REGULAMIN

I Turnieju Adwokatów i Aplikantów Adwokackich o Puchar Dziekana ORA w Rzeszowie

w dniu 21.11.2026 r.

§1 INFORMACJE OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady organizacji i przeprowadzenia I Turnieju Adwokatów i Aplikantów Adwokackich w Steel Darcie o Puchar Dziekana ORA w Rzeszowie, zwanego dalej „Turniejem".
2. Organizatorem turnieju jest Okręgowa Rada Adwokacka w Rzeszowie. Koordynatorem wydarzenia i osobą odpowiedzialną za jego prawidłowy przebieg jest adw. Jakub Marek.
3. Celem organizacji turnieju jest stworzenie nowej formy integracji środowiska adwokackiego poprzez wspólną rywalizację sportową oraz budowanie relacji pomiędzy adwokatami i aplikantami adwokackimi.
4. Turniej odbędzie się w dniu 21 listopada 2026 r. w Klubie Bilardowo - Dartowym „Trójkąt" w Rzeszowie przy ul. Fredry 7.
5. Sędzią głównym turnieju jest Krzysztof Szymański.
6. W zakresie technicznych zasad rozgrywania meczów, nieuregulowanych odmiennie w niniejszym Regulaminie, stosuje się odpowiednio obowiązujące przepisy gry w Steel Darta.
7. W sprawach organizacyjnych, nieuregulowanych niniejszym Regulaminem, rozstrzygające znaczenie ma decyzja Organizatora.

§2 UCZESTNICY, ZGŁOSZENIE DO TURNIEJU

1. Udział w turnieju jest dobrowolny. W turnieju mogą wziąć udział wyłącznie członkowie Izby Adwokackiej w Rzeszowie tj. Adwokaci oraz Aplikanci Adwokaccy.
2. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji przynależności uczestnika do samorządu zawodowego.
3. Liczba uczestników jest ograniczona do maksymalnie 64 osób. W przypadku przekroczenia maksymalnej liczby uczestników o zakwalifikowaniu do Turnieju Głównego decyduje kolejność prawidłowo dokonanych zgłoszeń, chyba że Organizator postanowi inaczej.
4. Udział w turnieju jest bezpłatny, koszty organizacji w całości pokrywa Organizator turnieju.
5. Zapisy odbywają się poprzez formularz zgłoszeniowy udostępniony przez Organizatora Turnieju.
6. Termin zgłoszeń zostanie wskazany przez Organizatora w komunikacie dotyczącym Turnieju.

7. Dokonanie przez uczestnika zgłoszenia do Turnieju oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
8. Organizator może zamknąć listę zgłoszeń przed upływem wskazanego terminu, jeżeli zostanie osiągnięty ustalony limit uczestników.
9. Uczestnik może zostać zobowiązany do okazania dokumentu potwierdzającego jego status zawodowy, jeżeli Organizator uzna to za konieczne.
10. Uczestnik, który po dokonaniu zgłoszenia nie może wziąć udziału w Turnieju, powinien niezwłocznie poinformować o tym Koordynatora.

§3 ZASADY GRY

1. Wszystkie mecze Turnieju Głównego rozgrywane są w formule 501 Double Out (501 D.O.).
2. Każdy leg rozpoczyna się od wyniku 501 punktów.
3. O tym, który zawodnik rozpoczyna pierwszy leg, decyduje rzut lotki do środka tarczy (bull). Lotka, która znajduje się bliżej środka tarczy wygrywa i rozpoczyna mecz.
4. Jeżeli obaj zawodnicy uzyskają taki sam wynik w rzucie do środka (czerwony środek, zielony środek, lub lotki obu graczy będą znajdować się w takiej samej odległości od środka tarczy) rzut powtarza się w zmienionej kolejności, aż do wyłonienia zwycięzcy (kto bliżej).
5. Zawodnik, który wygra rzut do środka, rozpoczyna pierwszy leg oraz kolejne legi nieparzyste, drugi zawodnik rozpoczyna legi parzyste.
6. Gra rozpoczyna się od dowolnego trafienia, bez konieczności rozpoczynania od pola podwójnego (Single In)
7. Leg kończy się poprzez zejście z wyniku 501 do dokładnie 0 punktów, przy czym ostatnia lotka musi trafić w pole podwójne lub środek tarczy („bull"), (Double Out).
8. W każdym legu obowiązuje limit 15 kolejek, tj. 45 lotek na zawodnika.
9. Zwycięzcą lega jest zawodnik:
    a) który w regulaminowej liczbie 15 kolejek sprowadzi jako pierwszy stan swojego licznika do 0.
    b) który w regulaminowej liczbie 15 kolejek sprowadzi stan swojego licznika poniżej 51 punktów, podczas gdy jego przeciwnikowi się to nie uda.
    c) w każdym innym przypadku wykonywane są rzuty do środka, które decydują o wyniku lega (lotka bliżej środka wygrywa). Kolejność rzutów jest taka, jak podczas podstawowego przebiegu lega i ulega zmianie przy ewentualnej powtórce rzutów- przy remisie.
10. W przypadku przekroczenia liczby punktów pozostałych do zakończenia lega, pozostawienia wyniku 1 lub zakończenia kolejki bez prawidłowego zamknięcia lega, stosuje się zasadę Bust (tzw. Fura).
11. W przypadku Bust wynik zawodnika zostaje przywrócony do stanu sprzed rozpoczęcia danej kolejki.
12. Kolejka zawodnika składa się z maksymalnie trzech lotek.

13. Lotka, która odbije się od tarczy lub wypadnie z tarczy, nie może zostać ponownie rzucona.
14. Lotka wbita w tarczę, lecz wyjęta przez zawodnika przed dokonaniem odczytu wyniku przez sędziego lub markera, może zostać uznana za nieważną zgodnie z zasadami gry w Steel Darta.
15. Mecz kończy się w momencie osiągnięcia przez jednego z zawodników wymaganej liczby wygranych legów.
16. Zawodnik jest zobowiązany do przestrzegania wyznaczonej linii rzutu.
17. Wszelkie techniczne zasady dotyczące sposobu zaliczania rzutów, błędów zawodnika oraz sytuacji spornych rozstrzyga zgodnie z zasadami gry w Steel Darta - Sędzia Główny Turnieju.

§4. SYSTEM ROZGRYWEK TURNIEJU

Turniej główny zostanie rozegrany w dwóch etapach:

a) fazie grupowej,

b) fazie pucharowej.

§4a FAZA GRUPOWA

1. W fazie grupowej uczestnicy zostaną podzieleni na grupy liczące co do zasady 4 zawodników.
2. W przypadku gdy liczba zgłoszonych uczestników nie będzie pozwalała na utworzenie wyłącznie grup czteroosobowych, dopuszcza się utworzenie grupy lub grup liczących 3 zawodników.
3. W ramach każdej grupy zawodnicy rozgrywają mecze systemem „każdy z każdym”.
4. Wszystkie mecze fazy grupowej rozgrywane są do 3 wygranych legów (Best of 5).
5. Z każdej grupy do fazy pucharowej awansuje dwóch zawodników zajmujących dwa pierwsze miejsca w tabeli grupy.
6. Liczba grup oraz ich skład liczebny zostaną ustalone przez Organizatora po zakończeniu zapisów.
7. Losowanie Fazy Grupowej odbędzie się w dniu Turnieju przez Sędziego Zawodów.
8. Za zwycięstwo w meczu zawodnik otrzymuje 2 punkty, a za porażkę 0 punktów.
9. O kolejności zawodników w grupie decydują kolejno:
    a) liczba zdobytych punktów,
    b) wynik bezpośredniego meczu – w przypadku równej liczby punktów dwóch zawodników
    c) różnica wygranych i przegranych legów,
    d) dodatkowy leg rozstrzygający tzw. złoty leg – w przypadku gdy zastosowanie wcześniejszych kryteriów nie pozwoli na ustalenie kolejności mającej wpływ na awans do fazy pucharowej.

10. W przypadku równej liczby punktów trzech lub więcej zawodników, w pierwszej kolejności uwzględnia się wyniki meczów pomiędzy zainteresowanymi zawodnikami.
11. W przypadku zastosowania kryterium określonego w ust. 10 bierze się pod uwagę w szczególności:
    - liczbę punktów zdobytych w meczach bezpośrednich,
    - różnicę legów w meczach bezpośrednich,
    - liczbę wygranych legów w meczach bezpośrednich.
12. Jeżeli po zastosowaniu powyższych kryteriów nadal nie będzie możliwe ustalenie kolejności mającej wpływ na awans, Sędzia Główny zarządza dodatkowe rozstrzygnięcie w postaci dodatkowego lega rozstrzygającego tzw. złoty leg. Złoty leg polega na rozegraniu jednego lega, pomiędzy zainteresowanymi zawodnikami, który decyduje o ostatecznym miejscu zawodników w tabeli.

§4b FAZA PUCHAROWA

1. Po zakończeniu fazy grupowej, Sędzia Główny ustali drabinkę fazy pucharowej, uwzględniając rezultaty fazy grupowej przy założeniu, że zwycięzcy poszczególnych grup trafiają na zawodników z drugich miejsc.
2. Przy ustalaniu par fazy pucharowej zawodnicy z tej samej grupy nie mogą trafić na siebie w pierwszej rundzie fazy pucharowej.
3. W przypadku gdy liczba zawodników awansujących z fazy grupowej nie będzie odpowiadała liczbie wymaganej do utworzenia pełnej drabinki pucharowej, Sędzia Główny może zastosować rundę eliminacyjną, wolny los (bye) lub inne rozwiązanie organizacyjne pozwalające na utworzenie drabinki fazy pucharowej.
4. Faza pucharowa rozgrywana jest systemem pojedynczej eliminacji (single KO).
5. Mecze fazy pucharowej, z wyjątkiem finału, rozgrywane są do 4 wygranych legów (Best of 7).
6. Przegrany zawodnik odpada z Turnieju, a zwycięzca awansuje do kolejnej rundy.
7. Mecz finałowy rozgrywany jest do 5 wygranych legów (Best of 9).
8. Sędzia może, ze względów organizacyjnych, wyznaczyć konkretne tarcze dla poszczególnych rund Turnieju.

§5 SĘDZIOWANIE I PROWADZENIE WYNIKÓW

1. Sędzia Główny wyznacza spośród uczestników turnieju osoby odpowiedzialne za prowadzenie wyników meczów tzw. Markerów.
2. Wynik oraz przebieg meczu są na bieżąco zapisywane w systemie elektronicznym.
3. Zawodnik może zwrócić się do sędziego lub markera o podanie aktualnego wyniku.
4. Marker lub sędzia może podać zawodnikowi liczbę punktów pozostałych do zakończenia lega, jednak nie może wskazywać mu sposobu zakończenia lega ani sugerować konkretnego rozwiązania.

5. Wszelkie zastrzeżenia dotyczące wyniku należy zgłosić przed rozpoczęciem kolejnej kolejki rzutowej.
6. Po rozpoczęciu kolejnej kolejki wynik poprzedniej kolejki uważa się za zaakceptowany przez zawodników, z zastrzeżeniem oczywistego błędu sędziego lub osoby prowadzącej wynik.
7. Decyzja sędziego/markera dotycząca oceny rzutu, zaliczenia punktów lub przebiegu meczu jest wiążąca.

§6 ZASADY ZACHOWANIA I FAIR PLAY

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play oraz wzajemnego szacunku.
2. W szczególności zabrania się:
    a) celowego rozpraszania lub przeszkadzania przeciwnikowi,
    b) obrażania innych uczestników, sędziego lub markera.
    c) zachowania agresywnego lub zagrażającego bezpieczeństwu innych osób,
    d) celowego uszkadzania sprzętu lub wyposażenia obiektu
    e) podejmowania działań mogących naruszyć dobre imię Turnieju lub Organizatora.
3. W przypadku naruszenia zasad określonych w niniejszym paragrafie Organizator może:
    a) udzielić zawodnikowi ostrzeżenia,
    b) przyznać przeciwnikowi leg,
    c) przyznać przeciwnikowi zwycięstwo w meczu,
    d) wykluczyć zawodnika z Turnieju.
4. Rodzaj zastosowanej sankcji powinien być adekwatny do charakteru i stopnia naruszenia.

§7 SPRZĘT I STANOWISKO GRY

1. Turniej rozgrywany jest na tarczach przeznaczonych do gry w steel darta.
2. Uczestnik może korzystać z własnych lotek przeznaczonych do gry w steel darta.
3. Organizator zapewnia tarcze oraz podstawowe wyposażenie stanowisk gry jak również lotki dla uczestnika, który w formularzu zgłoszeniowym o to poprosi.
4. Zawodnik zobowiązany jest korzystać ze sprzętu w sposób zgodny z jego przeznaczeniem.
5. O wszelkich nieprawidłowościach dotyczących tarczy, oświetlenia, linii rzutu lub innego wyposażenia należy poinformować Koordynatora przed rozpoczęciem meczu.

§8 KLASYFIKACJA TURNIEJU, NAGRODY

1. Organizator prowadzi klasyfikacje w turnieju głównym (Miejsca 1-3):

a) najlepszy adwokat

b) najlepsza adwokatka

c) najlepszy/a aplikant adwokacki

2. Za zajęcie poszczególnych miejsc w Turnieju, organizator przewiduje nagrody rzeczowe, puchary, medale lub inne wyróżnienia.
3. Organizator może przyznać również nagrody lub wyróżnienia dodatkowe, w szczególności za:
   a) najwyższy wynik punktowy w jednej kolejce (high score),
   b) najwyższe zakończenie lega (highest checkout),
4. Przyznanie nagród dodatkowych nie wpływa na klasyfikację Turnieju.

§9 DANE OSOBOWE I WIZERUNEK

1. Dane osobowe uczestników są przetwarzane przez Organizatora w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Turnieju, jego organizacji, kontaktu z uczestnikami, prowadzenia wyników oraz wręczenia nagród.
2. Informacje dotyczące zasad przetwarzania danych osobowych zawarte są w formularzu zgłoszeniowym oraz w odpowiedniej klauzuli informacyjnej.
3. Udział w Turnieju może wiązać się z utrwalaniem wizerunku uczestników w formie fotografii oraz materiałów audiowizualnych związanych z przebiegiem Turnieju.
4. Zasady publikacji wizerunku oraz zgody uczestników określone są w formularzu zgłoszeniowym.
5. Uczestnik dokonujący zgłoszenia zobowiązany jest zapoznać się z informacjami dotyczącymi przetwarzania danych osobowych oraz zasadami dotyczącymi wykorzystania wizerunku.

§10 ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Uczestnik bierze udział w Turnieju na własną odpowiedzialność i zobowiązany jest do przestrzegania zasad bezpieczeństwa obowiązujących w miejscu przeprowadzania Turnieju.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników pozostawione bez nadzoru.
3. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez niego w mieniu Organizatora lub właściciela obiektu, w którym odbywa się Turniej, na zasadach określonych w przepisach prawa cywilnego.
4. Organizator zobowiązuje się do zapewnienia warunków organizacyjnych odpowiednich do przeprowadzenia Turnieju oraz podejmowania działań mających na celu zapewnienie bezpieczeństwa jego uczestnikom.

§11 ZMIANY REGULAMINU

1. Organizator może dokonać zmian w niniejszym Regulaminie przed rozpoczęciem Turnieju, jeżeli jest to uzasadnione względami organizacyjnymi, technicznymi lub bezpieczeństwem uczestników.
2. Zmiany Regulaminu nie mogą prowadzić do naruszenia podstawowych zasad rywalizacji po rozpoczęciu Turnieju, chyba że ich wprowadzenie jest konieczne dla zapewnienia prawidłowego i sprawiedliwego przebiegu rozgrywek.
3. O zmianach, o których mowa w ust.2 , Organizator poinformuje uczestników w możliwie najkrótszym terminie.

§12 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator może odwołać Turniej lub zmienić jego termin z przyczyn niezależnych od Organizatora, w szczególności z powodu braku wystarczającej liczby uczestników, siły wyższej, niedostępności obiektu lub innych okoliczności uniemożliwiających przeprowadzenie Turnieju.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem w zakresie rozgrywania turnieju decyzję podejmuje sędzia główny zawodów.
3. Organizator zobowiązuje się stosować zasady niniejszego Regulaminu w sposób zapewniający równe traktowanie uczestników oraz możliwie sprawny i transparentny przebieg Turnieju.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia.