punktów)
5. Sędzia ogłasza zakończenie gry – lega, seta lub meczu – dopiero wówczas, gdy zawodnik rzucający trafi, potrzebne mu do zakończenia gry, podwójne pole tarczy, a lotki pozostaną w tarczy do momentu usunięcia ich przez zawodnika. Dopiero po ogłoszeniu zakończenia danej gry przez sędziego, lotki muszą być wyjęte z tarczy i wówczas gra jest zakończona. Zawodnik rzucający ma do tego momentu możliwość sprawdzenia poprawności zliczenia i zapisania rzutu lub rzutów.
6. Obowiązuje zasada przerzucenia licznika (Bust - spolszczone: fura), czyli gdy zawodnik rzuci więcej niż wynosi pozostała mu do skończenia lega liczba punktów, kolejka zostaje potraktowana jako zero punktów, a wynik pozostały do rzucenia pozostaje niezmienny, jak przed kolejką rzutów. Tak samo zaliczona zostaje także kolejka, po której na liczniku pozostaje 1 (jeden) punkt lub 0 (zero) po rzucie innym niż w pole podwójne.
7. Pole „Bullseye”, czyli czerwony środek tarczy, liczone jest za 50 punktów. Jeśli zawodnikowi na liczniku pozostało 50 punktów, bullseye liczony jest jako podwójne 25.
8. W turnieju gry rozgrywane będą systemem straight in i double out, czyli rozpoczęcie gry trafieniem dowolnego pola, a zakończenie trafieniem podwójnego pola tarczy.

9. Jeżeli obu zawodnikom na liczniku pozostają 2 punkty, w przypadku kilkakrotnie nieudanej próby zamknięcia lega przez obu zawodników to po 15 kolejce rzutów, sędzia zarządza rozstrzygający o wyniku lega rzut do środka tarczy.

§ 4 - Punkty

1. Punkty zostają zaliczone tylko wtedy, gdy metalowy grot lotki pozostaje wewnątrz pół tarczy lub jego grot dotyka pola tarczy do momentu zakończenia danej kolejki rzutów i zliczenia punktów przez markera.
2. Lotki mogą i muszą zostać usunięte z tarczy dopiero po tym, gdy zostaną zarejestrowane i zaliczone przez sędziego.
3. Po wyjęciu lotek z tarczy nie są przyjmowane żadne protesty, związane z wcześniej zaliczonymi punktami, chyba że zaistnieje sytuacja opisana w pkt 3 i 6 § 3.
4. Każdy stan punktowy musi być kontrolowany przez sędziego, markera oraz zawodników po każdej kolejce rzutów.
5. Zawodnik, którego wynik został nieprawidłowo obliczony (wynik pozostały do rzucenia), ma prawo poprosić o sprawdzenie wyniku, dopóki nie zostanie rozpoczęta następna kolejka rzutowa.
6. Stan punktowy meczu musi być czytelny oraz widoczny dla zawodników i sędziego, musi być na bieżąco notowany na tablicy wyników lub na tablecie.
7. Pole podwójne, potrzebne do zakończenia gry, nie może być „narzucone” lub w żaden sposób podpowiedziane przez markera lub sędziego. Przykładowa informacja podana zawodnikowi o stanie jego licznika: (a) prawidłowa: 32, (b) niedopuszczalna: podwójne 16.
8. Sędzia jest osobą nadrzędną, jeśli chodzi o sytuacje konfliktowe podczas gier i – jeśli okaże się to potrzebne – może się konsultować z markerem lub innymi osobami z grupy osób organizujących turniej w sprawach konfliktowych lub organizacyjnych.
9. Punkty będą liczone przez sędziego na aplikacji w telefonie wskazanej przez Organizatora:
 - ostatnie 6 rund ze strony każdego z graczy muszą być jasno i klarownie przedstawione i pokazane (wyświetlone),
 - błędnie wpisywane wyniki muszą podlegać możliwości korekty,
 - punkty pozostałe do zakończenia gry muszą być jasno i klarownie przedstawione i pokazane (wyświetlone), jednakże tradycyjne tablice do zapisywania wyników muszą być w takich przypadkach także użyte do zapisywania wyników.

§ 5 - Tarcze do gry

1. Wszystkie tarcze muszą być tarczami sizalowymi.
 2. Wszystkie tarcze muszą zawierać segmenty od 1 do 20.
 3. Wewnętrzny, wąski pas (okrąg) w połowie promienia tarczy liczony jest x 3.
 4. Zewnętrzny wąski pas (okrąg) na obwodzie tarczy liczony jest x 2.
 5. Zewnętrzny, zielony pierścień środka tarczy (tzw. Bull) liczony jest za 25 pkt.
 6. Wewnętrzny, czerwony pierścień środka tarczy (tzw. Bullseye) liczony jest za 50 pkt.
 7. Wszystkie, oddzielające segmenty tarczy, elementy metalowe obwodu tarczy nie mogą odstawać od tarczy i muszą tworzyć jedną całość.
 8. Tarcza do gry musi być tak umieszczona, aby odległość w pionie od środka tarczy do podłoża wynosiła 173 cm.
 9. Tarcza musi być tak umieszczona, aby segment pola 20 miał kolor czarny i leżał dokładnie pośrodku zawieszanej tarczy, w górnej jej części.
 10. Każdy zawodnik ma prawo do sprawdzenia poprawności umieszczenia tarczy i do ewentualnego żądania jej poprawienia. Jeśli obaj zawodnicy mają na ten temat różne zdania, decyzja należy do sędziego pojedynku lub przedstawiciela organizatora turnieju – zalecane jest użycie specjalistycznej poziomicz do tarcz).
- Standardowe wymiary tarcz sizalowych używanych podczas turnieju:
- Pole podwójne i potrójne (szerokość wewnątrz) 8,0 mm.
 - Średnica pola środka podwójnego (wewnątrz) - 12,7 mm.
 - Średnica całego pola środka (wewnątrz) - 31,8 mm.
 - Odległość od zewnętrznego drutu podwójnego pola do środka tarczy - 170,0 mm.

Odległość od zewnętrznego drutu potrójnego pola do środka tarczy - 107,0 mm.

Odległość od zewnętrznego drutu podwójnego pola do zewnętrznego drutu podwójnego pola, leżącego na przeciwnym końcu średnicy tarczy - 340,0 mm.

§ 6 - Oświetlenie

1. Podczas turnieju każda tarcza powinna być dobrze oświetlona, przy czym należy zwrócić uwagę na to, aby światło nie było światłem rażącym uczestników turnieju.

2. Zaleca się jasne doświetlenie pomieszczeń w obrębie stanowiska do gry, dbając o to by nie było oślepiające dla zawodników.

§ 7 - Linia rzutów

1. Zalecane: Linia rzutów (ang. Oche) musi być szeroka na przynajmniej 3,8 cm, wysoka na nie więcej niż 5 cm oraz długa na przynajmniej 61 cm. Linia musi znajdować się w odległości 2,37 m od płaszczyzny tarczy. Wyjątek szerokości stanowi użycie linii laserowej.

2. Odległość od środka tarczy do dalszej krawędzi linii rzutów, znajdującej się na poziomie podłoża, wynosić musi 2,93 m.

3. Zalecane rozwiązanie: Odległość od środka tarczy do ściany powinna wynosić minimum 90 cm. Środki sąsiednich tarcz muszą być odległe o nie mniej niż 120 cm.

4. Podczas kolejki rzutów zawodnik nie może przekraczać linii rzutów. Lotka musi zostać rzucona w momencie, gdy obie stopy znajdują się za linią rzutów.

5. Jeśli zawodnik chce oddać rzut z pozycji, do której linia rzutów nie sięga już fizycznie, powinien on obrócić punkt odpowiadający wymaganej odległości od tarczy na wymaganym przedłużeniu linii rzutów, ale musi się on znajdować za dalszą krawędzią linii rzutów.

6. Jeśli zawodnik złamie punkty § 7.(4) i § 7.(5), zostanie on ostrzeżony przez sędziego, a punkty mogą zostać niezaliczone. Po otrzymaniu takiego ostrzeżenia po raz kolejny, sędzia może przerwać mecz z wynikiem korzystnym dla przeciwnika.

Wymiary miejsca gry:

- wysokość środka pola tarczy 1,73 m;

- minimalna odległość rzutu 2,37 m;

- odległość od linii rzutów (dalsza krawędź) do środka tarczy 2,93 m;

- szerokość linii rzutów min. 38 mm;

- wysokość linii rzutów max. 50 mm;

- długość linii rzutów min. 61 cm

Rozdział IV – Reguły i zasady turniejowe

§ 8 - Ogólne reguły i zasady

1. Zawodnicy, którzy swoim nieodpowiedzialnym zachowaniem szkodzą wizerunkowi sportu jaki uprawiają, szkodzą dobremu imieniu organizatora prowadzącego rozgrywki lub innych zawodników mogą zostać przez organizatora wykluczeni z turnieju do których zostali zgłoszeni. Dodatkowo, osoby takie nie mają prawa do zwrotu opłaty wpisowej, nagród i innych gratyfikacji związanych z danymi rozgrywkami.

2. Jeśli zawodnik nie rozegra lub nie dokończy któregoś z przewidzianych w zawodach swoich pojedynków, zostaje pozbawiony prawa do odbioru ewentualnie wygranej nagrody.

3. Jeśli zawodnik mający prawo na podstawie wyników zawodów do nagrody, jest nieobecny podczas wręczania tych nagród, a jego nieobecność nie została wcześniej uzgodniona z organizatorem turnieju, zostaje on pozbawiony prawa do odbioru tejże nagrody.

4. Zastąpienie już zgłoszonego do turnieju zawodnika innym zawodnikiem jest niedozwolone.

5. Nikt w przypadku porażki w turnieju granym systemem pojedynczego KO, nie ma prawa przystąpić do tego samego, jeszcze trwającego turnieju po raz drugi.

6. Wszyscy zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad i reguł zawartych w tym Regulaminie. W przypadku złamania tych zasad istnieje możliwość wykluczenia takich osób z zawodów aktualnie rozgrywanych.

7. W kwestiach spornych Organizator decyduje o tym czy dany zawodnik może brać udział w zawodach. Organizatorzy mogą nie dopuścić zawodnika do wszystkich organizowanych rozgrywek na określony czas lub dożywotnio.

§ 9 – Przystąpienie do gry turniejowej

1. Wszyscy uczestnicy turnieju muszą dostosować się do ustalonych przez organizatorów czasów rozgrywania pojedynków.
2. Zawodnicy, którzy nie pojawią się przy tarczy w terminie ustalonym dla nich przez organizatorów, zostaną wykluczeni z turnieju. Wpisowe, w takim przypadku, nie jest zwracane.

§ 10 – Losowanie zestawienia gier

1. W turnieju zostaje przeprowadzone jedno losowanie zestawienia gier (par).
2. Wyniki losowania muszą zostać udostępnione uczestnikom przed rozpoczęciem gier, w widocznym miejscu.
3. Czasy rozgrywania poszczególnych gier są danymi orientacyjnymi. Zawodnik powinien być gotowy do gry przynajmniej na 15 minut przed podanym terminem rozpoczęcia pojedynku.
4. Nie jest dozwolone, już po oficjalnym zakończeniu zapisów do turnieju, wprowadzanie do turnieju zawodników dodatkowych lub drużyn dodatkowych. W wyjątkowych, szczególnie uzasadnionych przypadkach, decyzja należy do organizatora turnieju.

§ 11 – Losowanie kolejności gry

1. Zawodnik, który rozpoczyna mecz, zostaje wyłoniony na podstawie rzutu do środka tarczy. Jako pierwszy rzuca ten zawodnik, który jest rozpisany na przedmeczowej grafice/rozpisce grupy jako pierwszy. Jeśli dany zawodnik trafi zielony lub czerwony środek, to wyjmuje lotkę z tarczy. Jeśli trafi poza środek – zostawia lotkę w tarczy i czeka na rzut rywala. Kto rzuci bliżej środka – rozpoczyna mecz. W sytuacjach spornych o rozpoczynającym spotkanie decyduje sędzia. Jeśli sędziego nie ma przy tarczy, to zawodnicy decydują między sobą o rezultacie, a gdy nie mogą sami rozstrzygnąć sprawy, to decydujące zdanie ma Organizator. On także zasądza ewentualną powtórkę w odwrotnej kolejności, jeśli pierwsze rzuty nie przyniosą wygranego..
2. Zwycięzca losowania rozpoczyna pierwszego lega oraz kolejne nieparzyste legi, tzn. 1, 3, 5 itd.
3. Przegrany z losowania rozpoczyna kolejny parzysty leg, tzn. 2.
4. W przypadku rozstrzygania kto rozpocznie mecz, rzutem do środka tarczy, zaliczane są rzuty trafione w bulla (lub bullseye). Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy (przy zachowaniu równej ilości rzutów) trafi lotką w środek przy czym pole czerwone jest nadrzędnym nad polem zielonym.

§ 12 – Rzuty rozgrzewkowe

1. Przed rozpoczęciem meczu zawodnik ma prawo do rzucenia od 6 do 9 lotek rozgrzewkowych.
2. Na tarczach, które nie są jasno oznaczone jako tarcze treningowe, wraz z rozpoczęciem turnieju nie jest dozwolone trenowanie.
3. W miejscu rozgrywania zawodów powinny znajdować się (oczywiście jeśli to możliwe ze względu na rozmiar lokalu oraz ilość tarcz) przynajmniej 1 tarcza treningowa, udostępniona uczestnikom.

§ 13 – Gry turniejowe, system rozgrywek

1. W obszarze rozgrywania meczu mogą znajdować się tylko sędzia lub marker oraz uczestnicy pojedynku.
2. W polu przed zawodnikiem oraz obok tarczy mogą znajdować się tylko sędzia lub marker. Podczas rzutów powinni oni ograniczyć do niezbędnego minimum wszelką aktywność ruchową.
3. Przeciwnik zawodnika rzucającego powinien znajdować się podczas rzutu przeciwnika w odległości przynajmniej 60 cm za nim lub za wyznaczoną linią, jeżeli została określona.
4. W przypadku gier finałowych, zawodnik nierzucający powinien stawać w wyznaczonej strefie.
5. Podczas pojedynków zawodnicy powinni zachowywać się spokojnie. Tylko zawodnik właśnie rzucający ma prawo zadawać pytania sędziemu.
6. Jeśli zawodnik złamie którykolwiek z przepisów § 14. sędzia udzieli ostrzeżenia. Po powtórzeniu sytuacji i udzieleniu kolejnego takiego ostrzeżenia, punkty osiągnięte podczas sytuacji mogą zostać przez Sędziego niezaliczone.

7. Rzucający właśnie zawodnik ma prawo zapytać sędziego o aktualny stan swojego licznika. Sędzia nie może informować zawodnika, w jaki sposób grę należy zakończyć (np. poprzez podanie przy stanie licznika 32 - „podwójne 16”).
8. Wszystkie pytania i niedomówienia, dotyczące stanu punktowego podczas meczu, należy wyjaśnić przed kolejnym rzutem.
9. Po zakończeniu lega, seta lub meczu jakiegokolwiek zmiany w stanach punktowych zawodników są niedopuszczalne.
10. Protesty muszą być zgłaszane natychmiast, albo do sędziego, albo do organizatorów turnieju. Po zakończeniu lega, seta lub meczu wszelkie protesty nie będą akceptowane.
11. W przypadku uszkodzenia sprzętu sportowego podczas meczu, lub gdy zawodnik musi z ważnych powodów opuścić miejsce pojedynku, musi to zostać omówione z sędzią pojedynku lub organizatorem turnieju. W takich przypadkach sędzia lub organizator udzielają zawodnikowi nie więcej niż 5 minut przerwy.
12. Turniej rozpoczyna się od fazy grupowej, a kończy się fazą pucharową. W fazie grupowej rywalizują wszyscy zapisani zawodnicy, a w fazie pucharowej ci, którzy spełnią kryteria uprawniające ich do awansu.
13. O liczbie grup i zawodnikach, którzy wezmą w nich udział Organizator informuje po zamknięciu zapisów. Organizator zastrzega sobie zmianę składu grup, jeśli dojdzie do wycofania się któregoś z zawodników.
14. O liczbie zawodników w fazie grupowej decyduje Organizator przed startem zapisów. Zastrzega sobie jednak prawo do jej zwiększenia po otwarciu zapisów.
15. W przypadku poszerzenia turnieju lub mniejszej niż zakładana liczbie uczestników Organizator ma prawo dokonać zmian w formacie rozgrywek - zmieniając formułę lub dokładając fazę.
16. W fazie pucharowej bierze udział szesnastu zawodników. Przegrany z każdej fazy do ćwierćfinału odpada z turnieju. Półfinałiści mają zagwarantowany co najmniej mecz o trzecie miejsce.
17. Faza pucharowa jest rozgrywana w systemie uzależnionym od liczby zawodników.
18. W fazie grupowej za zwycięstwo otrzymuje się dwa punkty, za porażkę zero.
19. W fazie pucharowej spotkania są rozgrywane do minimum dwóch wygranych legów. Zawodnicy mają do zamknięcia 301 punktów, a ostatnia lotka musi sprowadzić licznik do zera i być trafiona w wartość podwójną.
20. Jeśli w fazie pucharowej zawodnicy nie zdołają zamknąć lega w 15 kolejkach, następuje rzut do środka tarczy zgodnie z zapisami w § 11.
21. Organizator zastrzega sobie prawo do podania formatu gry w dniu rozpoczęcia fazy pucharowej i wydłużenia go w dowolnym jej etapie – przed jego startem. Zgodę na wydłużenie formatu muszą wyrazić wszyscy zawodnicy biorący udział w danym etapie gry.

§ 14 – Klasyfikacja zawodników w rozgrywkach w grupie

1. Liczba wygranych pojedynków w grupie.
2. Różnica legów (wygrane: stracone).
3. Bezpośredni pojedynek, a w przypadku remisów 3 lub więcej zawodników decyduje dodatkowa tabela z meczów pomiędzy nimi.
4. Większa liczba wygranych legów (ma zastosowanie gdy pkt. 1.-3. w wypadku więcej niż 2-ch graczy nie przynoszą rozstrzygnięcia).
5. Dodatkowy rzut do środka tarczy zgodnie z zapisami w § 11.

§ 15 – Ubiór zawodnika

1. We wszystkich turniejach niedopuszczalne jest noszenie podczas gry wszelkich nakryć głowy oraz korzystanie z urządzeń odtwarzających muzykę. W sytuacjach wyjątkowych zezwolenia na powyższe udziela organizator turnieju.
2. Zabronione jest noszenie odzieży z motywami lub tekstami o treści obraźliwej lub pornograficznej.
3. Zaleca się pełne obuwie i długie spodnie.

§ 16 - Użytki

1. Na turniejach obowiązuje całkowity zakaz palenia tytoniu w pomieszczeniach.
2. Osobie naruszającej przepis § 18 pkt. 1 grozi dyskwalifikacja i wykluczenie z turnieju.

3. Zawodnik, który w zauważalny sposób znajduje się pod wpływem alkoholu i przeszkadza, wpływając na dekoncentrację zawodników w trakcie meczu, może zostać przez organizatorów wykluczony z turnieju. Dodatkowo, osoby takie nie mają prawa do jakichkolwiek punktów rankingowych, nagród i innych gratyfikacji związanych z danym turniejem, nie mają także prawa do zwrotu wpisowego.

§ 17 - Sędziowie

1. Zadania/obowiązki sędziego:

- kontrola miejsca rozgrywek;
- kontrola prawa do gry zawodników;
- wypełnienie raportu/protokołu pojedynków;
- kontrola i egzekwowanie nałożonych przez organizatorów kar i wykluczeń;
- rozwiązywanie problemów i sytuacji konfliktowych w miejscu rozgrywania pojedynków;
- bezstronność podczas wykonywania swoich obowiązków;
- gotowość 30 minut przed rozpoczęciem gier;
- dostarczanie informacji do stolika sędziowskiego;
- rzetelne i spokojne rozwiązywanie spraw związanych z turniejem.

2. Sędzia ma prawo do udzielania ostrzeżeń i notowania ich w protokole meczowym.

3. Sędzia ma prawo do przerywania gry w przypadkach nagłych.

4. Sędzia przyjmuje zgłoszenia protestów od zawodników lub drużyn i udziela ewentualnej pomocy w rozwiązywaniu takich przypadków, pamiętając o zachowaniu bezstronności.

5. Zawodnicy zobowiązani są wykonywać polecenia sędziego.

§ 18 – Markerzy

1. Markerami w turnieju indywidualnym są zawodnicy, którzy przegrali w swoim poprzednim pojedynku lub ochotnicy. Zawodnicy, którzy przegrali w swoim poprzednim pojedynku, zobowiązani są do zapisywania na tablicy wyników kolejnego, rozgrywanego na tej samej tarczy na której zakończyli swój mecz, chyba że organizatorzy wyznaczą inną tarczę.

2. W pierwszych rundach turniejów do zapisywania wyników proszeni są ochotnicy lub zawodnicy wyznaczeni przez organizatorów (możliwe także w formie losowania).

3. Zawodnik odmawiający zapisywania wyników w pojedynku, w którym jest do tej czynności zobowiązany, winien jest zapewnić zastępstwo i uzgodnić to z organizatorem turnieju.

§ 19 - Nagrody

W turnieju nagrody i puchary otrzymuje najlepszych czterech zawodników.