



MMDC

20/3 STEEL DARTS LIGA

VERSENYKIÍRÁS

## I.

### A verseny célja

A Mosonmagyaróvári Darts Club Sportegyesület (MMDC), későbbiekben szervező, lehetőséget kíván biztosítani a darts sport kedvelőinek, amatőr, igazolt és MDSZ Szabadidős kártyával rendelkező és igazolt játékosok számára, hogy egy sokak által közkedvelt rendszerű (csoportmérkőzéses + egyenes kieséses) versenyeket tömörítő meghatározott számú, szervezett, az előírásoknak megfelelően rendezett körülmények között lebonyolított sorozaton versenyezhesse. Az MMDC-nek ezen felül kitűzött célja, hogy lehetőséget biztosítson a minél több és szélesebb körben elérhető versenyzési lehetőségek kihasználására, ezáltal megküzdhetnek a MMDC AMATŐR STEEL DARTS Liga 2020 bajnoki címéért és helyezéseikért.

## II.

### Nevezés

Az MMDC Ligákon nevezhetnek magyar és külföldi állampolgárok. (Férfi, női, amatőr, MDSZ szabadidős kártyával rendelkező, ifjúsági, illetve utánpótlás játékosok egyaránt.) Igazolt játékos nem indulhat.

A versenyen nem indulhat az a játékos, akinek bármely jogcím alapján tartozása van az MMDC felé, illetve az az igazolt játékos, akinek a játékjoga bármilyen okból felfüggesztésre került, vagy a játékos a MDSZ versenyeitől eltiltásra került, továbbá az a külföldi versenyző, aki saját országának szövetsége által igazolt.

Az indulásra nem jogosító bármely indok fennállása a játékost a versenyből történő azonnali kizárását eredményezi.

Nevezésre a verseny kezdetét megelőzően 17:45-ig a verseny helyszínén a nevezési lap aláírásával van lehetőség.

Előnevezés, amennyiben az lehetséges, a szervező honlapján feltüntetett elérhetőségeken lehet megtenni: [www.mmdc.hu](http://www.mmdc.hu)

A sorsolást a verseny helyszínén a versenyvezető nyilvánosan végzi. A sorsolás során kiemelés nincs.

Nevezési díj (fordulóként/fő):

Felnőtt: 1.500 Ft

MMDC tag, tanuló: 1.000 Ft

18. életév alatt: díjmentes – részletek a díjazás (VI.) pontban

### III.

#### A versenysorozat adatai

A Liga 4 fordulóból és egy döntőből áll.

A versenyek helyszíne: Vasúti Étterem (9200 Mosonmagyaróvár, Hild János tér 6.).

A versenyek kezdete: 10:00 óra (kapunyitás: 09.00 óra)

#### Időpontok:

1. forduló 2020. augusztus 22. szombat
2. forduló 2020. szeptember 12. szombat
3. forduló 2020. október 10. szombat
4. forduló 2020. november 28. szombat

**Döntő: december 11. péntek 18.00 óra**

### IV.

#### A versenysorozatok lebonyolítási rendszere

A versenyt az MMDC által kijelölt Versenybizottság vezeti le, aki a versenyszabályok és szabványok teljes ismeretével rendelkezik, aki a helyszínen ellenőrzi a játékhelyek kialakítását, a táblák minőségét, és a szabályok értelmében és szellemében levezeti a versenyt.

A játékmód: Steel. 501 DO. Nyílt. Egyéni.

A nevezési létszámtól függően csoportok kerülnek kialakításra. A csoporton belül 2 nyert legre, 3 fős csoport esetén 3 nyert legre megy a mérkőzés.

8 fő alatti nevezés esetén a verseny körmérkőzéses rendszerben (mindenki játszik mindenkivel) kerül lebonyolításra, a mérkőzések 3 nyert legig tartanak.

**A csoport kiosztást az 1.sz. melléklet tartalmazza.**

**A csoportlevezető jegyzőkönyvet a 3. sz. melléklet tartalmazza.**

A csoporton belüli sorrend (eredmény) az alábbiak szerint alakul ki:

- Több szerzett pont,
- győztes, illetve vesztes leges különbsége,
- egymás elleni eredmény.

Teljes eredményazonosság esetén a csoportkört újra kell játszani 1 nyert leges mérkőzésekkel. Amennyiben itt sem születik döntés a továbbjutást bullra dobással kell eldönteni.

A csoportküzdelmek után az eredeti csoportszámokat újra kell sorsolni. A sorsolást a verseny helyszínén a Versenybizottság nyilvánosan végzi.

A csoportküzdelmeket követően az újra-sorsolt csoportszámok alapján a létszámtól függően kialakított főtáblára kerülve végig 4 nyert legre mennek a mérkőzések, egyenes kieséssel folytatódik a verseny.

A 3-4 hely nem kerül kijátszásra.

### **A főtábla kiosztást a 2.sz. melléklet tartalmazza**

A kezdés jogát mindig bullra dobással kell meghatározni, a bullra dobás sorrendjét pénzfeldobással kell eldönteni. A pénzfeldobást az író végzi és ő állapítja meg a bullra dobás sorrendjét is. A mérkőzést az a játékos kezdi, aki bullt dob, vagy mindkét játékos céltévesztése esetén közelebb dobott a bullhoz. Azonos bull érték, vagy azonos távolságú céltévesztés esetén a bullra dobást váltott kezdéssel meg kell ismételni mindaddig, amíg a kezdés joga el nem dől. A bullra dobás eredményét, azaz a kezdés jogát az író állapítja meg. Ezt követően a teljes mérkőzés váltott kezdéssel zajlik.

A játék levezetéséhez használatos csoportlevezetőt és írólapot jól látható módon, a kialakított táblázat szerint kell vezetni és a mérkőzések végeztével a Versenybizottságnak haladéktalanul át kell adni.

## **V.**

### **Pontozás**

***Az egyes fordulókban elért helyezések pontozása az alábbiak szerint történik:***

Helyezés	1.	2.	3.	5.	9.	17.	33.	65.
Pont	32	24	16	12	8	4	2	1

***8 fő alatti verseny esetén:***

Helyezés	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Pont	24	18	12	8	7	6	5

A versenyzők pontozását a leadott eredmények alapján az MMDC Versenybizottsága végzi és a ranglistát kezeli. Az MMDC versenyein minden résztvevő, még a csoportkörben kieső versenyzők is kapnak ranglistapontot. Például, amennyiben a nevezők létszáma alapján a főtáblára 16 játékos jut ki, úgy a csoportmérkőzések eredményei alapján kiesett játékosok valamennyien a 17-dik helynek megfelelő pontot kapják meg.

A Ligán ranglista alakul ki a fordulókön szerzett pontok alapján.

A Liga 4 fordulóját követően alakul ki az összetett ranglista.

Döntőre az összetett ranglista alapján kerül be a játékos a következőképpen:

- 16 nevezőig az első 8 helyezett
- 17-19 nevezőig az első 12 helyezett
- 20-32 nevezőig az első 16 helyezett
- 33-39 nevezőig az első 24 helyezett
- 40-48 nevezőig az első 32 helyezett

Azonos pontszám esetén a több 1-3 helyezést elért játékos kerül előnybe.

A döntő, létszámtól függően irányított sorsolással kialakított csoportkörökben, majd főtáblán játszódik le, egyenes kieséssel.

Lebonyolítási rendszere a továbbiakban megegyezik a fordulókéval.

A döntőben nincs pontozás, csak helyezést ér el a játékos.

## VI.

### Díjazás

A Liga fordulók nevezési díjainak 40%-a képezi a Liga forduló díjalapot, 35%-a képezi a Liga döntő díjalapot, 25%-a a verseny lebonyolításának szervezési költségeit fedezi.

#### **A LIGÁK I-IV. HELYEZETTJEI KERÜLNEK DÍJAZÁSRA A KÖVETKEZŐK SZERINT:**

- **LIGA FORDULÓKON:**

- I. helyezett: a Liga forduló díjalap 50 %-a, oklevél
- II. helyezett: a Liga forduló díjalap 30%-a, oklevél
- 2 x III. helyezett: a Liga forduló díjalap 10-10%-a, oklevél

További díjak:

- Legtöbb 180 és 171: oklevél
- legmagasabb kiszálló: oklevél
- legjobb női játékos: oklevél
- legjobb ifi játékos: oklevél.

- **DÖNTŐN:**

- I. helyezett: a Liga döntő díjalap 40 %-a, kupa, oklevél
- II. helyezett: a Liga döntő díjalap 30%-a, kupa, oklevél
- III. helyezett: a Liga döntő díjalap 20%-a, kupa, oklevél
- IV. helyezett: a Liga döntő díjalap 10%-a, kupa, oklevél.

További díjak:

- Legtöbb 180 és 171: oklevél
- legmagasabb kiszálló: oklevél
- legjobb női játékos: oklevél
- legjobb ifi játékos: oklevél.

*A pénzdíj az MMDC tagok, és igazolt játékosok részére támogatásként – verseny felkészülésre címen - kerül kifizetésre, egyéb esetben a mindenkori érvényes jogszabályokban foglalt előírásoknak megfelelően, a levonásokkal csökkentett (nettó) összeg kerül kifizetésre.*

*18. életévét be nem töltött gyermek pénzdíjban nem részesül. Amennyiben nagykorú családtagja, vagy törvényes képviselője a teljes nevezési díjat megfizeti, abban az esetben a pénzdíjat a családtag vagy törvényes képviselő - adatszolgáltatást követően - átveheti. A nevezési formát a gyermek első nevezésekor kell eldönteni, a későbbiekben nem módosítható.*

*A pénzdíj kifizetéséhez Adó-, és TAJ kártya szükséges - a személyes adatok mellett -!!*

## VII.

### A versenyhelyszín kialakítása

A versenyen 6 dobóhely biztosított a táblák mellett kialakított íróhelyekkel. Mérkőzést kizárólag csak tábla melletti írással (jegyzőkönyvezéssel) lehet játszani.

## VIII.

### Általános szabályok

#### 1. Öltözék

Nincs előírt öltözet, de kérjük a játékosokat, hogy a helyhez és alkalomhoz illő ruházatot válasszanak.

Feltűnően szennyezett, vagy/és a versenyhez nem illő feliratú, kialakítású ruházatban történő játék nem engedélyezett. Utóbbiak megállapítása a helyszínen közreműködő Versenybizottság hatásköre.

#### 2. Játékra jelentkezés

A játékosokat a rendező beszólítja a táblához. A verseny folyamán azt a versenyzőt, aki a második felszólításra sem foglalja el helyét a dobóállásban, vesztesnek kell nyilvánítani (az első beszólítás után 5 percet követően kerülhet sor a második beszólításra, ezt követően újabb 5 perc elteltével lehet a meg nem jelenő játékost vesztesnek nyilvánítani).

#### 3. Gyakorlás

A játékhoz szólítás után a versenyzőnek maximum 9 nyíl áll rendelkezésre bemelegítésként, ezután a játékot azonnal meg kell kezdeni.

#### 4. Szabályok a versenyzőknek játék közben

- Minden versenyzőnek kötelessége figyelni, mikor következik játékra, és időben megjelenni a táblánál.
- A játékos, amikor nem ő áll a dobóvonalnál, köteles minimum 80 cm-re állni a dobó játékostól.
- A játékos, amikor kiveszi a nyilait a táblából, nagy ívben jobbra, a mellette lévő író mögött, köteles visszajönni a dobóvonal mögé úgy, hogy véletlenül se zavarja az éppen dobó játékosokat.
- A dobóvonal átlépésekor a dobást befejezettnek kell tekinteni.
- A kézből kiejtett nyilat a játékos felveheti, nem minősül dobásnak
- A nyilakat csak egyesével lehet eldobni
- A játékos csak akkor veheti ki a nyilakat a táblából, ha az író megállapította dobás értékét, ellenkező esetben nem ér pontszámot a dobás
- A játékosok a mérkőzés megkezdése előtt kézfogással tisztelik meg az ellenfelüket. Ilyenkor szokás jó játékot kívánni.

- A mérkőzés befejezésekor a győztesnek illendő kezét fogni a legyőzötttel, ezzel megtisztelve a korrekt erőfeszítéseit a mérkőzés folyamán.
  - A mérkőzés befejezésekor mindkét játékosnak illendő kézfogással megköszönni az író együttműködését.
  - Az igazolt versenyzőktől elvárt, hogy példamutatóan, a sport és sportszerűség szelleméhez méltóan viselkedjen, akkor is, ha már nincsen versenyben.
  - Az egyenes kiesési szakaszban a vesztes játékos mindig ott marad a táblánál írni.
- Amennyiben a játékosnak külső elháríthatatlan körülmény miatt el kell hagynia a verseny helyszínét, akkor ezt köteles a Rendezőnek jelezni és köteles maga helyett gondoskodni a következő mérkőzés írójának személyéről.

### **5. Írókra vonatkozó szabályok**

- A csoportmérkőzések során a levezető lapon feltüntetett sorrendben kell a játékosoknak (vagy helyettesüknek) íróként közreműködniük.
- A főtábla mérkőzések során az adott táblánál vesztes versenyző (vagy helyettese) köteles leírni a következő mérkőzést.
- Az a versenyző, aki a fentieknek nem tesz eleget, a csoportversenyben 2 pont levonásával, a főtáblánál kizárással büntetendő. A Rendező erről feljegyzést készít, melyet továbbít a Versenybizottság felé.
- A játékos(ok)nak és a Rendezőnek egyaránt joga van az előzetesen kijelölt író indokolással lecseréltetni, ebben az esetben az író cseréjéről a Rendező köteles gondoskodni.
- Az írónak kötelessége feljegyezni névvel a 100 pont feletti kiszállót és a 180-at, 171-et.
- Az írónak jól láthatóan, a kezét a tábla síkja felé lendítve kell jeleznie, ha a játékos megdobta a kiszállót.
- Az író játék közben csak és kizárólag a darts- és az írotábla felé fordulhat. Szigorúan tilos a játékosok felé fordulni, kivéve, ha azt a játékos kéri, illetve, ha a következő legben nem egyértelmű a kezdés joga. Az író csak és kizárólag akkor mozdulhat be a tábla síkja elé, amikor azt a dobó játékos kifejezetten kéri.
- Az író nem kommentálhatja az egyes dobásokat és fogalmazhat meg kritikát a játékosokkal kapcsolatban.
- A csoportmérkőzések során az író rögzítse az eredményt a csoportlevezető jegyzőkönyvön, a főág mérkőzésein ő közölje az eredményt a versenyszervezővel.

A fenti szabályok megsértése kiválthatja a versenyből való kizárást, ez a Versenybizottság hatáskörébe tartozik.

### **6. Kép-, videó-, és hanganyag felhasználás**

A játékos a nevezési lap aláírásával hozzájárul, hogy a felvételeken megjelenik és ezért semmilyen ellenszolgáltatást nem kér, valamint elfogadja, hogy a kép-, videó-, és hangfelvételeket a szervező utólagosan felhasználja. Amennyiben a játékos nem kíván médiában megjelenni, azt kérheti a verseny szervezőjétől.



A versenyen videó felvétel és fotózás mindenki számára megengedett, de csak a helyszín, időpont és a rendezvény teljes megnevezésével tehető közzé, a megjegyzésben pedig nem utalhatnak sértően a versenyre tekintettel.

## 7. Egyéb

A verseny során felmerülő vitás kérdésekben a Versenybizottság dönt. Utólagos vitás kérdésekben a szervező hozza meg a döntést.

Dohányzás, valamint alkohol fogyasztása a játéktérben tilos!

A verseny Rendezője köteles a szemmel láthatóan alkoholos befolyásoltság alatt álló versenyzőt figyelmeztetni, amennyiben a játékos a viselkedésével zavarja a többi versenyzőt, illetve a verseny lebonyolításának menetét. Abban az esetben, ha a figyelmeztetés nem jár eredménnyel, úgy a Rendező jogosult az alkoholos befolyásoltság alatt álló versenyzőt a további játékból kizárni. A kizárást mindenképpen meg kell, hogy előzze legalább egy figyelmeztetés.

Az alkoholon kívüli tudatmódosító szerek fogyasztása törvénybe és sporterkölcsbe ütköző cselekedet, valamint versenyben lévő játékos általi fogyasztása fegyelmi vétség, így kizárással sújtandó. Az eljárásra a fent leírtak vonatkoznak.

*A változtatás jogát a szervező, tájékoztatási kötelezettség mellett fenntartja!*

2020. 08. 10.

1. sz. melléklet

1. sz. melléklet

Mosonmagyaróvári Darts Club Sportegyesület

<b>CSOPORT KIOSZTÁS</b>			
<b>LÉTSZÁM</b>	<b>CSOPORTOK SZÁMA</b>	<b>CSOPORTBÓL KIJUTÓK</b>	<b>FŐTÁBLA</b>
<b>8 fő alatt</b>	-	-	-
<b>8 fő</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4-es</b>
<b>9 fő</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>8-as</b>
<b>10-12 fő</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8-as</b>
<b>13-16 fő</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>8-as</b>
<b>17-19 fő</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>16-os</b>
<b>20-24 fő</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>16-os</b>
<b>25-32 fő</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>16-os</b>
<b>33-39 fő</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>32-es</b>
<b>40-48 fő</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>32-es</b>
<b>49-64 fő</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>32-es</b>
<b>65-79 fő</b>	<b>16</b>	<b>3</b>	<b>64-es</b>



2. sz. melléklet

2. sz. melléklet

Mosonmagyaróvári Darts Club Sportegyesület

## FŐTÁBLA KIOSZTÁS

8-as főtábla				16-os főtábla			32-es főtábla			64-es főtábla
8 fő	9 fő	10-12 fő	13-16 fő	17-19 fő	20-24 fő	25-32 fő	33-39 fő	40-48 fő	49-64 fő	65-79 fő
1/1 - 2/2	1/1 - X	1/1 - 2/4	1/1 - 2/2	1/1 - X	1/1 - 4/4	1/1 - 2/2	1/1 - X	1/1 - 4/4	1/1 - 2/2	1/1 - X
2/1 - 1/2	2/2 - 1/3	2/2 - 1/3	4/1 - 3/2	2/2 - 3/3	2/2 - 3/3	8/1 - 7/2	2/2 - 3/3	2/2 - 3/3	16/1 - 15/2	2/2 - 3/3
	2/1 - X	2/1 - 1/4	2/1 - 1/2	4/1 - X	4/1 - 1/4	4/1 - 3/2	8/1 - X	8/1 - 5/4	8/1 - 7/2	16/1 - X
	1/2 - 2/3	1/2 - 2/3	3/1 - 4/2	3/2 - 2/3	3/2 - 2/3	5/1 - 6/2	7/2 - 6/3	7/2 - 6/3	9/1 - 10/2	15/2 - 14/3
				2/1 - X	2/1 - 3/4	2/1 - 1/2	4/1 - X	4/1 - 1/4	4/1 - 3/2	8/1 - X
				1/2 - 4/3	1/2 - 4/3	7/1 - 8/2	3/2 - 2/3	3/2 - 2/3	13/1 - 14/2	7/2 - 6/3
				3/1 - X	3/1 - 2/4	3/1 - 4/2	5/1 - X	5/1 - 8/4	5/1 - 6/2	9/1 - X
				4/2 - 1/3	4/2 - 1/3	6/1 - 5/2	6/2 - 7/3	6/2 - 7/3	12/1 - 11/2	10/2 - 11/3
							2/1 - X	2/1 - 3/4	2/1 - 1/2	4/1 - X
							1/2 - 4/3	1/2 - 4/3	15/1 - 16/2	3/2 - 2/3
							7/1 - X	7/1 - 6/4	7/1 - 8/2	13/1 - X
							8/2 - 5/3	8/2 - 5/3	10/1 - 9/2	14/2 - 15/3
							3/1 - X	3/1 - 2/4	3/1 - 4/2	5/1 - X
							4/2 - 1/3	4/2 - 1/3	14/1 - 13/2	6/2 - 7/3
							6/1 - X	6/1 - 7/4	6/1 - 5/2	12/1 - X
							5/2 - 8/3	5/2 - 8/3	11/1 - 12/2	11/2 - 10/3
										2/1 - X
										1/2 - 4/3
										15/1 - X
										16/2 - 13/3
										7/1 - X
										8/2 - 12/3
										10/1 - X
										9/2 - 5/3
										3/1 - X
										4/2 - 1/3
										14/1 - X
										13/2 - 16/3
										6/1 - X
										5/2 - 9/3
										11/1 - X
										12/2 - 8/3




3. sz. melléklet

CSOPORT:

TÁBLA:

DÁTUM:

1. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_ 5. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_

							Pontok / legek	Helyezés
	1	2	3	4	5	6		
1	■	∴	∴	∴	∴	∴	∴	
		p	p	p	p	p	p	
2	∴	■	∴	∴	∴	∴	∴	
	p		p	p	p	p	p	
3	∴	∴	■	∴	∴	∴	∴	
	p	p		p	p	p	p	
4	∴	∴	∴	■	∴	∴	∴	
	p	p	p		p	p	p	
5	∴	∴	∴	∴	■	∴	∴	
	p	p	p	p		p	p	
6	∴	∴	∴	∴	∴	■	∴	
	p	p	p	p	p		p	

	Mérkőzések (írók)
3 játékos	1-3 (2) 2-3 (1) 1-2 (3)
4 játékos	1-4 (3) 2-3 (4) 1-3 (2) 2-4 (3) 1-2 (4) 3-4 (1)
5 játékos	1-5 (3) 2-4 (1) 3-5 (2) 1-4 (5) 2-3 (4) 4-5 (2) 1-3 (4) 2-5 (1) 3-4 (5) 1-2 (3)
6 játékos	1-6 (3) 2-5 (4) 3-4 (2) 1-5 (6) 2-4 (1) 3-5 (6) 4-6 (2) 1-3 (5) 2-6 (3) 4-5 (1) 2-3 (6) 1-4 (5) 3-6 (4) 1-2 (5) 5-6 (4)

Végeredmény:

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_  
 4. \_\_\_\_\_  
 5. \_\_\_\_\_  
 6. \_\_\_\_\_