ОДНА АРЕНА • ОДИН СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ПУТЬ

ARMENIAN DARTS AMATEUR OPEN 2026 organized by Darts Arena

Регламент Armenian Darts Amateur Open 2026

Любительский открытый чемпионат Армении по дартсу · версия 2.5 · дата: 01 / 10 / 2026

Содержание

1. Общие положения 1
2. Клубный рейтинг и привилегированные места 2
3. Структура чемпионата 2
4. 1-й этап — групповой 4
5. Распределение и жеребьёвка 1-го этапа 4
6. 2-й этап — групповой 5
7. 3-й этап — финальный 5
8. Игровой формат и количество легов 5
9. Игровые правила и пороги закрытия 6
10. Места в группе и равенство показателей 6
11. Неявка, опоздание, замена 7
12. Поведение, спортивная этика и одежда 7
13. Публикации и решения организатора 8
14. Призы 8

Чемпионат проводится в **три этапа**. **1-й этап** групповой — формат 301, **группы по восемь человек**. **2-й этап** тоже групповой — формат 501; здесь вступают обладатели привилегированных мест по клубному рейтингу. **3-й этап** — финальный, формат 501. Площадка финала объявляется отдельно.

1. Общие положения

1.1. Чемпионат открыт для всех **с 18 лет** — независимо от клубной принадлежности и игрового опыта.

1.2. Приём заявок открыт **с 1 по 15 октября 2026 года включительно** — через онлайн-форму регистрации. Справки по телефону **+374 94 65 88 90**.

1.3. Игровые дни чемпионата — **с 16 октября по 1 ноября 2026 года**. Точный календарь блоков публикуется вместе с жеребьёвкой.

1.4. Взнос за участие — **5000 ֏**, одинаковый для всех. Привилегии за деньги не предоставляются. Мест по приглашению не существует. **Оплата производится на месте — в клубе Darts Arena**, в период приёма заявок, **до 15 октября включительно**. **Заявка считается принятой после оплаты;**

неоплаченные заявки в жеребьёвке не участвуют.

1.5. 1-й этап играется в формате **301**, 2-й и 3-й этапы — **501**. Разделение сделано намеренно: на 1-м этапе много новичков, и 301 удерживает игровой блок в разумных рамках.

1.6. На каждый игровой блок выделяются **восемь игровых и две тренировочные мишени**. Тренировочные мишени для официальных матчей не используются.

1.7. Данная структура является основной. Объём этапов, количество блоков, размер групп и число проходящих дальше определяются количеством принятых заявок согласно разделу 3 и публикуются вместе с жеребьёвкой. Других изменений не вносится.

2. Клубный рейтинг и привилегированные места

2.1. Клубный рейтинг Darts Arena — **сумма трёх лучших результатов в лигах клуба за последние 12 месяцев**.

2.2. Привилегированное место освобождает от 1-го этапа: участник вступает в чемпионат **со 2-го этапа**.

2.3. Привилегированных мест **восемь**. Они распределяются по рейтингу сверху вниз среди подавших заявку. Если кто-то из первой восьмёрки заявку не подал, место переходит девятому, затем десятому и так далее.

2.4. Если заявку подали менее восьми рейтинговых участников, незанятые привилегированные места никому не передаются. Общий состав 2-го этапа остаётся прежним — недостающие места закрывает 1-й этап.

2.5. Рейтинговые участники, не попавшие в привилегированную восьмёрку, играют 1-й этап и получают стартовый номер по рейтингу.

2.6. Участники без клубного рейтинга распределяются жеребьёвкой.

2.7. Действующие призёры **любительского чемпионата Армении по дартсу 2025 года** — 1-е и 2-е места — при подаче заявки получают на 1-м этапе тот же стартовый статус, что и рейтинговые участники. Права пропустить этап эта привилегия не даёт.

2.8. Привилегированное место не продаётся и не выдаётся по приглашению. Оно зарабатывается исключительно игрой в лигах Darts Arena.

3. Структура чемпионата

3.1. Чемпионат проводится по одному из двух вариантов. Вариант определяется количеством принятых заявок и объявляется вместе с жеребьёвкой.

— 24–40 заявок — вариант A. 1-й этап: 3–5 групп · 2-й этап: 16 участников, 4 группы по 4 · 3-й этап: 8 участников, с четвертьфиналов.

— 41–72 заявки — вариант A. 1-й этап: 6–9 групп · 2-й этап: 16 участников, 4 группы по 4 · 3-й этап: 8 участников, с четвертьфиналов.

— **73–104 заявки — вариант B.** 1-й этап: **10–13 групп** · 2-й этап: 32 участника, 4 группы в двух игровых блоках · 3-й этап: 16 участников, с 1/8 финала.

— **Более 104 заявок — вариант B.** 1-й этап: **14 и более групп** · 2-й этап: 32 участника, 4 группы в двух игровых блоках · 3-й этап: 16 участников, с 1/8 финала.

3.2. Вариант A. 2-й этап — шестнадцать участников: восемь привилегированных и восемь прошедших 1-й этап, четыре группы по четыре игрока (A–D). Рейтинг № 1–4 — первые номера групп, № 5–8 —

вторые, прошедшие 1-й этап — третьи и четвёртые. В группе каждый играет с каждым — три матча; первые два места проходят в 3-й этап (разделы 6 и 7).

3.3. **Вариант B.** 2-й этап — тридцать два участника: восемь привилегированных и двадцать четыре прошедших 1-й этап, **четыре группы по восемь игроков** (восемь подгрупп по четыре), в двух игровых блоках. Все восемь привилегированных становятся первыми номерами восьми подгрупп. Рейтинг № 1–4 идёт в первый блок, № 5–8 — во второй, чтобы блоки были равны по силе. Двадцать четыре прошедших 1-й этап занимают остальные места подгрупп.

3.4. Вариант B. В подгруппе каждый играет с каждым — три матча. В плей-офф группы выходят все восемь участников: место в подгруппе определяет пару в четвертьфинале.

3.5. **Плей-офф группы — четвертьфиналы и полуфиналы.** Четвертьфиналы перекрёстные, сильный против более слабого: **1-й номер подгруппы A — против 4-го подгруппы B**, **2-й A — против 3-го B**, **3-й A — против 2-го B**, **4-й A — против 1-го B**. Игроки одной подгруппы в четвертьфинале не встречаются.

3.6. **Проигравший в четвертьфинале выбывает из чемпионата.** Четыре победителя проходят в 3-й этап. **Полуфинал влияет только на стартовый номер**: победители становятся первыми номерами группы, проигравшие — вторыми. Полуфинал обязателен: отказ от игры даёт самый низкий стартовый номер.

3.7. **Проход с 1-го этапа.** Из всех групп проходит **равное число** участников — первые N мест по итогам плей-офф группы. Если количество групп × N не заполняет состав 2-го этапа, оставшиеся места занимают **лучшие следующие места** — сравнение между всеми группами по показателям раздела 10. Из неполной группы проходит столько же участников, сколько из полных: разница в составе не создаёт ни преимущества, ни ущемления. Примеры:

- вариант A, **2 группы** — проходят **по 4**;
- вариант A, **4 группы** — проходят **по 2**;
- вариант A, **7 групп** — **по 1** и **1 лучшее второе место**;
- вариант B, **8 групп** — проходят **по 3**;
- вариант B, **10 групп** — **по 2** и **4 лучших третьих места**;
- вариант B, **12 групп** — проходят **по 2**.

3.8. **Игровой блок** — организационная единица: отдельный игровой отрезок, на который приглашается до **шестнадцати участников** (две группы), по числу игровых мишеней. Блок не является соревновательной единицей: группы и проходящие определяются внутри группы. Блоки могут проводиться как в разные дни, так и в один день — дневным и вечерним сеансом. Даты и время публикуются вместе с жеребьёвкой.

3.9. При менее чем 24 заявках чемпионат проводится в два этапа: все участники играют групповой этап сокращённым составом, восьмёрка при необходимости дополняется лучшими третьими местами. Привилегированные участники становятся первыми номерами групп.

3.10. Путь к титулу: в варианте A привилегированный участник играет 6 матчей, прошедший 1-й этап — 12. В варианте B — соответственно 9 и 15. Это осознанная разница: привилегия заработана шестью лигами клубного сезона.

4. 1-й этап — групповой

4.1. Основная единица 1-го этапа — **группа из восьми человек**: **две подгруппы по четыре игрока**. Количество групп получается делением числа принятых заявок на восемь и объявляется вместе с жеребьёвкой.

4.2. **Неполная группа.** Если число заявок не кратно восьми, из оставшихся участников составляется **одна неполная группа — 5–7 участников**. Если остаётся менее пяти человек, последняя полная группа присоединяется к ним, и полученные 9–12 участников делятся на **две максимально равные неполные группы** — по 4–6 человек. Таким образом в группе никогда не бывает меньше четырёх и больше восьми игроков.

4.3. **Полная группа — 8 участников.** В подгруппе каждый играет с каждым — **три гарантированных матча**. В **плей-офф группы** выходят все восемь участников: четвертьфиналы, полуфиналы, матч за 3-е место и финал группы.

4.4. Пары четвертьфинала перекрёстные, сильный против более слабого: **1-й номер подгруппы A — против 4-го подгруппы B**, **2-й A — против 3-го B**, **3-й A — против 2-го B**, **4-й A — против 1-го B**. Игроки одной подгруппы в четвертьфинале не встречаются.

4.5. **Плей-офф неполной группы:**

- **7 участников** — две подгруппы, 4 и 3. В плей-офф выходят все: лучший по показателям подгрупп проходит сразу в полуфинал, остальные шестеро играют четвертьфиналы;
- **4–6 участников** — на подгруппы не делится: все играют с каждым в один круг, затем плей-офф начинается с **полуфиналов** — первые четыре места таблицы (1-й против 4-го, 2-й против 3-го).

4.6. Плей-офф группы играется всегда — независимо от числа проходящих дальше. Он определяет и состав прошедших, и их стартовый номер на 2-м этапе.

4.7. Группы распределяются по игровым блокам: в одном блоке не более **двух групп**. Дата и время явки для каждого блока публикуются вместе с жеребьёвкой. Участники одного блока в чужой блок не вызываются.

5. Распределение и жеребьёвка 1-го этапа

5.1. **Список распределения.** Все участники 1-го этапа выстраиваются в один список сверху вниз:

- рейтинговые участники Darts Arena — по клубному рейтингу;
- призёры чемпионатов Армении, не имеющие клубного рейтинга;
- участники, по которым есть подтверждаемые данные: профиль n01, результаты других турниров, оценка организатора;
- остальные — в случайном порядке, открытой жеребьёвкой.

При равенстве рейтинговых очков выше ставится участник с более высоким отдельным лучшим результатом, затем — сыгравший больше лиг.

5.2. **Корзины.** Список последовательно делится на **восемь корзин** — по числу мест в группе. В каждой корзине столько участников, сколько групп: в первой корзине самые сильные по списку, в восьмой — новички.

5.3. **Распределение по группам.** Каждая группа получает **по одному участнику из каждой корзины** . Внутри корзины люди распределяются «змейкой»: первая корзина — в 1-ю группу, 2-ю, 3-ю и так далее, следующая корзина — в обратном порядке. Цель — равные по силе группы. Неполные группы дополняются из последних корзин, чтобы сильные участники не скапливались в одной группе.

5.4. **Состав подгруппы.** Внутри группы участники **1-й, 4-й, 5-й и 8-й** корзин образуют **подгруппу A**, участники **2-й, 3-й, 6-й и 7-й** — **подгруппу B**. Так обе подгруппы равны по силе, и два рейтинговых участника не попадают в одну подгруппу.

5.5. Внутри третьей и четвёртой корзин места определяются открытой жеребьёвкой. Жеребьёвка публикуется до 1-го этапа и далее не меняется — кроме случаев раздела 11.

6. 2-й этап — групповой

6.1. Играют обладатели привилегированных мест и прошедшие 1-й этап: в варианте A — шестнадцать, в варианте B — тридцать два участника.

6.2. В варианте A — четыре группы по четыре игрока (A–D): в каждой двое обладателей привилегированных мест и двое прошедших 1-й этап.

6.3. В варианте B четыре группы делятся на два игровых блока — по две группы. Рейтинг № 1–4 идёт в первый блок, № 5–8 — во второй, чтобы блоки были равны по силе.

6.4. В группе каждый играет с каждым — три матча до 3 побед. Места определяются по разделу 10. Первые два места каждой группы проходят в 3-й этап.

6.5. Стартовые номера 3-го этапа: A1, B1, C1, D1 — первые места групп; A2, B2, C2, D2 — вторые места.

7. 3-й этап — финальный

7.1. Финальный этап проводится в отдельный день; площадка и время объявляются после 2-го этапа. В варианте A играют восемь участников — с четвертьфиналов, в варианте B шестнадцать — с 1/8 финала. Играется также матч за 3-е место.

7.2. Пары четвертьфиналов: A1–B2, C1–D2, B1–A2, D1–C2 — первое место группы против второго места другой группы.

7.3. Игроки одной группы 2-го этапа попадают в разные половины сетки и могут встретиться только в финале.

7.4. Сетка публикуется после 2-го этапа и далее не меняется.

8. Игровой формат и количество легов

1-й этап — 301

- матчи в подгруппе — до **3 побед**
- четвертьфинал группы — до **3**
- полуфинал группы — до **3**
- матч за 3-е место в группе — до **3**
- финал группы — до **4**

2-й этап — 501

- матчи в подгруппе — до **3 побед**
- четвертьфинал — до **3**
- полуфинал — до **3**

3-й этап — 501

- 1/8 финала (вариант B) — до **3**
- четвертьфинал — до **4**
- полуфинал — до **4**
- матч за 3-е место — до **4**
- финал чемпионата — до **6**

9. Игровые правила и пороги закрытия

9.1. Размеры мишени стандартные: высота центра 1,73 м, дистанция 2,37 м.

9.2. Все матчи играются с закрытием удвоением (double out). На 1-м и 2-м этапах действуют пороги закрытия по пунктам 9.6 и 9.7. На 3-м этапе пороги не применяются.

9.3. Перебор или выход на остаток, с которого закрыть невозможно, отменяет подход: счёт возвращается к значению до подхода.

9.4. Право первого броска в первом леге определяется броском в центр, далее чередуется.

9.5. Счёт ведётся в приложении n01. Результат подтверждают оба участника сразу после матча. Дротики из мишени не вынимаются до подтверждения спорного результата.

9.6. **Пороги закрытия на 1-м этапе (301).** В течение первых одиннадцати подходов лег закрывается только удвоением. **С двенадцатого подхода — с 34-го дротика** разрешается закрывать прямым попаданием в нужный сектор. Если **после 42 дротиков** лег не закрыт, он разыгрывается броском в центр мишени.

9.7. **Пороги закрытия на 2-м этапе (501).** В течение первых четырнадцати подходов лег закрывается только удвоением. **С пятнадцатого подхода — с 43-го дротика** разрешается закрытие прямым попаданием. Если **после 54 дротиков** лег не закрыт, он разыгрывается броском в центр мишени. При розыгрыше броском в центр каждый бросает один дротик — первым тот, кто лег не начинал; выигрывает попавший ближе к центру, при равенстве бросок повторяется.

9.8. За соблюдением порогов следит счётчик — тот, кто ведёт счёт в n01. О достижении порога объявляется вслух перед соответствующим подходом. Номер подхода виден на экране n01.

9.9. Разминка проводится только на тренировочных мишенях и не задерживает очередь матчей.

10. Места в группе и равенство показателей

10.1. Места в группе и подгруппе определяются числом побед, затем разницей легов, затем количеством выигранных легов.

10.2. При равенстве двух участников учитывается результат личной встречи.

10.3. Если три и более участников равны по всем показателям и это влияет на проход дальше или на стартовый номер, каждый выполняет **девять бросков на набор очков** — три подхода подряд; выше ставится набравший больше. При повторном равенстве броски повторяют только оставшиеся равными.

10.4. Эти правила действуют на всех этапах чемпионата.

11. Неявка, опоздание, замена

11.1. Подавший заявку и оплативший взнос участник обязан явиться к объявленному времени своего игрового блока.

11.2. **Участник не явился вовсе.** Его место в подгруппе считается вакантным: матчи с его участием не проводятся и в таблицу не идут. Подгруппа играет сокращённым составом.

11.3. **Участник явился, но прекратил участие.** Сыгранные матчи остаются в силе. В несостоявшихся ему записывается поражение, сопернику — победа со счётом, предусмотренным форматом. Леги такого матча в статистику не идут.

11.4. **Опоздание.** Допускается, если участник предупредил до закрытия списка: его матч по возможности назначается позже. Если с начала блока прошло **пятнадцать минут**, подошла его очередь, а он не явился — применяется пункт 11.3.

11.5. **Взнос.** После завершения приёма заявок взнос за участие возврату не подлежит — ни при отказе, ни при неявке.

11.6. **Замена по очерёдности.** Освободившееся место передаётся следующему по очереди: привилегированное место — следующему по рейтингу среди подавших заявку, место 2-го этапа — показавшему лучший непрошедший результат на 1-м этапе в порядке пункта 3.7, место 3-го этапа — лучшему по показателям из проигравших в четвертьфиналах 2-го этапа.

11.7. После публикации составов и сетки соответствующего этапа замена не производится — применяются пункты 11.2 или 11.3.

12. Поведение, спортивная этика и одежда

12.1. Участники обязаны уважительно относиться к соперникам, организаторам и зрителям.

12.2. Во время подхода соперника ожидающий участник стоит за линией броска, примерно **на шаг позади** соперника, вне его поля зрения. Запрещается разговаривать, комментировать броски, шуметь или иначе отвлекать внимание.

12.3. **Запрещается подсказывать сопернику** остаток, комбинацию закрытия или сектор. Такая подсказка допустима только в ответ на прямой вопрос соперника. Счёт вслух объявляет тот, кто ведёт запись в n01.

12.4. Нецензурные выражения, оскорбление, угроза и агрессивное поведение недопустимы. Применяется следующая последовательность: устное замечание, официальное предупреждение, техническое поражение в матче, удаление с чемпионата без возврата взноса.

12.5. Умышленное затягивание игры недопустимо. После предупреждения по решению организатора записывается техническое поражение в леге.

12.6. Участник не допускается к матчу, если он находится под воздействием алкоголя или любого другого запрещённого вещества либо его состояние мешает игре или безопасности окружающих. В этом случае применяется пункт 11.3: сыгранные матчи остаются в силе, в несостоявшихся записывается поражение. Решение принимает организатор.

12.7. **Одежда должна быть нейтральной.** Участник играет в опрятной спортивной одежде и закрытой обуви. На одежде не должно быть никаких логотипов, названий брендов, рекламы или символики.

12.8. В частности, **запрещены**:

— логотипы и названия спортивных и любых других брендов — например Nike, Adidas, марки пива

или букмекеров, названия магазинов и компаний;

— названия и символика других дартс-клубов, федераций, лиг и команд;

— флаги, гербы, названия и государственная символика других стран;

— изображения и надписи политического, религиозного или идеологического содержания;

— реклама любых товаров и услуг, QR-коды, телефоны и контактные данные.

12.9. **Разрешены**: имя и фамилия участника, флаг Армении, форма и символика Darts Arena, а также логотип личного спонсора участника — по предварительному согласованию с организатором.

12.10. Если одежда не соответствует требованиям, участник не допускается к матчу до устранения нарушения — сменой одежды или закрытием символики. Затраченное на это время очередь матчей не продлевает.

12.11. **Чемпионат — спортивное мероприятие.** На территории турнира запрещена политическая, религиозная и иная идеологическая агитация — в виде призывов, символики, плакатов, изображений на одежде или публичных заявлений. Оценивается только игра.

12.12. Запрещены любая дискриминация и оскорбительные высказывания по признаку национальности, религии, пола, возраста, личной жизни или иному признаку. Нарушение рассматривается в порядке пункта 12.4.

12.13. **Средства организатора.** При нарушении правил организатор может применить следующие меры:

— устное замечание;

— официальное предупреждение;

— техническое поражение в леге;

— техническое поражение в матче;

— недопуск к матчу до устранения нарушения (одежда, состояние);

— удаление с чемпионата без возврата взноса за участие.

Выбор меры зависит от тяжести нарушения: в тяжёлых случаях организатор вправе сразу применить удаление, минуя предыдущие шаги.

12.14. Если нарушение по одежде или состоянию не устранено к началу его матча по расписанию, участнику записывается техническое поражение в этом матче. При повторе применяется удаление с чемпионата. Решение принимает организатор, и оно окончательно.

12.15. Данный раздел действует на всех этапах чемпионата, включая финальный день.

13. Публикации и решения организатора

13.1. Жеребьёвка, составы групп, календарь блоков, выбранный вариант и точное число проходящих дальше публикуются после завершения регистрации — одним сообщением.

13.2. Результаты каждого этапа публикуются в тот же день.

13.3. Спорные ситуации, не описанные настоящим регламентом, решает организатор. Решение объявляется участникам до продолжения игры.

14. Призы

14.1. Денежных призов нет.

14.2. Участники финального этапа по занятым местам получают кубки, медали, грамоты и призы

спонсоров.

14.3. Все призы — кубки, медали и грамоты — остаются у участников.

14.4. Список призов спонсоров публикуется вместе с жеребьёвкой или на открытии чемпионата.