ՄԵԿ ԱՐԵՆԱ • ՄԵԿ ՄՐՑԱԿՑԱՅԻՆ ՈՒՂԻ

ARMENIAN DARTS AMATEUR OPEN 2026 organized by Darts Arena

Դարթի Հայաստանի սիրողական բաց առաջնություն 2026 — կանոնակարգ

Armenian Darts Amateur Open 2026 · տարբերակ 2.5 · Ամսաթիվ՝ 01 / 10 / 2026

Բովանդակություն

1. Ընդհանուր դրույթներ 1
2. Ակումբային վարկանիշ և արտոնյալ տեղեր 2
3. Առաջնության կառուցվածքը 2
4. 1-ին փուլ — խմբային 4
5. 1-ին փուլի բաշխում և վիճակահանություն 4
6. 2-րդ փուլ — խմբային 5
7. 3-րդ փուլ — եզրափակիչ 5
8. Խաղային ձևաչափ և լեգերի քանակ 5
9. Խաղային կանոններ և փակման շեմեր 6
10. Տեղերը խմբում և ցուցանիշների հավասարություն 7
11. Չներկայանալ, ուշանալ, փոխարինում 7
12. Վարքագիծ, սպորտային էթիկա և հագուստ 7
13. Հրապարակումներ և կազմակերպչի որոշումները 9
14. Մրցանակներ 9

Առաջնությունն անցկացվում է **երեք փուլով**: **1-ին փուլը** խմբային է՝ 301 ձևաչափով, **ութ հոգանոց խմբերով**: **2-րդ փուլը** նույնպես խմբային է՝ 501 ձևաչափով. այստեղ են միանում ակումբային վարկանիշի արտոնյալ տեղերի տերերը: **3-րդ փուլը** եզրափակիչն է՝ 501 ձևաչափով: Եզրափակիչի հարթակը հայտարարվում է առանձին:

1. Ընդհանուր դրույթներ

1.1. Առաջնությունը բաց է **18 տարեկանից սկսած** բոլորի համար՝ անկախ ակումբային պատկանելիությունից և խաղային փորձից:

1.2. Հայտերի ընդունումը բաց է **2026 թ. հոկտեմբերի 1-ից 15-ը ներառյալ**՝ առցանց գրանցման ձևով: Տեղեկությունների համար՝ **+374 94 65 88 90**:

1.3. Առաջնության խաղային օրերը՝ **2026 թ. հոկտեմբերի 16 – նոյեմբերի 1**: Բլոկների ճշգրիտ օրացույցը հրապարակվում է վիճակահանության հետ:

1.4. Մասնակցության վճարը՝ **5000 ֏**՝ բոլորի համար նույնը: Արտոնություններ գումարի դիմաց չեն տրվում: Հրավերով տեղեր գոյություն չունեն: **Վճարումը կատարվում է տեղում՝ Darts Arena-ի ակումբում**, հայտերի ընդունման ժամանակահատվածում՝ **մինչև հոկտեմբերի 15-ը ներառյալ**: **Հայտը համարվում է ընդունված վճարումը ստանալուց հետո. չվճարված հայտերը վիճակահանությանը չեն մասնակցում:**

1.5. 1-ին փուլը խաղացվում է **301**, 2-րդ և 3-րդ փուլերը՝ **501** ձևաչափով: Բաժանումը միտումնավոր է. 1-ին փուլում շատ են նորեկները, և 301-ը խաղային բլոկը պահում է ողջամիտ շրջանակում:

1.6. Յուրաքանչյուր խաղային բլոկի համար հատկացվում է **ութ խաղային և երկու մարզական թիրախ**: Մարզական թիրախները պաշտոնական հանդիպումների համար չեն օգտագործվում:

1.7. Սույն կառուցվածքը հիմնականն է: Փուլերի ծավալը, բլոկների քանակը, խմբերի չափը և հաջորդ փուլ անցնողների թիվը որոշվում են ընդունված հայտերի քանակով՝ 3-րդ բաժնի համաձայն, և հրապարակվում են վիճակահանության հետ միասին: Այլ փոփոխություններ չեն կատարվում:

2. Ակումբային վարկանիշ և արտոնյալ տեղեր

2.1. Darts Arena-ի ակումբային վարկանիշը՝ ակումբի լիգաների **վերջին 12 ամիսների լավագույն երեք արդյունքների գումարն է**:

2.2. Արտոնյալ տեղն ազատում է 1-ին փուլից. մասնակիցը միանում է առաջնությանը **2-րդ փուլից**:

2.3. Արտոնյալ տեղերը **ութն են**: Դրանք բաշխվում են վարկանիշով՝ վերևից ներքև, հայտ ներկայացրածների մեջ: Եթե առաջին ութնյակից որևէ մեկը հայտ չի ներկայացրել, տեղն անցնում է իններորդին, ապա տասներորդին և այդպես շարունակ:

2.4. Եթե վարկանիշային մասնակիցներից հայտ է ներկայացրել ութից պակաս մարդ, չզբաղեցված արտոնյալ տեղերը ոչ ոքի չեն փոխանցվում: 2-րդ փուլի ընդհանուր կազմը մնում է նույնը՝ պակասող տեղերը լրացնում է 1-ին փուլը:

2.5. Վարկանիշային մասնակիցները, ովքեր չեն մտել արտոնյալ ութնյակի մեջ, խաղում են 1-ին փուլը և ստանում մեկնարկային համար՝ ըստ վարկանիշի:

2.6. Ակումբային վարկանիշ չունեցող մասնակիցները բաշխվում են վիճակահանությամբ:

2.7. Հայաստանի դարթսի **2025 թ. սիրողական առաջնության** գործող մրցանակակիրները՝ 1-ին և 2-րդ տեղերը, հայտ ներկայացնելու դեպքում 1-ին փուլում ստանում են նույն մեկնարկային կարգավիճակը, ինչ վարկանիշային մասնակիցները: Փուլ բաց թողնելու իրավունք այս արտոնությունը չի տալիս:

2.8. Արտոնյալ տեղը չի վաճառվում և չի տրվում հրավերով: Այն վաստակվում է բացառապես Darts Arena-ի լիգաներում խաղալով:

3. Առաջնության կառուցվածքը

3.1. Առաջնությունն անցկացվում է երկու տարբերակներից մեկով: Տարբերակը որոշվում է ընդունված հայտերի քանակով և հայտարարվում է վիճակահանության հետ միասին:

— 24–40 հայտ՝ տարբերակ A. 1-ին փուլը՝ 3–5 խումբ · 2-րդ փուլ՝ 16 մասնակից՝ 4 խումբ՝ չորսական · 3-րդ փուլ՝ 8 մասնակից՝ քառորդեզրափակիչներից:

— 41–72 հայտ՝ տարբերակ A. 1-ին փուլը՝ 6–9 խումբ · 2-րդ փուլ՝ 16 մասնակից՝ 4 խումբ՝ չորսական · 3-րդ փուլ՝ 8 մասնակից՝ քառորդեզրափակիչներից:

— **73–104 հայտ՝ տարբերակ B.** 1-ին փուլը՝ **10–13 խումբ** · 2-րդ փուլ՝ 32 մասնակից՝ 4 խումբ, երկու խաղային բլոկում · 3-րդ փուլ՝ 16 մասնակից՝ 1/8-ից:

— **104-ից ավելի հայտ՝ տարբերակ B.** 1-ին փուլը՝ **14 և ավելի խումբ** · 2-րդ փուլ՝ 32 մասնակից՝ 4

խումբ, երկու խաղային բլոկում · 3-րդ փուլ՝ 16 մասնակից՝ 1/8-ից:

3.2. Տարբերակ A. 2-րդ փուլը՝ տասնվեց մասնակից՝ ութ արտոնյալ և ութ 1-ին փուլից անցած, չորս խումբ՝ չորսական խաղացող (A–D): Վարկանիշի № 1–4-ը խմբերի առաջին համարներն են, № 5–8-ը՝ երկրորդ, 1-ին փուլից անցածները՝ երրորդ և չորրորդ: Խմբում յուրաքանչյուրը խաղում է բոլորի դեմ՝ երեք հանդիպում, առաջին երկու տեղերն անցնում են 3-րդ փուլ (6-րդ և 7-րդ բաժիններ):

3.3. **Տարբերակ B.** 2-րդ փուլը՝ երեսուներկու մասնակից՝ ութ արտոնյալ և քսանչորս 1-ին փուլից անցած, **չորս խումբ՝ ութական խաղացող** (ութ ենթախումբ՝ չորսական), երկու խաղային բլոկում: Բոլոր ութ արտոնյալները դառնում են ութ ենթախմբերի առաջին համարները: Վարկանիշի № 1–4-ը գնում են առաջին բլոկ, № 5–8-ը՝ երկրորդ, որպեսզի երկու բլոկները ուժով հավասար լինեն: 1-ին փուլից անցած քսանչորսը լրացնում են ենթախմբերի մնացած տեղերը:

3.4. Տարբերակ B. Ենթախմբում յուրաքանչյուրը խաղում է բոլորի դեմ՝ երեք հանդիպում: Խմբի բոլոր ութ մասնակիցներն անցնում են խմբային փլեյ-օֆֆ. ենթախմբում զբաղեցրած տեղը որոշում է քառորդեզրափակիչի զույգը:

3.5. **Խմբային փլեյ-օֆֆը՝ քառորդեզրափակիչներ և կիսաեզրափակիչներ:** Քառորդեզրափակիչները խաչաձև են՝ ուժեղն ընդդեմ ավելի թույլի. ենթախումբ A-ի **1-ին համարը՝ B-ի 4-րդի դեմ**, A-ի **2-րդը՝ B-ի 3-րդի դեմ**, A-ի **3-րդը՝ B-ի 2-րդի դեմ**, A-ի **4-րդը՝ B-ի 1-ինի դեմ**: Նույն ենթախմբի խաղացողները քառորդեզրափակիչում չեն հանդիպում:

3.6. **Քառորդեզրափակիչում պարտվողը դուրս է մնում առաջնությունից:** Չորս հաղթողներն անցնում են 3-րդ փուլ: **Կիսաեզրափակիչն ազդում է միայն մեկնարկային համարի վրա**. հաղթողները դառնում են խմբի առաջին համարները, պարտվողները՝ երկրորդները: Կիսաեզրափակիչը պարտադիր է. խաղից հրաժարվելը տալիս է ամենացածր մեկնարկային համարը:

3.7. **Հաջորդ փուլ անցնելը 1-ին փուլից.** Բոլոր խմբերից անցնում է **հավասար թվով** մասնակից՝ խմբային փլեյ-օֆֆի արդյունքով առաջին N տեղը: Եթե խմբերի քանակը × N-ը չի լրացնում 2-րդ փուլի կազմը, մնացած տեղերը զբաղեցնում են **լավագույն հաջորդ տեղերը**՝ բոլոր խմբերի միջև համեմատած 10-րդ բաժնի ցուցանիշներով: Ոչ լրիվ խմբից անցնում է նույնքան մասնակից, որքան լրիվ խմբերից. կազմի տարբերությունը առավելություն կամ թերություն չի ստեղծում: Օրինակներ՝

- տարբերակ A, **2 խումբ**՝ անցնում է **4-ական**;
- տարբերակ A, **4 խումբ**՝ անցնում է **2-ական**;
- տարբերակ A, **7 խումբ՝ 1-ական** և **1 լավագույն երկրորդ տեղ**;
- տարբերակ B, **8 խումբ**՝ անցնում է **3-ական**;
- տարբերակ B, **10 խումբ՝ 2-ական** և **4 լավագույն երրորդ տեղ**;
- տարբերակ B, **12 խումբ**՝ անցնում է **2-ական**:

3.8. **Խաղային բլոկը** կազմակերպչական միավոր է՝ առանձին խաղային հատված, որին հրավիրվում է մինչև **տասնվեց մասնակից** (երկու խումբ)՝ ըստ խաղային թիրախների թվի: Բլոկը մրցակցային միավոր չէ. խմբերն ու անցնողները որոշվում են խմբի ներսում: Բլոկները կարող են անցկացվել ինչպես տարբեր օրերի, այնպես էլ մեկ օրում՝ ցերեկային և երեկոյան սեանսով: Ամսաթվերն ու ժամերը հրապարակվում են վիճակահանության հետ:

3.9. 24-ից պակաս հայտի դեպքում առաջնությունն անցկացվում է երկու փուլով. բոլոր մասնակիցները խաղում են խմբային փուլը կրճատ կազմով, ութնյակը անհրաժեշտության դեպքում լրացվում է լավագույն երրորդ տեղերով: Արտոնյալ մասնակիցները դառնում են խմբերի առաջին համարները:

3.10. Ճանապարհը դեպի տիտղոս՝ տարբերակ A-ում արտոնյալ մասնակիցը խաղում է 6 հանդիպում, 1-ին փուլից անցածը՝ 12: Տարբերակ B-ում՝ համապատասխանաբար 9 և 15: Սա գիտակցված

տարբերություն է. արտոնությունը վաստակված է ակումբային մրցաշրջանի վեց լիգայով:

4. 1-ին փուլ — խմբային

4.1. 1-ին փուլի հիմնական միավորը **ութ հոգանոց խումբն է՝ երկու ենթախումբ՝ չորսական խաղացող**: Խմբերի քանակը ստացվում է ընդունված հայտերի թիվը ութի բաժանելով և հայտարարվում է վիճակահանության հետ:

4.2. **Ոչ լրիվ խումբ.** Եթե հայտերի թիվը ութի պատիկ չէ, ավելացած մասնակիցներից կազմվում է **մեկ ոչ լրիվ խումբ՝ 5–7 մասնակից**: Եթե ավելացողները հինգից պակաս են, վերջին լրիվ խումբը միանում է նրանց, և ստացված 9–12 մասնակիցը բաժանվում է **երկու հնարավորինս հավասար ոչ լրիվ խմբի՝** 4–6-ական մասնակից: Այսպիսով խմբում երբեք չի լինում չորսից պակաս և ութից ավելի խաղացող:

4.3. **Լրիվ խումբ՝ 8 մասնակից.** Ենթախմբում յուրաքանչյուրը խաղում է բոլորի դեմ՝ **երեք երաշխավորված հանդիպում**: Խմբի բոլոր ութ մասնակիցներն անցնում են **խմբային փլեյ-օֆֆ՝** քառորդեզրափակիչ, կիսաեզրափակիչ, 3-րդ տեղի հանդիպում և խմբի եզրափակիչ:

4.4. Քառորդեզրափակիչի զույգերը խաչաձև են՝ ուժեղն ընդդեմ ավելի թույլի. ենթախումբ A-ի **1-ին համարը՝ B-ի 4-րդի դեմ**, A-ի **2-րդը՝ B-ի 3-րդի դեմ**, A-ի **3-րդը՝ B-ի 2-րդի դեմ**, A-ի **4-րդը՝ B-ի 1-ինի դեմ**: Նույն ենթախմբի խաղացողները քառորդեզրափակիչում չեն հանդիպում:

4.5. **Ոչ լրիվ խմբի փլեյ-օֆֆը.**

- **7 մասնակից՝** երկու ենթախումբ՝ 4 և 3: Բոլորն անցնում են փլեյ-օֆֆ. ենթախմբերի ցուցանիշներով լավագույն մասնակիցն ուղիղ անցնում է կիսաեզրափակիչ, մնացած վեցը խաղում են քառորդեզրափակիչներ;
- **4–6 մասնակից՝** ենթախմբերի չի բաժանվում. բոլորը խաղում են բոլորի դեմ մեկ շրջանով, ապա փլեյ-օֆֆն սկսվում է **կիսաեզրափակիչներից՝** աղյուսակի առաջին չորս տեղերով (1-ինը՝ 4-րդի դեմ, 2-րդը՝ 3-րդի դեմ):

4.6. Խմբային փլեյ-օֆֆը խաղացվում է միշտ՝ անկախ հաջորդ փուլ անցնողների թվից: Այն որոշում է թե՛ անցնողների կազմը, թե՛ նրանց մեկնարկային համարը 2-րդ փուլում:

4.7. Խմբերը բաշխվում են խաղային բլոկների միջև՝ մեկ բլոկում ոչ ավելի, քան **երկու խումբ**: Յուրաքանչյուր բլոկի ամսաթիվը և ներկայանալու ժամը հրապարակվում են վիճակահանության հետ: Տարբեր բլոկների մասնակիցները ուրիշի բլոկ չեն կանչվում:

5. 1-ին փուլի բաշխում և վիճակահանություն

5.1. **Բաշխման ցուցակ.** 1-ին փուլի բոլոր մասնակիցները դասավորվում են մեկ ցուցակում՝ վերևից ներքև.

- Darts Arena-ի վարկանիշային մասնակիցները՝ ըստ ակումբային վարկանիշի;
- Հայաստանի առաջնությունների մրցանակակիրները, ովքեր ակումբային վարկանիշ չունեն;
- մասնակիցները, ում մասին կան հաստատվող տվյալներ՝ n01-ի պրոֆիլ, այլ մրցաշարերի արդյունքներ, կազմակերպչի գնահատական;
- մնացածը՝ պատահական հերթականությամբ, բաց վիճակահանությամբ:

Վարկանիշային միավորների հավասարության դեպքում վեր է դասվում այն մասնակիցը, ում առանձին լավագույն արդյունքն ավելի բարձր է, ապա՝ ով ավելի շատ լիգա է խաղացել:

5.2. **Զամբյուղներ.** Ցուցակը հաջորդաբար բաժանվում է **ութ զամբյուղի՝** ըստ խմբի տեղերի թվի: Յուրաքանչյուր զամբյուղում խմբերի քանակին հավասար թվով մասնակից է. առաջին զամբյուղում ցուցակի ամենաուժեղներն են, ութերորդում՝ նորեկները:

5.3. **Բաշխումն ըստ խմբերի.** Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է **մեկական մասնակից յուրաքանչյուր զամբյուղից**: Զամբյուղի ներսում մարդիկ բաշխվում են «օձի» սկզբունքով. առաջին զամբյուղը՝ 1-ին խումբ, 2-րդ խումբ, 3-րդ և այդպես շարունակ, հաջորդ զամբյուղը՝ հակառակ հերթականությամբ: Նպատակը՝ ուժով հավասար խմբեր: Ոչ լրիվ խմբերը լրացվում են վերջին զամբյուղներից, որպեսզի ուժեղ մասնակիցները չկենտրոնանան մեկ խմբում:

5.4. **Ենթախմբի կազմը.** Խմբի ներսում **1-ին, 4-րդ, 5-րդ և 8-րդ** զամբյուղների մասնակիցները կազմում են **ենթախումբ A**, **2-րդ, 3-րդ, 6-րդ և 7-րդ** զամբյուղներինը՝ **ենթախումբ B**: Այսպես երկու ենթախմբերը ուժով հավասար են, և երկու վարկանիշային մասնակից նույն ենթախումբ չեն ընկնում:

5.5. Երրորդ և չորրորդ զամբյուղների ներսում տեղերը որոշվում են բաց վիճակահանությամբ: Վիճակահանությունը հրապարակվում է 1-ին փուլից առաջ և այնուհետև չի փոխվում՝ բացառությամբ 11-րդ բաժնի դեպքերի:

6. 2-րդ փուլ — խմբային

6.1. Խաղում են արտոնյալ տեղերի տերերը և 1-ին փուլից անցածները՝ տարբերակ A-ում տասնվեց, տարբերակ B-ում երեսուներկու մասնակից:

6.2. Տարբերակ A-ում՝ չորս խումբ՝ չորսական խաղացողով (A–D). յուրաքանչյուրում երկու արտոնյալ տեղի տեր և 1-ին փուլից անցած երկու մասնակից:

6.3. Տարբերակ B-ում չորս խմբերը բաժանվում են երկու խաղային բլոկի՝ երկուական խումբ: Վարկանիշի № 1–4-ը գնում են առաջին բլոկ, № 5–8-ը՝ երկրորդ, որպեսզի երկու բլոկները ուժով հավասար լինեն:

6.4. Խմբում յուրաքանչյուրը խաղում է բոլորի դեմ՝ երեք հանդիպում, մինչև 3 հաղթանակ: Տեղերը որոշվում են 10-րդ բաժնով: Յուրաքանչյուր խմբի առաջին երկու տեղերն անցնում են 3-րդ փուլ:

6.5. 3-րդ փուլի մեկնարկային համարները՝ A1, B1, C1, D1՝ խմբերի առաջին տեղերը, A2, B2, C2, D2՝ երկրորդ տեղերը:

7. 3-րդ փուլ — եզրափակիչ

7.1. Եզրափակիչ փուլն անցկացվում է առանձին օրով. հարթակը և ժամը հայտարարվում են 2-րդ փուլից հետո: Տարբերակ A-ում խաղում են ութ մասնակից՝ քառորդեզրափակիչներից, տարբերակ B-ում տասնվեց՝ 1/8 եզրափակիչներից: Խաղացվում է նաև 3-րդ տեղի հանդիպում:

7.2. Քառորդեզրափակիչների զույգերը՝ A1–B2, C1–D2, B1–A2, D1–C2. խմբի առաջին տեղն ընդդեմ այլ խմբի երկրորդ տեղի:

7.3. 2-րդ փուլի նույն խմբի խաղացողները հայտնվում են ցանցի տարբեր կեսերում և կարող են հանդիպել միայն եզրափակչում:

7.4. Ցանցը հրապարակվում է 2-րդ փուլից հետո և այնուհետև չի փոխվում:

8. Խաղային ձևաչափ և լեգերի քանակ

1-ին փուլ — 301

— խմբային հանդիպումներ՝ մինչև **3 հաղթանակ**

— խմբի քառորդեզրափակիչ՝ մինչև **3**
— խմբի կիսաեզրափակիչ՝ մինչև **3**
— խմբի 3-րդ տեղի խաղ՝ մինչև **3**
— խմբի եզրափակիչ՝ մինչև **4**

2-րդ փուլ — 501

— ենթախմբային հանդիպումներ՝ մինչև **3 հաղթանակ**
— քառորդեզրափակիչ՝ մինչև **3**
— կիսաեզրափակիչ՝ մինչև **3**

3-րդ փուլ — 501

— 1/8 եզրափակիչ (տարբերակ B)՝ մինչև **3**
— քառորդեզրափակիչ՝ մինչև **4**
— կիսաեզրափակիչ՝ մինչև **4**
— 3-րդ տեղի խաղ՝ մինչև **4**
— առաջնության եզրափակիչ՝ մինչև **6**

9. Խաղային կանոններ և փակման շեմեր

9.1. Թիրախի չափերը ստանդարտ են՝ կենտրոնի բարձրությունը 1,73 մ, հեռավորությունը 2,37 մ:

9.2. Բոլոր հանդիպումները խաղացվում են կրկնապատկումով փակմամբ (double out): 1-ին և 2-րդ փուլերում գործում են փակման շեմեր՝ 9.6 և 9.7 կետերով: 3-րդ փուլում շեմեր չեն կիրառվում:

9.3. Գերհաշիվը կամ այնպիսի մնացորդի վրա դուրս գալը, որից հնարավոր չէ փակել, չեղարկում է մոտեցումը. հաշիվը վերադառնում է մոտեցումից առաջվա արժեքին:

9.4. Առաջին լեգում առաջինը նետելու իրավունքը որոշվում է կենտրոն նետումով, այնուհետև հերթափոխվում է:

9.5. Հաշիվը վարվում է n01 հավելվածում: Արդյունքը հաստատում են երկու մասնակիցները՝ անմիջապես հանդիպման ավարտից հետո: Դրոտիկները թիրախից չեն հանվում մինչև վիճելի արդյունքի հաստատումը:

9.6. **Փակման շեմերը 1-ին փուլում (301).** Առաջին տասնմեկ մոտեցումների ընթացքում լեգը փակվում է միայն կրկնապատկումով: **Տասներկուերորդ մոտեցումից՝ 34-րդ նետումից սկսած** թույլատրվում է փակել անհրաժեշտ սեկտոր ուղիղ նետումով: Եթե **42 նետումից հետո** լեգը փակված չէ, այն խաղարկվում է թիրախի կենտրոն նետումով:

9.7. **Փակման շեմերը 2-րդ փուլում (501).** Առաջին տասնչորս մոտեցումների ընթացքում լեգը փակվում է միայն կրկնապատկումով: **Տասնհինգերորդ մոտեցումից՝ 43-րդ նետումից սկսած** թույլատրվում է ուղիղ փակում: Եթե **54 նետումից հետո** լեգը փակված չէ, այն խաղարկվում է թիրախի կենտրոն նետումով: Կենտրոն նետումով խաղարկելիս յուրաքանչյուրը նետում է մեկ դրոտիկ՝ առաջինը նա, ով լեգը չի սկսել. հաղթում է կենտրոնին ավելի մոտ խփողը, հավասարության դեպքում նետումը կրկնվում է:

9.8. Շեմերի պահպանմանը հետևում է հաշվառողը՝ n01-ում հաշիվը վարող անձը: Շեմին հասնելն ազդարարվում է բարձրաձայն՝ համապատասխան մոտեցումից առաջ: Մոտեցման համարը երևում է n01-ի էկրանին:

9.9. Մարզանքն անցկացվում է միայն մարզական թիրախների վրա և չի հետաձգում հանդիպումների հերթը:

10. Տեղերը խմբում և ցուցանիշների հավասարություն

10.1. Խմբում և ենթախմբում տեղերը որոշվում են հաղթանակների թվով, ապա լեգերի տարբերությամբ, ապա շահած լեգերի քանակով:

10.2. Երկու մասնակցի հավասարության դեպքում հաշվի է առնվում անձնական հանդիպման արդյունքը:

10.3. Եթե երեք և ավելի մասնակից հավասար են բոլոր ցուցանիշներով և դա ազդում է հաջորդ փուլ անցնելու կամ մեկնարկային համարի վրա, յուրաքանչյուրը կատարում է **ինը նետում միավորներ հավաքելու վրա**՝ երեք մոտեցում անընդմեջ. վեր է դասվում ավելի շատ հավաքածը: Կրկնվող հավասարության դեպքում նետումները կրկնում են միայն հավասար մնացածները:

10.4. Այս կանոնները գործում են առաջնության բոլոր փուլերում:

11. Չներկայանալ, ուշանալ, փոխարինում

11.1. Հայտ ներկայացրած և վճարը կատարած մասնակիցը պարտավոր է ներկայանալ իր խաղային բլոկի հայտարարված ժամին:

11.2. **Մասնակիցն ընդհանրապես չի ներկայացել.** Նրա տեղը ենթախմբում համարվում է թափուր. նրա մասնակցությամբ հանդիպումները չեն անցկացվում և աղյուսակ չեն մտնում: Ենթախումբը խաղում է կրճատ կազմով:

11.3. **Մասնակիցը ներկայացել է, սակայն դադարեցրել է մասնակցությունը.** Խաղացված հանդիպումները մնում են ուժի մեջ: Չկայացածներում նրան գրանցվում է պարտություն, մրցակցին՝ հաղթանակ՝ ձևաչափով նախատեսված հաշվով: Այդ հանդիպման լեգերը վիճակագրության մեջ չեն մտնում:

11.4. **Ուշացում.** Թույլատրվում է, եթե մասնակիցը զգուշացրել է մինչև ցուցակի փակումը. նրա հանդիպումը, ըստ հնարավորության, նշանակվում է ավելի ուշ: Եթե բլոկի մեկնարկից անցել է **տասնհինգ րոպե**, հասել է նրա հերթը, իսկ նա չի ներկայացել՝ կիրառվում է 11.3 կետը:

11.5. **Վճարը.** Հայտերի ընդունման ավարտից հետո մասնակցության վճարը վերադարձման ենթակա չէ՝ ո՛չ հրաժարվելու, ո՛չ չներկայանալու դեպքում:

11.6. **Փոխարինում հերթականությամբ.** Ազատված տեղը փոխանցվում է հերթականությամբ հաջորդին՝ արտոնյալ տեղը՝ հայտ ներկայացրածների մեջ վարկանիշով հաջորդին, 2-րդ փուլի տեղը՝ 1-ին փուլում լավագույն չանցած արդյունք ցույց տվածին՝ 3.7 կետի կարգով, 3-րդ փուլի տեղը՝ 2-րդ փուլի քառորդեզրափակիչներում պարտվածներից լավագույնին՝ ըստ ցուցանիշների:

11.7. Համապատասխան փուլի կազմերի և ցանցի հրապարակումից հետո փոխարինում չի կատարվում՝ կիրառվում են 11.2 կամ 11.3 կետերը:

12. Վարքագիծ, սպորտային էթիկա և հագուստ

12.1. Մասնակիցները պարտավոր են հարգալից վերաբերվել մրցակիցներին, կազմակերպիչներին և հանդիսատեսին:

12.2. Մրցակցի մոտեցման ժամանակ սպասող մասնակիցը կանգնում է նետման գծից հետև՝ մրցակցից մոտավորապես **մեկ քայլ հետ**, նրա տեսադաշտից դուրս: Արգելվում է խոսել, մեկնաբանել նետումները, աղմկել կամ այլ կերպ շեղել ուշադրությունը:

12.3. **Արգելվում է մրցակցին հուշել** մնացորդը, փակման համակցությունը կամ սեկտորը: Նման հուշումը թույլատրելի է միայն մրցակցի ուղղակի հարցին ի պատասխան: Հաշիվը բարձրաձայնում է այն անձը, ով վարում է գրանցումը n01-ում:

12.4. Անպարկեշտ արտահայտությունները, վիրավորանքը, սպառնալիքը և ագրեսիվ վարքն

անթույլատրելի են: Կիրառվում է հետևյալ հաջորդականությունը՝ բանավոր նկատողություն, պաշտոնական նախազգուշացում, տեխնիկական պարտություն հանդիպումում, առաջնությունից հեռացում՝ առանց վճարի վերադարձի:

12.5. Խաղի դիտավորյալ ձգձգումն անթույլատրելի է: Նախազգուշացումից հետո գրանցվում է տեխնիկական պարտություն լեգում՝ կազմակերպչի որոշմամբ:

12.6. Մասնակիցը հանդիպմանը չի թույլատրվում, եթե նա գտնվում է ալկոհոլի կամ ցանկացած այլ արգելված նյութի ազդեցության տակ, կամ նրա վիճակը խանգարում է խաղին կամ շրջապատի անվտանգությանը: Այդ դեպքում կիրառվում է 11.3 կետը՝ խաղացված հանդիպումները մնում են ուժի մեջ, չկայացածներում գրանցվում է պարտություն: Որոշումը կայացնում է կազմակերպիչը:

12.7. **Հագուստը պետք է լինի չեզոք:** Մասնակիցը խաղում է կոկիկ մարզական հագուստով և փակ կոշիկներով: Հագուստի վրա չպետք է լինեն որևէ լոգո, ապրանքանիշի անվանում, գովազդ կամ խորհրդանիշ:

12.8. Մասնավորապես **արգելվում են**՝

- սպորտային և ցանկացած այլ ապրանքանիշերի լոգոներ ու անվանումներ՝ օրինակ Nike, Adidas, գարեջրի կամ խաղադրույքների ապրանքանիշեր, խանութների ու ընկերությունների անուններ;
- այլ դարթս ակումբների, ֆեդերացիաների, լիգաների և թիմերի անվանումներ ու խորհրդանիշեր;
- այլ երկրների դրոշներ, զինանշաններ, անվանումներ և պետական խորհրդանիշեր;
- քաղաքական, կրոնական կամ գաղափարական բովանդակությամբ պատկերներ ու գրություններ;
- ցանկացած ապրանքի կամ ծառայության գովազդ, QR-կոդեր, հեռախոսահամարներ և կոնտակտային տվյալներ:

12.9. **Թույլատրվում են**՝ մասնակցի անունը և ազգանունը, Հայաստանի դրոշը, Darts Arena-ի համազգեստն ու խորհրդանիշը, ինչպես նաև մասնակցի անձնական հովանավորի լոգոն՝ կազմակերպչի հետ նախնական համաձայնեցմամբ:

12.10. Եթե հագուստը չի համապատասխանում պահանջներին, մասնակիցը հանդիպմանը չի թույլատրվում մինչև խախտման վերացումը՝ հագուստը փոխելու կամ խորհրդանիշը ծածկելու միջոցով: Դրա համար ծախսվող ժամանակը հանդիպումների հերթը չի երկարացնում:

12.11. **Առաջնությունը սպորտային միջոցառում է:** Մրցաշարի տարածքում արգելվում է քաղաքական, կրոնական կամ այլ գաղափարական քարոզչությունը՝ կոչերի, խորհրդանիշերի, պաստառների, հագուստի վրա պատկերների կամ հրապարակային հայտարարությունների տեսքով: Գնահատվում է միայն խաղը:

12.12. Արգելվում են ցանկացած խտրականություն և վիրավորական արտահայտություն՝ ազգության, կրոնի, սեռի, տարիքի, անձնական կյանքի կամ այլ հատկանիշի հիմքով: Խախտումը դիտարկվում է 12.4 կետի կարգով:

12.13. **Կազմակերպչի միջոցները.** Կանոնների խախտման դեպքում կազմակերպիչը կարող է կիրառել հետևյալ միջոցները՝

- բանավոր նկատողություն;
- պաշտոնական նախազգուշացում;
- տեխնիկական պարտություն լեգում;
- տեխնիկական պարտություն հանդիպումում;
- հանդիպմանը չթույլատրում՝ մինչև խախտման վերացումը (հագուստ, վիճակ);
- առաջնությունից հեռացում՝ առանց մասնակցության վճարի վերադարձի:

Միջոցի ընտրությունը կախված է խախտման ծանրությունից. ծանր դեպքերում կազմակերպիչն

իրավունք ունի անմիջապես կիրառել հեռացումը՝ առանց նախորդ քայլերի:

12.14. Եթե հագուստի կամ վիճակի խախտումը չի վերացվում մինչև ժամանակացույցով նախատեսված իր հանդիպման սկիզբը, մասնակցին գրանցվում է տեխնիկական պարտություն այդ հանդիպումում: Կրկնության դեպքում կիրառվում է առաջնությունից հեռացում: Որոշումը կայացնում է կազմակերպիչը և այն վերջնական է:

12.15. Սույն բաժինը գործում է առաջնության բոլոր փուլերում, ներառյալ եզրափակիչ օրը:

13. Հրապարակումներ և կազմակերպչի որոշումները

13.1. Վիճակահանությունը, խմբերի կազմերը, բլոկների օրացույցը, ընտրված տարբերակը և հաջորդ փուլ անցնողների ճշգրիտ թիվը հրապարակվում են գրանցման ավարտից հետո՝ մեկ հաղորդագրությամբ:

13.2. Յուրաքանչյուր փուլի արդյունքները հրապարակվում են նույն օրը:

13.3. Սույն կանոնակարգով չնկարագրված վիճելի իրավիճակները լուծում է կազմակերպիչը: Որոշումը հայտարարվում է մասնակիցներին մինչև խաղը շարունակելը:

14. Մրցանակներ

14.1. Դրամական մրցանակներ չկան:

14.2. Եզրափակիչ փուլի մասնակիցները՝ ըստ զբաղեցրած տեղերի, ստանում են գավաթներ, մեդալներ, պատվոգրեր և հովանավորների մրցանակներ:

14.3. Բոլոր մրցանակները՝ գավաթները, մեդալներն ու պատվոգրերը, մնում են մասնակիցների մոտ:

14.4. Հովանավորների մրցանակների ցուցակը հրապարակվում է վիճակահանության հետ կամ առաջնության բացման ժամանակ: