

**Regulamin turnieju sportowego gry w DARTA dla Mieszkańców Dzielnicy Wełnowiec-Józefowiec, Radnych Jednostek Pomocniczych oraz Radnych Miasta Katowice**

**I turniej Darta o puchar Rady Jednostki Pomocniczej nr 11 Wełnowiec-Józefowiec.**

**CEL TURNIEJU:**

Celem turnieju jest:

1. Promocja RJP nr 11 oraz dzielnicy Wełnowiec-Józefowiec,
2. Pobudzenie aktywności sportowej Mieszkańców Dzielnicy Wełnowiec-Józefowiec oraz Radnych JP i Miasta Katowice.

**UCZESTNICY:**

Konkurs przeznaczony jest dla pełnoletnich Mieszkańców Dzielnicy oraz Radnych Miasta Katowice i Rad JP. Turniej sportowy zorganizowany będzie w dwóch kategoriach:

- dla Mieszkańców Dzielnicy,
- dla Radnych JP i Miasta Katowice.

**WARUNKI UCZESTNICTWA:**

1. Wypełnienie karty zgłoszeniowej i dostarczenie jej do siedziby RJP nr 11 osobiście, pocztą (adres 40-139 Katowice, ul. Kotlarza 10A) bądź drogą mailową na adres: [hankuslukasz7@gmail.com](mailto:hankuslukasz7@gmail.com)
2. Karty zgłoszeniowe można pobrać ze strony Rady [www.welnowiec.katowice.eu](http://www.welnowiec.katowice.eu) lub ze strony Facebooku Rady <https://www.facebook.com/welnowiec> oraz w Sekretariacie Miejskiego Domu Kultury „Koszutka” filia „Dąb”

**DOSTARCZENIE KART ZGŁOSZENIOWYCH:**

1. Karty zgłoszeniowe należy dostarczyć najpóźniej w terminie do **27 września 2021** roku.

## **MIEJSCE TURNIEJU:**

1. Turniej będzie rozgrywany na terenie MDK Koszutka filia DAŁB w dniu 2 października 2021 roku. Zawody odbędą się w dwóch grupach konkursu:
  - Mieszkańcy,
  - Radni.

## **KRYTERIA OCENY ORAZ OGÓLNE ZASADY ORGANIZACJI I PRZEBIEGU TURNIEJU:**

1. Zgłoszenie – przyjmowane jest do dnia 27 października 2021 roku na dołączonym formularzu.
2. Rejestracja na liście startowej – zawodnik chcący wziąć udział w turnieju musi potwierdzić swoją obecność w dniu turnieju bezpośrednio przed samym rozpoczęciem.
3. Losowanie drabinki turniejowej – po zakończeniu rejestracji zawodników, odbędzie się podczas tajnego losowania par turniejowych. Liczba losów równa będzie liczbie zarejestrowanych zawodników. Pary będą zapisywane w drabince turnieju w kolejności zgodnej z losowaniem.
4. Rodzaj gry to dart's 301.
5. Każdy zawodnik ma prawo do 3 rzutów w jednej kolejce, o ile wcześniej nie zakończy legi bądź nie przekroczy zera (bust).
6. Lotka rzucona uznana jest za ważną i nie może być powtórnie rzucona nawet, jeżeli tarcza elektroniczna – mimo białej lotki – nie zaliczyła rzutu. Wyjątek stanowi lotka kończąca leg, tkwiąca we właściwym sektorze tarczy, która jest zaliczana bez względu na wskazania elektroniki tarczy.
7. Zabronione jest powtarzanie rzutów oraz tzw. dobijanie lotki (czyli ręcznie zaliczane punkty).
8. Na polu gry podczas pojedynku mogą przebywać jedynie zawodnicy toczący pojedynek oraz – w przerwach między rzutami – sędzia.
9. Zawodnikowi oddającemu rzuty nie wolno:
  - rozpoczynać serii rzutów dopóki jego przeciwnik nie zejdzie poza linię rzutu,
  - nastąpić (przekroczyć) na linii rzutu (w zależności od podanej przez sędziego technicznego turnieju wartości kontrolnej pomiędzy tarczą a linią rzutu),
  - wykonywać rzutów w kierunku tarczy po „furze”.
10. Przerwa techniczna w grze może nastąpić za zgodą sędziego.

11. Sektor tarczy – to przestrzeń pomiędzy „pajakiem”. Lotka tkwiąca pomiędzy „pajakiem” a sektorem tarczy w przypadku lotki kończącej uznawana jest za ważną.
12. Przełączenie licznika
  - Zawodnik ma obowiązek upewnić się przed oddaniem rzutów czy urządzenie jest przełączone na jego licznik,
  - Rzuty oddane na nie przełączoną tarczę uważa się za ważne.
13. Zawodnik przegrywa lega jeśli:
  - przełączy urządzenie elektroniczne do gry w sposób pozbawiający przeciwnika rzutu (rzutów),
  - zmieni stan licznika przeciwnika;
  - rzuci w jednym pojedynku po raz kolejny po furze lub po raz kolejny przekroczy linię, pod warunkiem, że wcześniej otrzymał wyraźną i potwierdzoną przez niego informację ostrzegającą od sędziego lub przeciwnika,
  - wykona rzuty treningowe w trakcie trwania seta,
  - przed zakończeniem lega zresetuje urządzenie,
  - dobije ręcznie punkty sobie lub przeciwnikowi.
14. Zwycięzcą lega jest zawodnik, który w regulaminowej liczbie kolejek:
  - sprowadzi stan swojego licznika do zera punktów,
  - sprowadzi stan swojego licznika poniżej punktów uzyskanych przez przeciwnika.

## **SPRAWY PORZĄDKOWE**

1. Organizator zawodów ustala skład ekipy sędziowskiej oraz wyznacza Sędziego Głównego. Decyzje Sędziego Głównego w czasie trwania turnieju są ostateczne.
2. Protest może być przyjęty do rozpatrzenia, jeżeli po sytuacji której dotyczy, nie został wykonany żaden rzut lub inna czynność, mająca wpływ na wynik lub zatwierdzenie wyniku gry (wykonanie rzutu powoduje akceptację stanu faktycznego).
3. W wypadku wniesienia protestu gra, podczas której zaistniała przyczyna do złożenia protestu, musi zostać przerwana.
4. Protest ma prawo zgłosić wyłącznie zainteresowany zawodnik.
5. Zawodnik wobec którego składany jest protest, musi być poinformowany o fakcie złożenia protestu przed jego rozpatrzeniem.
6. Adresat protestu (sędzia, sędzia główny) ma obowiązek niezwłocznie rozpatrzyć protest

i poinformować zainteresowanych o podjętych decyzjach.

### **NAGRODY:**

1. Nagrody są identyczne dla zwycięzców z każdej grupy biorącej udział w Turnieju.
2. Nagrodzeni zostaną uczestnicy którzy zajmą I, II i III miejsca.
3. Wszyscy uczestnicy turnieju otrzymają dyplomy.
4. Wręczenie nagród nastąpi w dniu turnieju Darta dla każdej grupy.

### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE:**

1. Biorąc udział w konkursie uczestnik akceptuje jego regulamin.
2. Wątpliwości w zakresie stosowania Regulaminu rozstrzyga Organizator i jego interpretacja jest wiążąca.

Zasady gry zostały określone na podstawie: [Regulamin techniczny Polskiej Federacji Darta](#)  
[//DART.COM.PL](#)