Բովանդակություն

Darts Arena-ի լիգաների և դրանց Գրանդ ֆինալների կառուցվածքն ու կանոնակարգը
1. Լիգաների տուրերի անցկացման կանոնակարգ
Ձևաչափեր՝ ըստ մասնակիցների քանակի
1.7 Գրանդ ֆինալների անցկացման կարգ
1.9 Խաղային կարգապահություն և արդյունքների հաստատում
2. Մասնակցության վճարներ և բաժանորդագրություն

Darts Arena-ի լիգաների և դրանց Գրանդ ֆինալների կառուցվածքն ու կանոնակարգը

Տարբերակ 1.3 • Ամսաթիվ՝ 11 / 11 / 2026

Darts Arena-ում յուրաքանչյուր տուր պարզապես հերթական մրցում չէ: Այն միավորում է ընկերությունը, մարզական պայքարը, ազարտը, լարվածությունը: Յուրաքանչյուր լիգա ունի իր խաղային առանձնահատկությունները, բոնուսային համակարգն ու հատուկ մարտահրավերները, իսկ բոլոր արդյունքները կազմում են մեկ միասնական մրցակցային ուղի:

Յուրաքանչյուր լիգա բաղկացած է վարկանիշային տուրերից և ավարտվում է Գրանդ ֆինալով՝ ավելի բարձր լարվածությամբ, մեծ մրցակցությամբ, հատուկ մրցանակներով և առանձնահատուկ մթնոլորտով: Գրանդ ֆինալում խաղացողի մեկնարկային դիրքը կախված է տվյալ լիգայի հիմնական տուրերում կուտակած միավորներից: Մրցանակների տեսակներն ու անվանակարգերը հայտարարվում են առանձին:

Յուրաքանչյուր լիգայի պայմանները

Տուրերի քանակը, խաղաձևը, միավորներն ու բոնուսները, մասնակցության վճարներն ու բաժանորդագրությունը, մրցանակային ֆոնդը և դրա բաշխումը, ինչպես նաև յուրաքանչյուր լիգայի այլ հատուկ պայմաններ հայտարարվում են տվյալ լիգայի նկարագրության մեջ: Եթե լիգայի նկարագրությունը սահմանում է այս կանոնակարգից տարբերվող պայման, տվյալ լիգայի համար գործում է նրա նկարագրությունը:

ԼԻԳԱՅԻ ՏՈՒՐԵՐ	ԳՐԱՆԴ ՖԻՆԱԼ	ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ԱՌԱՋՆՈՒԹՅՈՒՆ
Միավորներ, հատուկ մարտահրավերներ և մրցակցային փորձ	Ավելի մեծ լարվածություն, հատուկ մրցանակներ և առանձնահատուկ մթնոլորտ	Տարվա գլխավոր մրցաշարերը՝ մեկնարկային դիրքի համար կուտակված արդյունքներով

Փոխկապակցված մրցաշարային համակարգ

Darts Arena-ի լիգաներն ու Գրանդ ֆինալները փոխկապակցված են ընդհանուր վարկանիշային

կիրառման ճշգրիտ սանդղակը հրապարակվում է Հայաստանի յուրաքանչյուր առաջնության առանձին կանոնակարգում:

DARTS ARENA-Ի ՆԵՐՔԻՆ ԼԻԳԱՆԵՐ	ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ԱՌԱՋՆՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ
APL — Arena Pro League — Արենայի Պրոֆեսիոնալ Լիգա ADIL — Arena Double-In League — Արենայի Կրկնակի Մեկնարկով Լիգա AHL — Arena Hybrid League — Արենայի Հիբրիդային Լիգա AML — Arena Masters League — Արենայի Վարպետների Լիգա ASL — Arena Super League — Արենայի Սուպեր Լիգա AAL — Arena Amateur League — Արենայի Սիրողական Լիգա AAHL — Arena Amateur Hybrid League — Արենայի Սիրողական Հիբրիդային Լիգա AATL — Arena Amateur Team League — Արենայի Սիրողական Թիմային Լիգա	ADCA — Amateur Darts Championship of Armenia — Դարթսի Հայաստանի սիրողական առաջնություն ANDC — Armenian National Darts Championship — Դարթսի Հայաստանի ազգային առաջնություն ADOC — Armenia Darts Open Championship — Դարթսի Հայաստանի բաց առաջնություն ADC — Armenian Darts Cup — Դարթսի Հայաստանի գավաթ

Darts Arena-ն տարեկան կազմակերպում է Հայաստանի չորս գլխավոր առաջնություն: Դրանք տարվա ամենամասշտաբային միջոցառումներն են և ամբողջ մրցաշրջանի արդյունքները միավորում են մեկ գլխավոր մրցակցային հարթակում: Յուրաքանչյուր առաջնության անցկացման ճշգրիտ ամսաթիվը հրապարակվում է առանձին հայտարարությամբ:

1. Լիգաների տուրերի անցկացման կանոնակարգ

Գրանցում, վիճակահանություն, ուշացումներ, միավորների հաշվարկ, խաղային կարգապահություն և 1-ից 24 մասնակիցների համար ֆիքսված ձևաչափեր:

1.1 Գրանցում և վերջնական ցուցակ

Telegram-ում անցկացվող քվեարկությունը տվյալ տուրին մասնակցել ցանկացող խաղացողների նախնական ցուցակն է:

Վերջին հայտերն ընդունվում են մինչև տուրի մեկնարկից 20 րոպե առաջ: Մինչև այդ պահը խաղացողը կարող է գրանցվել, հանել իր մասնակցությունը կամ հայտնել ուշանալու մասին:

Մեկնարկից 20 րոպե առաջ ցուցակը փակվում է: Այդ պահին «+» նշած և մասնակցությունից չհրաժարված խաղացողները համարվում են հաստատված մասնակիցներ: Փակված ցուցակի հիման վրա ձևավորվում են խմբերը:

Խմբերի կազմման ժամանակ հաշվի են առնվում նաև այն խաղացողները, որոնք մինչև վերջնաժամկետը հաստատել են մասնակցությունը և հայտնել են ուշանալու մասին: Վերջնական

գրանցվողները մտնում են սպասման ցուցակ՝ գրանցման հերթականությամբ, և մասնակցում են միայն տեղ ազատվելու դեպքում՝ մինչև ցուցակի փակումը:

1.2 Վիճակահանություն և վարկանիշ

Յուրաքանչյուր լիգայի առաջին տուրում խմբերի կազմը որոշվում է բաց վիճակահանությամբ: Նախկին ընդհանուր վարկանիշը առաջին տուրի խմբերի ձևավորման համար չի կիրառվում:

Երկրորդ և հաջորդ տուրերում խմբերի բաժանման հիմքում տվյալ լիգայում նախորդ տուրերից հետո ձևավորված վարկանիշն է: Խաղացողները խմբերի միջև բաշխվում են «օձի» սկզբունքով՝ վարկանիշային աղյուսակի 1-ին տեղը՝ առաջին խմբում, 2-րդը՝ երկրորդ խմբում և այլն մինչև վերջին խումբը, ապա հաջորդ շարքը բաշխվում է հակառակ հերթականությամբ: Վարկանիշ չունեցող նոր խաղացողների դիրքը խմբերի ձևավորման ժամանակ որոշվում է վիճակահանությամբ:

Հավասար միավորներ վարկանիշային աղյուսակում

Հավասար վարկանիշային միավորներ ունեցող մասնակիցները զբաղեցնում են նույն տեղը: Աղյուսակում նրանց ցուցադրման հերթականությունը որոշվում է ազգանունների հայերեն այբբենական կարգով, իսկ նույն ազգանվան դեպքում՝ անունների այբբենական կարգով: Այս հերթականությունը չի փոխում նրանց հավասար տեղը կամ միավորների քանակը:

Տեղերը համարակալվում են առանց բացթողման: Եթե երկու մասնակից զբաղեցնում են 2-րդ տեղը, նրանց հաջորդող մասնակիցը զբաղեցնում է 3-րդ, ոչ թե 4-րդ տեղը:

Խմբերի հրապարակումից հետո խաղացողների անհատական փոխանակումներ չեն կատարվում: Փոփոխություն թույլատրվում է միայն ակնհայտ տեխնիկական սխալի կամ մինչև առաջին հանդիպման մեկնարկը մասնակցի վերջնական հրաժարվելու դեպքում: Փոփոխությունը կատարվում է բաց եղանակով:

1.3 Ուշացում և չկայացած հանդիպում

Ուշացող խաղացողը պետք է այդ մասին տեղեկացնի մինչև վերջնական ցուցակի փակումը: Նա ներառվում է խմբում, և հնարավորության դեպքում նրա առաջին հանդիպումը նշանակվում է ավելի ուշ: Ուշացումը չի կարող կանգնեցնել ամբողջ տուրը կամ մյուս խաղացողներին պարտադրել անորոշ ժամանակով սպասել:

Եթե տուրի պաշտոնական մեկնարկից անցել է 15 րոպե, հասել է ուշացող խաղացողի հանդիպման հերթը, իսկ նա դեռ չի ներկայացել և խաղացանկը կանգ է առնում, ներկա խաղացողին գրանցվում է հաղթանակ W, իսկ բացակայողին՝ պարտություն L: Դրանից հետո սկսվում է հաջորդ հասանելի հանդիպումը: W հաղթանակը խմբային աղյուսակում գրանցվում է որպես հաշվով հաղթանակ՝ տվյալ լիգայի համար սահմանված լեգերի քանակով (օրինակ՝ 2:0): Այդ հաշվի լեգերը վարկանիշային միավորների հաշվարկում չեն մտնում:

Եթե ուշացող խաղացողը հետագայում ներկայանում է, նա շարունակում է մասնակցությունը և խաղում է մնացած հանդիպումները: Արդեն գրանցված W/L արդյունքով հանդիպումը չի վերախաղարկվում:

- Չխաղացված լեգերի համար վարկանիշային միավորներ չեն տրվում:
- W/L արդյունքը կիրառվում է խմբային աղյուսակում և հաջորդ փուլ անցնող խաղացողներին որոշելիս: Տուրի վերջում միավորները հաշվելիս W/L հաղթանակի համար լեգերի, բոնուսների

նրա բոլոր չկայացած հանդիպումների նկատմամբ:

1.3.1 Բացառիկ համաձայնեցված որոշում

Մինչև տեխնիկական W/L արդյունքի գրանցումը բացառիկ իրավիճակը կարող է լուծվել այլ կերպ, եթե տվյալ տուրին մասնակցող բոլոր խաղացողները համաձայն են, իսկ կազմակերպիչը հաստատում է որոշումը: Այն կարող է վերաբերել միայն տվյալ օրվա հանդիպումների հերթականությանը, սպասման ժամկետին կամ կոնկրետ չկայացած հանդիպմանը և չի կարող փոխել լիգայի ձևաչափը, խմբերի կազմը, հաջորդ փուլ անցնողների քանակը կամ միավորների հաշվարկման կանոնները: W/L արդյունքի գրանցումից հետո բացառություն չի կիրառվում:

1.4 Միավորներ և բոնուսային համակարգ

Վարկանիշային միավորները տրվում են միայն պաշտոնապես խաղացված և հաստատված արդյունքների համար՝ ստորև նշված տեսակներով: Յուրաքանչյուր տեսակի միավորի արժեքը սահմանվում է տվյալ լիգայի նկարագրությամբ և կարող է տարբերվել լիգաների միջև:

Վարկանիշային միավոր տրվում է՝

1. յուրաքանչյուր տուրին մասնակցելու համար
2. խմբային փուլում յուրաքանչյուր հաղթած լեգի համար
3. 1/8 եզրափակիչ հասնելու համար
4. 1/4 եզրափակիչ հասնելու համար
5. 1/2 եզրափակիչ հասնելու համար
6. եզրափակիչ հասնելու համար
7. տուրի հաղթող դառնալու համար
8. 3-րդ տեղի խաղում հաղթելու համար
9. 5-րդ տեղի խաղում հաղթելու համար
10. յուրաքանչյուր 140+ մոտեցման համար
11. յուրաքանչյուր 171+ մոտեցման համար
12. յուրաքանչյուր 100+ փակման համար
13. յուրաքանչյուր 120+ փակման համար
14. յուրաքանչյուր 170 փակման համար
15. ամենակարճ լեգի համար

Բոլոր շեմերը հաշվարկվում են առանձին՝ յուրաքանչյուրն իր միավորով: Եթե ամենակարճ լեգի արդյունքը հավասար է մի քանի խաղացողների մոտ, միավորը տրվում է նրանցից յուրաքանչյուրին: Գրանդ ֆինալի միավորները սահմանվում են 1.7.3 կետի համաձայն:

Խաղացողի արդյունքը տվյալ լիգայում կազմվում է լիգայի տուրերում և Գրանդ ֆինալում հավաքած բոլոր միավորների գումարից: Յուրաքանչյուր տուր ունի իր հաղթողն ու իր միավորները, իսկ Գրանդ ֆինալն ունի իր հաղթողը և տեղերի համար սահմանված իր առանձին միավորները:

Տեխնիկական W/L արդյունքը չի ստեղծում շահած կամ պարտված լեգեր, չի ավելացնում վարկանիշային միավորներ և չի մտնում խաղային վիճակագրության մեջ:

Darts Arena-ի յուրաքանչյուր լիգա ունի իր բոնուսային համակարգը: Որոշ լիգաներում այն կարող է նույնը լինել, իսկ մյուսներում՝ տարբերվել: Բոնուսների տեսակները, դրանց արժեքը և հաշվարկման կարգը հրապարակվում են տվյալ լիգայի նկարագրության կամ հրահանգի մեջ:

Բոնուսային միավորները տրվում են միայն պաշտոնապես խաղացված և հաստատված արդյունքների համար: Դրոտիկները չի կարելի հանել թիրախից մինչև վիճելի արդյունքի հաստատումը:

Նույն խաղային փուլի բոլոր խաղերն անցկացվում են նույն արկադությամբ: Փուլի խաղերը չեն երկարացվում միայն միավորների քանակը հավասարեցնելու նպատակով:

Տարբեր քանակի խաղացողներով խմբերի դեպքում համակարգը դիտարկվում է ամբողջությամբ՝ հաշվի առնելով ոչ միայն միավորներ հավաքելու հնարավորությունը, այլ նաև հաջորդ փուլ անցնելու ռիսկն ու խաղային ծանրաբեռնվածությունը:

Օրինակ՝ 5 և 4 հոգանոց խմբեր, որոնցից դուրս են գալիս 4-ական խաղացող

5 հոգանոց խմբի յուրաքանչյուր մասնակից մեկ հանդիպում ավելի է անցկացնում: Դա տալիս է լրացուցիչ լեգերի և տվյալ լիգայով նախատեսված բոնուսների համար միավորներ հավաքելու հնարավորություն: Միաժամանակ այդ խմբի խաղացողներից մեկը չի անցնում հաջորդ փուլ, իսկ լրացուցիչ հանդիպումը մեծացնում է հոգնածությունն ու կարող է ազդել փլեյ-օֆֆի արդյունքների վրա:

4 հոգանոց խմբում միավորներ հավաքելու հնարավորությունն ավելի փոքր է, սակայն բոլոր չորս խաղացողներն անցնում են հաջորդ փուլ և մեկ հանդիպում պակաս են անցկացնում: Այսպիսով՝ մի ձևաչափի առավելությունը հավասարակշռվում է մյուս ձևաչափի ռիսկով և ծանրաբեռնվածությամբ:

1.6 Տուրի ավարտը

Մեկ տուրի բոլոր նախատեսված հանդիպումները, ներառյալ խմբային փուլը, փլեյ-օֆֆն ու եզրափակիչը, ավարտվում են նույն օրը: Դրանք չեն տեղափոխվում այլ օր՝ հոգնածության, ուշ ժամի, անձնական ծրագրերի կամ խաղացողների միջև պայմանավորվածության պատճառով:

Եթե խաղացողը տուրի ընթացքում չի կարող կամ հրաժարվում է շարունակել, արդեն խաղացված հանդիպումների արդյունքները պահպանվում են: Մնացած հանդիպումներում գրանցվում են W/L արդյունքներ՝ առանց լեգերի հաշվի և բոնուսային միավորների:

Եթե մրցաշարը հնարավոր չէ շարունակել ամբողջ միջոցառման վրա ազդող տեխնիկական խնդրի կամ ֆորս-մաժորի պատճառով, հետագա որոշումը կայացնում և բոլոր մասնակիցներին հայտարարում է Darts Arena-ն:

Եթե տուրը չի կայանում (օրինակ՝ մեկ մասնակցի դեպքում), այն չի վերախաղարկվում, վճարված մասնակցության վճարը վերադարձվում է, իսկ բաժանորդագրությամբ այցելությունը չի հանվում:

1.6.1 Տարբեր խմբերի կամ տուրերի համարժեք տեղերի համեմատություն

Այս կանոնը կիրառվում է միայն այն դեպքում, երբ տարբեր խմբերում նույն տեղը զբաղեցրած խաղացողներից պետք է ընտրվեն հաջորդ փուլ անցնողները կամ որոշվի նրանց դիրքը փլեյ-օֆֆի ցանցում: Լրացուցիչ հանդիպում չի անցկացվում: Համեմատությունը կատարվում է հետևյալ հերթականությամբ՝ 1) խմբային փուլում հավաքած միավորներ, 2) շահած լեգերի քանակ, 3) տուրի ընթացքում միջին ցուցանիշ, 4) ամենակարճ լեգ, 5) ամենամեծ փակում, 6) 140+ քանակ, 7) 100+ քանակ, 8) բաց վիճակահանություն:

1.6.2 Փլեյ-օֆֆի ցանց և 3-րդ տեղի խաղ

Փլեյ-օֆֆի զույգերը կազմվում են ըստ խմբային փուլի արդյունքների՝ 1.6.1 կետի չափանիշներով որոշված դիրքերի հիման վրա խաչաձև՝ ամենաբարձր դիրք ունեցող խաղացողն ընդդեմ ամենացածր դիրք ունեցողի, հաջորդ ամենաբարձրն ընդդեմ հաջորդ ամենացածրի և այլն:

Ձևաչափեր՝ ըստ մասնակիցների քանակի

Ստորև ներկայացված են խմբային փուլի կազմը և փլեյ-օֆֆին անցնողների քանակը 1-ից 24 մասնակցի համար: Փլեյ-օֆֆի զույգերը կազմվում են 1.6.2 կետի համաձայն:

1–7 մասնակից

№	Կազմը	Ընթացքը
1	Խաղ չկա	Տուրը համարվում է չկայացած: Այն չի վերախաղարկվում և չի տեղափոխվում, վճարված մասնակցության վճարը վերադարձվում է, իսկ բաժանորդագրությամբ այցելությունը չի հանվում: Հաջորդ տուրն անցկացվում է նախապես նախատեսված հաջորդ օրը:
2	Անմիջապես եզրափակիչ	Երկու խաղացողներն անմիջապես խաղում են եզրափակիչ՝ մինչև 4 շահած լեգ: Երկուսն էլ ստանում են եզրափակիչ հասնելու համար նախատեսված միավորները, իսկ հաղթողը՝ նաև առաջին տեղի միավորները: Եզրափակչի լեգերն ու բոնուսները հաշվարկվում են սովորական կարգով՝ ինչպես խմբային փուլի ժամանակ:
3	1 խումբ՝ 3 խաղացող	Յուրաքանչյուրը խաղում է մյուս երկուսի դեմ: Երկու լավագույնները խաղում են եզրափակիչ, իսկ երրորդ խաղացողը զբաղեցնում է 3-րդ տեղը:
4	1 խումբ՝ 4 խաղացող	Յուրաքանչյուրը խաղում է բոլորի դեմ: 1-ին և 2-րդ տեղերը խաղում են եզրափակիչ, իսկ 3-րդ և 4-րդ տեղերը առանձին հանդիպում են անցկացնում՝ վերջնական 3-րդ և 4-րդ տեղերը որոշելու համար:
5	1 խումբ՝ 5 խաղացող	Խմբի առաջին չորսը դուրս են գալիս կիսաեզրափակիչ՝ 1-ինն ընդդեմ 4- րդի, 2-րդն ընդդեմ 3-րդի: Հաղթողները խաղում են եզրափակիչ, պարտվողները՝ 3-րդ տեղի համար: Խմբի 5-րդ տեղը դառնում է տուրի վերջնական 5-րդ տեղը:
6	1 խումբ՝ 6 խաղացող	Առաջին չորսը անմիջապես անցնում են կիսաեզրափակիչ: Կիսաեզրափակչի պարտվողները խաղում են 3-րդ տեղի համար: 5-րդ և 6-րդ տեղերը առանձին հանդիպում են անցկացնում՝ վերջնական 5-րդ և 6-րդ տեղերը որոշելու համար: Կիսաեզրափակիչ անցած խաղացողները ստանում են այդ փուլ հասնելու համար նախատեսված միավորները: Քանի որ այս ձևաչափում 1/4 եզրափակիչ նախատեսված չէ, այդ փուլի միավոր և առանձին «խմբից դուրս գալու» միավոր չի տրվում:
7	2 խումբ՝ 4 և 3	Բոլոր յոթ խաղացողները դուրս են գալիս խմբերից և ընդգրկվում 1/4 եզրափակչի ցանցում: 4 հոգանոց խմբի հաղթողը մրցակից չունենալու պատճառով ստանում է ազատ անցում, 1/4 եզրափակիչը հաղթահարելու համար նախատեսված միավորը և անցնում է կիսաեզրափակիչ: Մնացած վեց խաղացողները խաղում են երեք 1/4 եզրափակիչ:

8–15 մասնակից

№	Կազմը	Ընթացքը
8	2 խումբ՝ 4 + 4	Բոլոր խաղացողները դուրս են գալիս խմբերից և կազմում 1/4 եզրափակչի 8
9	2 խումբ՝ 5 + 4	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս չորս լավագույնները: Ընդհանուր 8 խաղացող անցնում է 1/4 եզրափակիչ:

10	**2 խումբ՝ 5 + 5**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս չորս լավագույնները: Ընդհանուր 8 խաղացող անցնում է 1/4 եզրափակիչ:
11	**3 խումբ՝ 4 + 4 + 3**	Երկու 4 հոգանոց խմբերից դուրս են գալիս 3-ական լավագույնները, իսկ 3 հոգանոց խմբից՝ 2 լավագույնները: Ընդհանուր 8 խաղացող անցնում է 1/4 եզրափակիչ:
12	**3 խումբ՝ 4 + 4 + 4**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս 1-ին և 2-րդ տեղերը՝ ընդհանուր 6 խաղացող: Երեք 3-րդ տեղերից խմբային արդյունքներով ընտրվում են երկու լավագույնները: Ընդհանուր 8 խաղացող անցնում է 1/4 եզրափակիչ:
13	**3 խումբ՝ 5 + 4 + 4**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս 1-ին և 2-րդ տեղերը: 5 հոգանոց խմբի 3-րդ տեղը նույնպես դուրս է գալիս ավտոմատ, քանի որ այդ խմբի խաղացողներն ավելի շատ հանդիպումներ են անցկացնում (տես 1.5): Երկու 4 հոգանոց խմբերի 3-րդ տեղերը համեմատվում են 1.6.1 կետով, և նրանցից լավագույնը դառնում է 8-րդ մասնակիցը:
14	**3 խումբ՝ 5 + 5 + 4**	Երկու 5 հոգանոց խմբերից դուրս են գալիս 3-ական լավագույնները, իսկ 4 հոգանոց խմբից՝ 2 լավագույնները: Ընդհանուր 8 խաղացող անցնում է 1/4 եզրափակիչ:
15	**3 խումբ՝ 5 + 5 + 5**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս 1-ին և 2-րդ տեղերը՝ ընդհանուր 6 խաղացող: Երեք 3-րդ տեղերից խմբային արդյունքներով ընտրվում են երկու լավագույնները: Ընդհանուր 8 խաղացող անցնում է 1/4 եզրափակիչ:

16–24 մասնակից

№	Կազմը	Ընթացքը
16	**4 խումբ՝ 4 + 4 + 4 + 4**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս երեք լավագույնները՝ ընդհանուր 12 խաղացող: Խմբերի հաղթողները 1/8 եզրափակչում ստանում են ազատ անցում և անմիջապես անցնում 1/4 եզրափակիչ: 2-րդ և 3-րդ տեղերի 8 խաղացողները անցկացնում են 1/8 եզրափակչի 4 հանդիպում:
17	**4 խումբ՝ 5 + 4 + 4 + 4**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս երեք լավագույնները՝ ընդհանուր 12 խաղացող: Խմբերի հաղթողները ստանում են ազատ անցում և անմիջապես անցնում 1/4 եզրափակիչ: 2-րդ և 3-րդ տեղերը խաղում են 1/8 եզրափակիչ:
18	**4 խումբ՝ 5 + 5 + 4 + 4**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս երեք լավագույնները՝ ընդհանուր 12 խաղացող: Խմբերի հաղթողները ստանում են ազատ անցում և անմիջապես անցնում 1/4 եզրափակիչ: 2-րդ և 3-րդ տեղերը խաղում են 1/8 եզրափակիչ:
19	**4 խումբ՝ 5 + 5 + 5 + 4**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս երեք լավագույնները՝ ընդհանուր 12 խաղացող: Խմբերի հաղթողները ստանում են ազատ անցում և անմիջապես անցնում 1/4 եզրափակիչ: 2-րդ և 3-րդ տեղերը խաղում են 1/8 եզրափակիչ:
20	**4 խումբ՝ 5 + 5 + 5 + 5**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս երեք լավագույնները՝ ընդհանուր 12 խաղացող: Խմբերի հաղթողները ստանում են ազատ անցում և անմիջապես անցնում 1/4 եզրափակիչ: 2-րդ և 3-րդ տեղերը խաղում են 1/8 եզրափակիչ:

անցնում 1/4 եզրափակիչ: 2-րդ և 3-րդ տեղերը խաղում են 1/8 եզրափակիչ:

22	**4 խումբ՝ 6 + 6 + 5 + 5**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս երեք լավագույնները՝ ընդհանուր 12 խաղացող: Խմբերի հաղթողները ստանում են ազատ անցում և անմիջապես անցնում 1/4 եզրափակիչ: 2-րդ և 3-րդ տեղերը խաղում են 1/8 եզրափակիչ:
23	**4 խումբ՝ 6 + 6 + 6 + 5**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս երեք լավագույնները՝ ընդհանուր 12 խաղացող: Խմբերի հաղթողները ստանում են ազատ անցում և անմիջապես անցնում 1/4 եզրափակիչ: 2-րդ և 3-րդ տեղերը խաղում են 1/8 եզրափակիչ:
24	**4 խումբ՝ 6 + 6 + 6 + 6**	Յուրաքանչյուր խմբից դուրս են գալիս երեք լավագույնները՝ ընդհանուր 12 խաղացող: Խմբերի հաղթողները ստանում են ազատ անցում և անմիջապես անցնում 1/4 եզրափակիչ: 2-րդ և 3-րդ տեղերը խաղում են 1/8 եզրափակիչ:

1.7 Գրանդ ֆինալների անցկացման կարգ

Յուրաքանչյուր լիգայի Գրանդ ֆինալը տվյալ լիգայի հիմնական տուրերի ամփոփիչ մրցաշարն է: Խաղի տեսակը, լեգերի քանակը և այլ հատուկ խաղային պայմանները հրապարակվում են տվյալ լիգայի առանձին նկարագրության մեջ:

1.7.1 Մասնակցության իրավունք

Գրանդ ֆինալին մասնակցելու իրավունք ունի յուրաքանչյուր խաղացող, ով տվյալ լիգայի մրցաշրջանի ընթացքում փաստացի մասնակցել է առնվազն մեկ տուրի:

Փաստացի մասնակցություն է համարվում այն տուրը, որին խաղացողը ներկայացել և մասնակցել է պաշտոնական խաղերին: Միայն նախնական գրանցումը, Telegram-ում «+» նշելը կամ չներկայանալը մասնակցություն չի համարվում: Փոխանցված այցելությամբ (տես 2.4) խաղացված տուրը համարվում է փաստացի մասնակցություն:

Գրանդ ֆինալին մասնակցում է առավելագույնը 24 խաղացող: Եթե մասնակցության իրավունք ունեցողների թիվը 24-ից ավելի է, մասնակցում են վերջնական վարկանիշի 24 լավագույն խաղացողները:

1.7.2 Լիգայի տուրերի վերջնական վարկանիշը

Լիգայի բոլոր հիմնական տուրերի ավարտից հետո ձևավորվում է տվյալ լիգայի վերջնական վարկանիշային աղյուսակը: Գրանդ ֆինալի մրցաշարային ցանցում խաղացողների վարկանիշային տեղաբաշխումը, ազատ անցումները և զույգերի կազմը որոշվում են միայն այդ աղյուսակի հիման վրա:

Եթե երկու կամ ավելի խաղացողներ ունեն հավասար վարկանիշային միավորներ, մրցաշարային ցանցում նրանց հերթականությունը որոշվում է հետևյալ չափանիշներով՝ 1) տուրերում զբաղեցրած առաջին տեղերի քանակ, 2) երկրորդ տեղերի քանակ, 3) երրորդ տեղերի քանակ, 4) լիգայի բոլոր տուրերի ընթացքում շահած պաշտոնական հանդիպումների քանակ, 5) միմյանց միջև անցկացրած հանդիպումների արդյունքները, 6) բաց վիճակահանություն: Ազգանունների այբբենական հերթականությունը մարզական տեղաբաշխման չափանիշ չէ:

1.7.3 Գրանդ ֆինալի միավորներ

Գրանդ ֆինալում չի կիրառվում լեգերի կամ բոնուսային միավորների հաշվարկ առանձին գրառում չի տրվում:

1.8 Վարկանիշային տեղաբաշխում և մրցաշարային ցանց

Գրանդ ֆինալը միշտ անցկացվում է Double Elimination (կրկնակի դուրս մնալու) համակարգով՝ վերին և ստորին ցանցերով: Խաղացողը մրցաշարից դուրս է մնում երկրորդ պարտությունից հետո:

Վերջնական վարկանիշի առաջին չորս տեղերը զբաղեցրած խաղացողները Գրանդ ֆինալում իրենց մասնակցությունն սկսում են մեկ փուլ ավելի բարձրից: Կախված մասնակիցների ընդհանուր քանակից՝ այդ փուլը կարող է լինել 1/4 կամ 1/8 եզրափակիչը: Առաջին և երկրորդ տեղերը տեղադրվում են ցանցի տարբեր կեսերում, իսկ երրորդ և չորրորդ տեղերը՝ տարբեր քառորդներում, որպեսզի առաջին չորսը վաղ փուլերում միմյանց չհանդիպեն: 8 և ավելի քիչ մասնակցի դեպքում այս կանոնը չի կիրառվում: Գործում է սովորական ցանց, որտեղ ազատ անցումներ ստանում են ամենաբարձր տեղերը:

Հինգերորդ տեղից սկսած մասնակիցները դասավորվում են ըստ վերջնական վարկանիշի: Զույգերը կազմվում են «ամենաբարձր դիրք ունեցող մասնակիցն ընդդեմ ամենացածր դիրք ունեցող մասնակցի» սկզբունքով: Հաջորդ ամենաբարձր դիրք ունեցող մասնակիցը հանդիպում է հաջորդ ամենացածր դիրք ունեցող մասնակցին, և նույն տրամաբանությունը շարունակվում է մինչև բոլոր հնարավոր զույգերի կազմումը:

1.8.1 Լրացուցիչ ազատ անցումներ

Եթե առաջին չորսից հետո մնացած մասնակիցների քանակը կենտ է կամ ամբողջական ցանց կազմելու համար պահանջվում են լրացուցիչ ազատ անցումներ, դրանք հաջորդաբար տրվում են առավել բարձր վարկանիշ ունեցող խաղացողներին՝ սկսած 5-րդ տեղից: Ազատ անցումը չի կարող պատահականորեն տրվել ավելի ցածր դիրք ունեցող խաղացողին, եթե նրանից բարձր դիրք ունեցող մասնակիցը դեռ պետք է խաղա տվյալ փուլում:

Օրինակ՝ 17 մասնակցի դեպքում առաջին չորսը սկսում են մեկ փուլ ավելի բարձրից: Մնացած 13 խաղացողներից 5-րդ տեղը զբաղեցրած խաղացողը ստանում է լրացուցիչ ազատ անցում, իսկ զույգերը կազմվում են հետևյալ կերպ՝ 6-րդն ընդդեմ 17-րդի, 7-րդն ընդդեմ 16-րդի, 8-րդն ընդդեմ 15-րդի, 9-րդն ընդդեմ 14-րդի, 10-րդն ընդդեմ 13-րդի և 11-րդն ընդդեմ 12-րդի: Հաջորդ փուլերի համար անհրաժեշտ բոլոր ազատ անցումները նույնպես նախապես բաշխվում են լիգայի բոլոր տուրերից հետո ձևավորված վերջնական վարկանիշի հիման վրա:

1.8.2 Ազատ անցման գրանցումը

- Ազատ անցում ստացած խաղացողը համարվում է հաջորդ փուլ անցած:
- Չկայացած հանդիպման համար խաղային հաշիվ չի գրանցվում:
- Ազատ անցումը պաշտոնական հանդիպման հաղթանակ չի համարվում և չի ավելացվում խաղային վիճակագրությանը:

1.8.3 Ցանցի հրապարակում և անփոփոխելիություն

Գրանդ ֆինալի ամբողջական ցանցը՝ ներառյալ վերին և ստորին ցանցերի բոլոր զույգերն ու ազատ անցումները, կազմվում և հրապարակվում է մինչև մրցաշարի մեկնարկը: Հրապարակումից հետո նոր վիճակահանություն կամ վարկանիշային վերատեղաբաշխում չի կատարվում:

Եթե հրապարակումից հետո մասնակիցը հրաժարվում է կամ չի ներկայանում, նրա հանդիպումները

1.8.4 Double Elimination-ի անցկացման կարգ

- Վերին ցանցում հաղթողը շարունակում է վերին ցանցում, իսկ պարտվողն անցնում է ստորին ցանց:
- Ստորին ցանցում պարտված խաղացողը դուրս է մնում մրցաշարից:
- Գրանդ ֆինալում խաղում են վերին ցանցի հաղթողը և ստորին ցանցի հաղթողը: Եթե հաղթում է վերին ցանցի խաղացողը, նա Գրանդ ֆինալի հաղթողն է: Եթե հաղթում է ստորին ցանցի խաղացողը, անցկացվում է վճռական հանդիպում:
- Վերջնական տեղերը որոշվում են դուրս մնալու հերթականությամբ՝ որքան ուշ է խաղացողը դուրս մնացել, այնքան բարձր է նրա տեղը: Նույն փուլում դուրս մնացած խաղացողների տեղերը որոշվում են ցանցի վարկանիշային դիրքով:
- Գրանդ ֆինալն անցկացվում է առնվազն 2 մասնակցի դեպքում: 2 մասնակցի դեպքում անցկացվում է մեկ եզրափակիչ հանդիպում: Եթե իրավունք ունի մասնակցելու միայն մեկ խաղացող, նա համարվում է հաղթող՝ առանց հանդիպման:

1.8.5 Չներկայանալը Գրանդ ֆինալում

Գրանդ ֆինալի հանդիպմանը չներկայացած խաղացողին սպասում են 10 րոպե: Այդ ժամկետից հետո նրան գրանցվում է պարտություն, իսկ մրցակցին՝ հաղթանակ: Վերին ցանցում այդ պարտությունը խաղացողին ուղարկում է ստորին ցանց, իսկ ստորին ցանցում՝ նա դուրս է մնում մրցաշարից: Երկրորդ չներկայանալը երկրորդ պարտություն է և նշանակում է դուրս մնալ: Տեխնիկական հաղթանակի համար խաղային հաշիվ չի գրանցվում:

1.9 Խաղային կարգապահություն և արդյունքների հաստատում

1.9.1 Խաղի կանոններ և խաղացողների վարքագիծ

Նետման պահին գծի մոտ գտնվում է միայն նետող խաղացողը: Մրցակիցը պետք է կանգնի նրանից առնվազն մեկ ամբողջական քայլ հետ և, հնարավորության դեպքում, մի փոքր կողք:

- Չի թույլատրվում կանգնել շատ մոտ կամ շարժվել նետողի տեսադաշտում:
- Չի թույլատրվում խոսել, աղմկել, ցուցադրաբար արձագանքել կամ այլ կերպ շեղել նետողին:
- Հեռախոսները պետք է լինեն անձայն ռեժիմում:
- Խաղացողը չի կարող անցնել նետման գիծը:
- Դրոտիկները չի կարելի հանել մինչև հաշվի հայտարարումը կամ հաստատումը:
- Հանդիսատեսն ու մյուս խաղացողները լռություն են պահպանում նետմանը պատրաստվելու պահից մինչև մոտեցման ավարտը:

Դրոտիկի կամ անձնական գույքի անսպասելի վնասման դեպքում թույլատրվում է ողջամիտ կարճ տեխնիկական դադար: Այն չպետք է անհարկի երկարացվի կամ օգտագործվի մրցակցի ընթացքը խանգարելու համար:

1.9.2 Մարկերի կամ հաշիվ վարող անձի աշխատանքը

Մարկերի դերը կատարում է ցանկացողը: Ցանկալի է, որ դա լինի արդեն պարտված կամ իր հանդիպմանը դեռ երկար սպասող խաղացողը: Մարկերը պարտավոր է լինել չեզոք՝ անկախ նրանից, թե ովքեր են խաղում: Խաղացողի մոտեցման ընթացքում նա կանգնում է այնպես, որ

- Զգացմունքներ չի ցուցադրում, հաջող նետումները չի տոնում և հիասթափություն չի արտահայտում:
- Խաղը չի մեկնաբանում և փակման տարբերակներ չի հուշում:
- Խաղի ընթացքում հեռախոսով չի զբաղվում և կողմնակի զրույց չի վարում:

Եթե մարկերի դիրքից նետումը լավ չի երևում, նա կարող է խնդրել չհանել դրոտիկները, մոտենալ և ստուգել սեկտորը կամ ստանալ երկու խաղացողների հաստատումը: Նետումը ստուգելը սովորական ընթացակարգ է և որևէ խաղացողի նկատմամբ անվստահություն չի նշանակում:

1.9.3 Պայմանավորված հանդիպումներ

Արգելվում են պայմանավորված հանդիպումները, արդյունքի նախօրոք համաձայնեցումը և մրցակցության ազնվությունը խախտող ցանկացած այլ գործողություն: Խախտումը հաստատվելու դեպքում կազմակերպիչը կարող է խաղացողին հանել լիգայից և զրոյացնել նրա միավորները: Որոշումը կայացնում է կազմակերպիչը:

1.9.4 Պատժամիջոցներ

Կանոնների խախտման դեպքում պատժամիջոցները կիրառվում են հետևյալ հերթականությամբ՝ 1) նախազգուշացում, 2) տվյալ լեգի կորուստ, 3) մրցաշարից հեռացում: 1.9.3 կետում նշված խախտման դեպքում կազմակերպիչը կարող է անմիջապես կիրառել հեռացում:

1.10 Վիճելի իրավիճակներ և արդյունքների հաստատում

Կոնկրետ նետման կամ հաշվի վերաբերյալ հարցը լուծվում է անմիջապես՝ մինչև դրոտիկները հանելը կամ հաջորդ մոտեցման մեկնարկը: Հաջորդ մոտեցումից հետո ուղղվում են միայն ակնհայտ հաշվարկային սխալները:

Արդյունքը կարող է փոխվել հաստատված գրանցման, հաշվարկման, ծրագրային կամ հրապարակված կանոնի կիրառման սխալի դեպքում: Այն կարծիքը, որ մեկ այլ խաղացող «ավելի արժանի էր» տվյալ տեղին, ինքնին արդյունքը փոխելու հիմք չէ:

Եթե սխալը վերաբերում է մի քանի նույնատիպ դեպքերի, այն ուղղվում է բոլորի նկատմամբ նույն սկզբունքով: Մեկ արդյունքի ընտրովի փոփոխություն չի կատարվում:

Տուրի արդյունքների հրապարակումից հետո ակնհայտ սխալի ուղղման վերաբերյալ դիմումը ներկայացվում է 24 ժամվա ընթացքում: Այդ ժամկետից հետո արդյունքները համարվում են վերջնական: Նախորդ տուրերի արդյունքները մնում են անփոփոխ: Սույն կանոնները հետադարձ ուժով չեն կիրառվում և ուժի մեջ են մտնում Darts Arena-ի հայտարարած հաջորդ տուրից:

2. Մասնակցության վճարներ և բաժանորդագրություն

Վճարային և բաժանորդագրության կարգը՝ միասնական բոլոր լիգաների համար:

Ստորև ներկայացված վճարային և բաժանորդագրության կարգը, Գրանդ ֆինալին մասնակցելու իրավունքի և հավատարմության բոնուսների կանոնները կիրառվում են Darts Arena-ի բոլոր լիգաներում, եթե տվյալ լիգայի նկարագրությամբ այլ բան սահմանված չէ: Լիգայի նկարագրությամբ կարող են սահմանվել տուրերի քանակը, բաժանորդագրության արժեքը, մասնակցության վճարները, մրցանակային ֆոնդը և տվյալ լիգային վերաբերող այլ պայմաններ:

2.1 Մեկանգամյա մուտքի վճար

Առանց բաժանորդագրության մեկ տուրին մասնակցելու վճարը կազմում է 2 500 դրամ:

2.2 Բաժանորդագրություն

Բաժանորդագրությունը կապված չէ օրացուցային ամսվա հետ: Այն ձեռք է բերվում կոնկրետ լիգայի ամբողջ փուլի համար՝ մինչև այդ փուլի առաջին տուրը, և գործում է մինչև տվյալ փուլի ավարտը: Բաժանորդագրություն տրվում է միայն ամբողջ փուլի համար: Առանձին տուրերի կամ փուլի մասի համար այն չի տրվում: Նախապես ձեռք բերված բաժանորդագրության արժեքն ամբողջ փուլի ընթացքում չի փոխվում:

ՄԵԿԱՆԳԱՄՅԱ ՄՈՒՏՔ	ՄԵԿ ԼԻԳԱ	ԵՐԿՈՒ ԼԻԳԱ
2 500 դրամ	**12 000 դրամ**	**22 000 դրամ**
1 տուր	6 այցելություն	12 այցելություն
2 500 դրամ / այց	2 000 դրամ / այց	մոտ 1 833 դրամ / այց

Վերևի գները վեց տուրանոց լիգայի համար են: Այլ քանակով տուրեր ունեցող լիգայի բաժանորդագրության արժեքը և այցելությունների քանակը հայտարարվում են նրա նկարագրության մեջ: Մեկ լիգայի բաժանորդագրությամբ մեկ այցելության հաշվարկային արժեքը կազմում է 2 000 դրամ: Երկու լիգայի բաժանորդագրությունն ընդհանուր հաշվարկով ավելի շահավետ է և ներառում է 12 այցելություն՝ յուրաքանչյուրն արժենալով մոտ 1 833 դրամ:

2.3 Անվճար տրամադրվող հարմարություններ

- Darts Arena-ի բոլոր տուրերի ընթացքում մասնակիցներին անվճար տրամադրվում է խմելու ջուր:
- Սեփական դրոտիկներ չունեցող խաղացողներին խաղի համար անվճար տրամադրվում են ակումբային դրոտիկներ: Դրանք օգտագործվում են միայն ակումբում և խաղից հետո վերադարձվում են:

2.4 Բաց թողնված տուրերի փոխանցում

անցկացվող մեկ այլ լիգա, կամ նույն լիգայի հաջորդ տուրերին՝ նույն ձևաչափով: Երկրորդ և

հաջորդ բաց թողնված այցելությունները չեն փոխանցվում և դրանց համար լրացուցիչ զեղչ չի տրամադրվում, քանի որ բաժանորդագրության արժեքն արդեն ներառում է զեղչ:

Երկու լիգայի բաժանորդագրությունը ներառում է 12 այցելություն՝ 22 000 դրամ ընդհանուր արժեքով: Խաղացողը կարող է փոխանցել առավելագույնը երկու բաց թողնված այցելություն՝ անկախ նրանից, թե երկուսն էլ բաց է թողել նույն լիգայում, թե յուրաքանչյուր լիգայում՝ մեկական: Այդ երկու այցելությունները գրանցվում են որպես բոնուս և կարող են օգտագործվել հաջորդ լիգայի ընթացքում՝ մինչև այդ լիգայի փուլի ավարտը:

Բաժանորդագրություն	Փոխանցվող այցելություններ	Օգտագործման կարգ
Մեկ լիգա	Առավելագույնը 1	Ըստ ընտրության՝ նույն ժամանակահատվածում զուգահեռ անցկացվող մեկ այլ լիգայում կամ նույն լիգայի հաջորդ տուրերում՝ նույն ձևաչափով
Երկու լիգա	Առավելագույնը 2	Հաջորդ լիգայի ընթացքում՝ որպես բոնուսային այցելություններ

Փոխանցված այցելությունները դրամական փոխհատուցում չեն համարվում, կանխիկ չեն վերադարձվում և չեն փոխանցվում այլ խաղացողի: Մեկ բաց թողնված տուրի համար միաժամանակ մեկից ավելի արտոնություն չի կիրառվում: Երկու լիգայի բաժանորդագրությամբ բոնուս է գրանցվում առավելագույնը երկու բաց թողնված այցելության համար:

2.5 Հավատարմության բոնուսներ

Առանց բաժանորդագրության՝ յուրաքանչյուր տուրի համար առանձին վճարող խաղացողների նկատմամբ կիրառվում է հետևյալ բոնուսը:

- Եթե խաղացողը բաց է թողնում ուղիղ մեկ տուր և վերադառնում է հաջորդ տուրին, վերադարձի տուրի մասնակցության վճարի 50%-ի չափով զեղչ է ստանում: Բոնուսը յուրաքանչյուր լիգայում գործում է մեկ անգամ տվյալ մրցաշրջանի ընթացքում:

2.6 Գրանդ ֆինալի մասնակցության վճար

Գրանդ ֆինալի մասնակցության վճարը կախված է տվյալ մրցաշրջանի ընթացքում խաղացողի փաստացի մասնակցած տուրերի քանակից: Վերջնական վարկանիշի առաջին վեց տեղերը զբաղեցրած խաղացողները մասնակցում են անվճար:

Դիրք / մասնակցություն	Գրանդ ֆինալի վճար
Վերջնական վարկանիշի 1-6-րդ տեղեր	Մասնակցության վճար չի գանձվում
7-րդ և հաջորդ տեղեր՝ 1 փաստացի մասնակցություն	5 000 դրամ
7-րդ և հաջորդ տեղեր՝ 2 փաստացի մասնակցություն	4 000 դրամ
7-րդ և հաջորդ տեղեր՝ 3 և ավելի մասնակցություն	2 500 դրամ՝ ստանդարտ վճար

նրա տեղաբաշխումը կամ մրցակիցների ընտրության կարգը:

2.7 Չկայացած տուր

Եթե տուրը չի կայանում (1.6 կետ), վճարված մասնակցության վճարը վերադարձվում է, իսկ բաժանորդագրությամբ այցելությունը չի հանվում: