

Regulamin indywidualnego turnieju darta

Zasady sportowe dla turnieju do 128 zawodników

Turniej jest rozgrywany w formule 501 Double Out. Maksymalnie może w nim wystąpić 128 zawodników. Uczestnicy grają najpierw w czteroosobowych grupach, z których do fazy pucharowej awansują po dwie osoby. W każdym legu obowiązuje limit 45 lotek na zawodnika. Po wykorzystaniu limitu leg rozstrzyga rzut do środka tarczy.

Zasada	Ustalenie
Liczba uczestników	Maksymalnie 128 zawodników
Grupy	Po 4 zawodników, każdy z każdym
Awans	Po 2 najlepszych zawodników z każdej grupy
Odmiana gry	501 Double Out
Limit lega	45 lotek każdego zawodnika

1 Organizator i zakres regulaminu

- 1.1. Organizatorem turnieju jest Stowarzyszenie Torpedo Event, ul. Zachodnia 1L, 64-000 Kościan, KRS 0001165429, NIP 6981870292, REGON 541356034. Kontakt z Organizatorem: torpedoevent@gmail.com, tel. 605 363 453.
- 1.2. Regulamin określa zasady sportowe indywidualnego turnieju darta przeznaczonego dla maksymalnie 128 zawodników. Nazwę turnieju, termin, miejsce, harmonogram, wysokość wpisowego i nagrody Organizator podaje w ogłoszeniu wydarzenia lub formularzu zapisów.
- 1.3. Regulamin wydarzenia uzupełniają Regulamin zapisów na wydarzenia, Zasady płatności, Zasady zwrotów i rezygnacji z udziału, Polityka prywatności oraz Klauzula informacyjna RODO. W razie rozbieżności w sprawach sportowych pierwszeństwo mają postanowienia niniejszego regulaminu dotyczące sposobu rozgrywania turnieju.
- 1.4. Zgłoszenie do turnieju oznacza obowiązek przestrzegania regulaminu. Organizator udostępnia jego treść przed przyjęciem odpłatnego zgłoszenia w formie umożliwiającej zapisanie i odtworzenie.

2 Uczestnicy i lista startowa

- 2.1. W turnieju może wystąpić maksymalnie 128 zawodników. Lista podstawowa jest tworzona według kolejności prawidłowych zgłoszeń i płatności, chyba że ogłoszenie wydarzenia przewiduje inne, jasno wskazane zasady przyjęcia.
- 2.2. Ze względu na czteroosobowe grupy Organizator przyjmuje liczbę zawodników podzielną przez cztery. Pozostałe osoby mogą zostać wpisane na listę rezerwową. Przed losowaniem wolne miejsce może zająć kolejna osoba z listy rezerwowej, która spełni warunki udziału.
- 2.3. Osoba niepełnoletnia może uczestniczyć za zgodą rodzica albo opiekuna prawnego i na warunkach podanych przez Organizatora. Organizator może wymagać przedłożenia podpisanej zgody przed rozpoczęciem gry.
- 2.4. Zawodnik potwierdza obecność w czasie podanym w komunikacie organizacyjnym. Brak potwierdzenia do zakończenia odprawy może zostać potraktowany jako rezygnacja z udziału i skutkować przyjęciem osoby z listy rezerwowej.
- 2.5. Po ogłoszeniu losowania zawodnik nie może przekazać swojego miejsca innej osobie bez zgody Organizatora. Zmiana uczestnika przed losowaniem odbywa się zgodnie z zasadami przepisania startu.

3 Struktura turnieju

- 3.1. Faza grupowa składa się z grup po czterech zawodników. W każdej grupie każdy zawodnik rozgrywa po jednym meczu z każdym pozostałym zawodnikiem, czyli po trzy mecze.
- 3.2. Do fazy pucharowej awansują zawodnicy z pierwszego i drugiego miejsca w każdej grupie.
- 3.3. Przy pełnej obsadzie 128 zawodników Organizator tworzy 32 grupy. Do fazy pucharowej awansuje wtedy 64 zawodników, którzy rozpoczynają grę od rundy 1/32 finału.
- 3.4. Jeżeli w turnieju wystartuje mniej niż 128 zawodników, faza pucharowa jest prowadzona w drabince obejmującej maksymalnie 64 miejsca. Wolne miejsca w rundzie 1/32 finału oznaczają wolny los. Wolne losy otrzymują w pierwszej kolejności zwycięzcy grup, wyłonieni w drodze losowania, a następnie zawodnicy z drugich miejsc, jeżeli nadal jest to konieczne.
- 3.5. W pierwszym losowaniu fazy pucharowej zwycięzcy grup są kojarzeni z zawodnikami z drugich miejsc. Zawodnicy z tej samej grupy nie mogą trafić na siebie w swoim pierwszym meczu fazy pucharowej, jeżeli układ drabinki pozwala tego uniknąć. Po losowaniu drabinka pozostaje stała.

4 Format meczów

Etap	Odmiana	Warunek zwycięstwa
Faza grupowa	501 Double Out	Do 2 wygranych legów
1/32 finału	501 Double Out	Do 2 wygranych legów
1/16 finału	501 Double Out	Do 3 wygranych legów
1/8 finału	501 Double Out	Do 3 wygranych legów
Ćwierćfinały	501 Double Out	Do 3 wygranych legów
Półfinały	501 Double Out	Do 4 wygranych legów
Mecz o 3 miejsce	501 Double Out	Do 4 wygranych legów
Finał	501 Double Out	Do 4 wygranych legów

- 4.1. Sformułowanie „do 2, 3 lub 4 wygranych legów” oznacza, że mecz kończy się natychmiast po osiągnięciu przez jednego zawodnika wskazanej liczby wygranych legów. Mecze nie kończą się remisem.
- 4.2. Mecz o 3 miejsce rozgrywają zawodnicy, którzy przegrali półfinały.

5 Klasyfikacja w grupie

- 5.1. Za zwycięstwo w meczu zawodnik otrzymuje 2 punkty, a za porażkę 0 punktów.
- 5.2. O miejscu w grupie decydują kolejno: liczba punktów, różnica legów we wszystkich meczach grupowych, liczba wygranych legów, wynik bezpośredniego meczu, jeżeli remis dotyczy dokładnie dwóch zawodników, a następnie rzut rozstrzygający do środka tarczy.
- 5.3. Jeżeli po zastosowaniu wcześniejszych kryteriów remis dotyczy co najmniej trzech zawodników, każdy z nich wykonuje po jednym rzucie do środka tarczy w kolejności ustalonej losowaniem. O kolejności decyduje odległość grotu od środka tarczy. Zawodnicy, których rzutów nie można rozróżnić, powtarzają próbę w odwróconej kolejności.
- 5.4. Walkower w fazie grupowej zapisuje się jako zwycięstwo 2:0. Jeżeli zawodnik wycofa się przed rozegranie wszystkich meczów grupowych, wszystkie jego mecze w tej grupie zapisuje się jako walkowery 0:2. Jeżeli rozegrał wszystkie mecze, uzyskane wyniki pozostają w mocy.

6 Zasady gry 501 Double Out

- 6.1.** Każdy leg rozpoczyna się od wyniku 501 punktów. Zawodnicy wykonują naprzemiennie kolejki liczące maksymalnie trzy lotki i odejmują zdobyte punkty od wyniku pozostałego do zakończenia lega.
- 6.2.** Leg kończy zawodnik, który uzyska dokładnie zero punktów, trafiając ostatnią lotką w pole podwójne. Wewnętrzny bull o wartości 50 punktów może zakończyć leg i jest traktowany jako podwójne 25.
- 6.3.** Kolejka jest spalona, jeżeli zawodnik zejdzie poniżej zera, pozostawi 1 punkt albo uzyska zero bez zakończenia na polu podwójnym. W takim przypadku jego wynik wraca do stanu sprzed rozpoczęcia tej kolejki.
- 6.4.** Do wyniku zalicza się wyłącznie lotkę, której grot pozostaje wbity w tarczę do chwili odczytania i zapisania wyniku. Lotka odbita od tarczy albo taka, która wypadnie przed odczytaniem, jest uznawana za rzuconą, lecz nie daje punktów. Lotki wyjmuje się dopiero po zatwierdzeniu wyniku.

7 Rozpoczęcie meczu i kolejność gry

- 7.1.** Przed meczem zawodnicy wykonują po jednym rzucie do środka tarczy. Kolejność pierwszej próby wynika z drabinki, karty meczu albo losowania. Zawodnik, którego lotka znajdzie się bliżej środka tarczy, rozpoczyna pierwszy leg.
- 7.2.** Jeżeli obie lotki trafią w wewnętrzny bull, obie trafią w zewnętrzny bull albo nie można jednoznacznie ustalić, która znajduje się bliżej środka, próbę powtarza się w odwróconej kolejności. Lotkę z wewnętrznego lub zewnętrznego bulla wyjmuje się przed rzutem drugiego zawodnika. Gdy obie lotki nie pozostaną w polu punktowym, próbę również się powtarza.
- 7.3.** Prawo rozpoczynania kolejnych legów zmienia się naprzemiennie. Zawodnik rozpoczynający pierwszy leg rozpoczyna więc także wszystkie kolejne nieparzyste legi danego meczu.
- 7.4.** Bezpośrednio przed rozpoczęciem meczu każdy zawodnik może wykonać maksymalnie 9 lotek rozgrzewkowych, chyba że Organizator z przyczyn organizacyjnych ogłosi jednakową dla wszystkich mniejszą liczbę.

8 Limit 45 lotek w legu

- 8.1.** Limit wynosi 45 lotek dla każdego zawodnika, czyli maksymalnie 15 pełnych kolejek po trzy lotki. Nie jest to wspólny limit 45 lotek dla obu zawodników.
- 8.2.** Jeżeli zawodnik rozpoczynający leg nie zakończy go w swojej piętnastej kolejce, drugi zawodnik otrzymuje prawo do rozegrania własnej piętnastej kolejki. Trafienie prawidłowego zakończenia dowolną z lotek mieszczących się w limicie natychmiast kończy leg.
- 8.3.** Jeżeli po 45 lotkach każdego zawodnika żaden z nich nie zakończy lega, pozostałe wyniki punktowe nie decydują o zwycięstwie. Leg rozstrzyga po jednym rzucie każdego zawodnika do środka tarczy. Bliższy rzut wygrywa leg.
- 8.4.** W rzucie rozstrzygającym pierwszy rzuca zawodnik, który rozpoczynał dany leg. Jeżeli obie lotki trafią w ten sam bull albo ich odległości od środka nie można rozróżnić, zawodnicy powtarzają próbę w odwróconej kolejności. Stosuje się również zasady wyjmowania lotki z bulla i powtarzania próby określone w pkt 7.2.
- 8.5.** Zwycięzca rzutu do środka tarczy otrzymuje wygraną w danym legu. Leg zalicza się do wyniku meczu tak samo jak leg zakończony prawidłowym Double Out przed wykorzystaniem limitu.

9 Stanowiska i zapisywanie wyników

- 9.1.** Środek tarczy powinien znajdować się na wysokości 1,73 m, a odległość od linii rzutu do płaszczyzny tarczy powinna wynosić 2,37 m. Zawodnik podczas rzutu nie może przekraczać linii ani opierać stopy przed jej krawędzią.
- 9.2.** Zawodnik korzysta z własnego kompletu sprawnych lotek. Organizator zapewnia tarcze oraz, zależnie od wydarzenia, urządzenia lub karty do zapisywania wyników.

- 9.3.** Zawodnicy odpowiadają za bieżące sprawdzanie zapisu. Wątpliwość dotyczącą wartości rzutu należy zgłosić przed wyjęciem lotek. Oczywisty błąd rachunkowy zgłasza się niezwłocznie, najpóźniej przed rozpoczęciem następnej kolejki zawodnika, którego wynik dotyczy.
- 9.4.** Po meczu obaj zawodnicy potwierdzają wynik w sposób wskazany przez Organizatora. Zawodnik nie może samodzielnie zmieniać zatwierdzonego wyniku. Oczywistą omyłkę w zapisie poprawia sędzia lub osoba prowadząca turniej po sprawdzeniu dostępnych danych.
- 9.5.** Organizator może wyznaczyć zawodników do zapisywania wyników innych meczów. Zawodnik ma obowiązek wykonać takie zadanie, jeżeli informacja o tym została podana przed rozpoczęciem danej fazy.

10 Harmonogram spóźnienia i walkowery

- 10.1.** Zawodnik pozostaje w pobliżu strefy gry i śledzi komunikaty o wywołaniu meczu. Mecze rozpoczynają się na pierwszym wolnym stanowisku zgodnie z harmonogramem lub kolejnością wskazaną przez Organizatora.
- 10.2.** Zawodnik, który nie zgłosi się do stanowiska w ciągu 5 minut od drugiego wywołania, może przegrać walkowerem. Organizator może odstąpić od walkowera, jeżeli opóźnienie wynika z trwającego meczu turniejowego albo innej sprawdzonej przyczyny niezależnej od zawodnika.
- 10.3.** Wynik walkowera odpowiada minimalnej liczbie legów potrzebnej do wygrania danego etapu: 2:0 w fazie grupowej i 1/32 finału, 3:0 od 1/16 finału do ćwierćfinału oraz 4:0 w półfinale, meczu o 3 miejsce i finale.
- 10.4.** Jeżeli do meczu nie zgłosi się żaden zawodnik, Organizator podejmuje decyzję po ponownym wywołaniu i sprawdzeniu przyczyny nieobecności. Żaden z zawodników nie otrzymuje automatycznie awansu wyłącznie z powodu wspólnej nieobecności.
- 10.5.** Przerwę z powodu nagłego problemu zdrowotnego albo usterki stanowiska dopuszcza sędzia lub osoba prowadząca turniej. Przerwa powinna trwać tylko tyle, ile jest potrzebne do oceny sytuacji lub przeniesienia meczu na inne stanowisko.

11 Zachowanie zawodników

- 11.1.** Zawodnicy zachowują ciszę podczas rzutu przeciwnika, nie przeszkadzają mu i nie przekraczają linii rzutu. Po wykonaniu kolejki zawodnik odchodzi od stanowiska bez zbędnej zwłoki.
- 11.2.** Podpowiadanie zawodnikowi podczas lega, obrażanie uczestników lub obsługi, celowe opóźnianie gry, niszczenie wyposażenia, manipulowanie wynikiem oraz inne zachowania naruszające uczciwy przebieg turnieju są zabronione.
- 11.3.** W zależności od rodzaju i powtarzalności naruszenia Organizator może udzielić upomnienia, przyznać przeciwnikowi leg, orzec walkower albo wykluczyć zawodnika z turnieju. Przed podjęciem decyzji zawodnik powinien mieć możliwość krótkiego przedstawienia swojego stanowiska, chyba że natychmiastowa reakcja jest konieczna dla bezpieczeństwa.
- 11.4.** Osoba znajdująca się pod wpływem alkoholu lub innego środka w stopniu zagrażającym bezpieczeństwu albo prawidłowemu przebiegowi gry może nie zostać dopuszczona do meczu lub zostać wykluczona. Rozliczenie wpisowego odbywa się według zasad zwrotów i przepisów, których nie można wyłączyć regulaminem.
- 11.5.** Za umyślne uszkodzenie wyposażenia lub szkody wyrządzone z własnej winy zawodnik odpowiada na zasadach ogólnych.

12 Protesty i decyzje sportowe

- 12.1.** Spór dotyczący punktacji, kolejności rzutu, zakończenia lega lub zachowania przy stanowisku należy zgłosić od razu, zanim gra będzie kontynuowana, o ile jest to możliwe. Zawodnicy pozostawiają lotki w tarczy do czasu wyjaśnienia spornego rzutu.
- 12.2.** Protest dotyczący końcowego wyniku meczu należy zgłosić osobie prowadzącej turniej niezwłocznie po meczu, przed rozpoczęciem kolejnego meczu zainteresowanego zawodnika. Zgłoszenie powinno wskazywać konkretną sytuację i żądane rozstrzygnięcie.

12.3. Decyzję w sprawach sportowych podejmuje sędzia główny albo osoba wyznaczona przez Organizatora po wysłuchaniu stron i sprawdzeniu dostępnych zapisów. Decyzja jest ostateczna dla przebiegu drabinki i wyników turnieju. Nie wyłącza to prawa do złożenia reklamacji w sprawie wykonania umowy lub innych uprawnień wynikających z prawa.

13 Wyniki dane osobowe i materiały z wydarzenia

13.1. Organizator może publikować imię i nazwisko lub sportowy pseudonim zawodnika, przypisaną grupę, wyniki meczów, miejsce w turnieju i statystyki sportowe w zakresie potrzebnym do przeprowadzenia i relacjonowania zawodów. Szczegóły przetwarzania danych określa Klauzula informacyjna RODO.

13.2. Podczas wydarzenia mogą powstawać zdjęcia i nagrania. Zasady ich wykonywania i publikacji, w tym zasady dotyczące wizerunku osób niepełnoletnich, określają komunikaty Organizatora, Polityka prywatności i odpowiednie zgody, jeżeli są wymagane.

14 Opłaty rezygnacja i zmiany wydarzenia

14.1. Wpisowe, termin płatności i zakres świadczeń są podawane przed zgłoszeniem. Płatność może być obsługiwana przez zewnętrznego operatora, w tym Tpay, zgodnie z Zasadami płatności.

14.2. Rezygnacja, nieobecność, przepisanie miejsca, odwołanie turnieju albo zmiana jego terminu są rozliczane zgodnie z dokumentami wymienionymi w pkt 1.3 i informacjami przekazanymi przed zgłoszeniem. Samo odpadnięcie z turnieju na określonym etapie nie daje prawa do proporcjonalnego zwrotu wpisowego.

15 Postanowienia końcowe

15.1. W sprawach sportowych nieuregulowanych w dokumencie stosuje się powszechnie przyjęte zasady gry w 501 Double Out, o ile nie są sprzeczne z niniejszym regulaminem. Szczególna zasada limitu 45 lotek i rzutu do środka tarczy ma pierwszeństwo.

15.2. Organizator może wydać przed turniejem komunikat techniczny dotyczący losowania, kolejności stanowisk, zapisywania wyników lub harmonogramu. Komunikat nie może zmieniać na niekorzyść uczestników głównych zasad formatu podanych przed zgłoszeniem.

15.3. W czasie turnieju Organizator może uzupełnić sposób postępowania w sytuacji nieprzewidzianej, zachowując równe traktowanie zawodników i bezpieczeństwo. Nie zmienia się z mocą wsteczną prawidłowo zakończony mecz, poza poprawieniem oczywistej omyłki albo uwzględnieniem terminowo zgłoszonego protestu.

15.4. Jeżeli pojedyncze postanowienie okaże się nieważne lub bezskuteczne, pozostałe postanowienia pozostają w mocy. W miejsce takiego postanowienia stosuje się właściwe przepisy prawa.

15.5. Dokument stanowi wersję 1.0 z 17 października 2026 r. Stosuje się go do turniejów, dla których został udostępniony przed rozpoczęciem zapisów lub przed przyjęciem zgłoszenia danego zawodnika.