



**STEEL DARTS NEMZETI
CSAPATBAJNOKSÁG
FÉRFIAK III. OSZTÁLY**

VERSENYKIÍRÁSA

**A 2020-2021.
VERSENYÉVADRA**

A Steel Nemzeti Csapatbajnokság Férfi III. Osztály versenysorozatát a Magyar Darts Szövetség (továbbiakban: MDSZ) rendezi a versenykiírásnak megfelelően.

I.

A verseny kiírása

A 2020. évadban a beérkezett nevezések után a benevezett csapatok területi és szakmai elvek figyelembevételével, sorsolással kerülnek kialakításra a csoportok.

A bajnokságra a nevezés csak akkor fogadható el, ha a csapatok a hivatalos nevezési lapot beadják, és az ezzel járó **bruttó 10.000 Ft csapatnevezési díjat 2020. január 31. éjfélig** az MDSZ számlájára vagy pénztárába befizetik.

II.

Részvételi feltételek

A Steel Nemzeti Csapatbajnokság Férfi III. Osztályában részt vehetnek azok a magyar, illetve külföldi állampolgárok, akik az MDSZ-nél regisztrált klubok, sportegyesületek, szakosztályok tagjai és érvényes versenyengedéllyel rendelkeznek.

Külföldi játékos akkor játszhat az országos döntőn, ha az egyesület érvényes versenyengedélyével a 2020-2021. évi versenyévadban már részt vett a Steel Nemzeti Csapatbajnokság legalább 3 fordulóján.

A Nemzeti Csapatbajnokság III. osztályában lehetőség van arra, hogy a nevezett csapatokban maximum kettő kölcsönjátékos szerepeljen. A kölcsönjátékos státusz csak a Csapatbajnokságra érvényes.

A Steel Darts Nemzeti Csapatbajnokságban csak azon klubok vehetnek részt, melyek már leadták a 3 hónapnál nem régebbi NAV 0-s igazolást 2020 évre és **2021. január 31-ig ismét leadják**, vagy nem szerepelnek a NAV honlapján megjelenő köztartozással rendelkező szervezetek listáján, és az MDSZ felé tagdíjtartozásuk nincs.

A Steel Nemzeti Csapatbajnokság osztályai között csak felfelé van lehetőség az átjárásra, vagyis a játékosok nem szerepelhetnek alacsonyabb osztály küzdelmeiben, ha a versenyévad során már részt vettek magasabb osztály küzdelmeiben (pl. ha egy játékos a versenyévad során részt vett az I. Osztály küzdelmeiben, akkor a későbbi fordulókban nem vehet részt a II., illetve a III. Osztály küzdelmeiben), vagy azonos osztályban szereplő más csapatban pályára léptek. Ez a szabály vonatkozik azon játékosokra is, akik a magasabb osztály adott játéknapján be lettek nevezve a küzdelmekbe (értsd: a nevük fel lett írva a forduló előtt a nevezési lapra), de nem játszottak egy mérkőzést sem.

III.

A csapatbajnokság végeredményének, helyezéseinek eldöntése

A csoportokon belül a következő szempontok alapján rangsorolódnak a csapatok:

- a) Megszerzett bajnoki pontok
- b) Az összes párharcban szerzett egyéni győzelmek, illetve vereségek különbsége
- c) Az összes mérkőzésen szerzett egyéni leg győzelmek, illetve vereségek különbsége
- d) Egymás elleni eredmény

A játéknapok során minden csapat minden ellenfelével egy mérkőzést játszik. A csapatok a játéknap elején sorszámot húznak, és az alábbi sorrend alapján kerülnek rá a csoportlapra (3. számú melléklet) játszanak egymással:

3 fős csoport: 1-2 ; 1-3 ; 2-3

4 fős csoport: 1-2 ; 3-4 ; 1-3 ; 2-4 ; 1-4 ; 2-3

5 fős csoport: 1-2 ; 3-4 ; 1-3 ; 2-5 ; 4-5 ; 2-3 ; 1-4 ; 3-5 ; 1-5 ; 2-4

A pályaválasztás jogát pénzfeldobás útján sorsolással kell eldönteni. Abban az esetben, ha egy csoportban egy klubból több csapat szerepel, úgy a játéksorrendet az alapján kell módosítani, hogy az azonos klubot képviselő csapatoknak először egymás ellen kell megmérkőzniük.

A mérkőzéseken belül az alábbi sorrend szerint kell az egyéni mérkőzéseket lejátszani:

1.	1-2	5.	2-2	9.	4-4	13.	1-3
2.	2-1	6.	1-4	10.	1-1	14.	2-4
3.	3-4	7.	4-1	11.	2-3	15.	3-1
4.	4-3	8.	3-3	12.	3-2	16.	4-2

Minden forduló kezdetén egy hivatalos részvételi lapot kell kitöltenie minden csapatvezetőnek (4.számú melléklet). A részvételi lapra az adott csapat 8 játékosát lehet felvezetni. Kizárólag csak ezen a lapon szereplő játékosok játszhatnak az adott fordulón. Egy mérkőzésre a levezető lapra pedig csapatonként 6-6 játékos vezethető fel. A mérkőzésre kijelölt 6 játékosból az első 4 kezdi a játékot, cserélni a mérkőzés közben is lehetséges minden befejezett kör (4 mérkőzés) után, oda-vissza csere azonban nem megengedett. A lecserélt játékos az adott mérkőzésen már nem játszhat, viszont a becserélt játékos lecserélhető.

Az év végi rájátszásban csak azok a játékosok játszhatnak, akik legalább az utolsó alapszakaszi játéknap idején az adott egyesület igazolt játékosai voltak, és az adott versenyévadban nem szerepeltek az adott klub magasabb vagy ugyanazon osztályban induló másik csapatában.

A csapatok egy mérkőzésen belül több külföldi játékost is nevezhetnek a játéknapra vagy a mérkőzésre, de a 4 játékban lévő játékos között ebben az esetben is csak legfeljebb 1 külföldi versenyző szerepelhet. A külföldi csapattagok csak akkor játszhatnak a döntőben, ha az alapszakaszban legalább 2 fordulón részt vettek. (3 fős csoportban is 2 fordulón kell részt venniük).

Ha valaki kölcsönjátékosként szerepel egy adott csapatban csak úgy játszhat a döntőben, ha az alapszakaszban szerepelt, vagyis legalább egy mérkőzést lejátszott.

Minden csapatmérkőzés 9 győzelemig tart, a csapatgyőzelemért 3 pont, 8-8-as döntetlen esetén 1 pont, vereség esetén 0 pont jár.

Bajnoki döntő és helyosztók:

A MDSZ a nevező csapatok létszámától függően a rájátszás csapatai létszámát módosíthatja. A bajnoki döntőben 16 csapat vesz részt, 14 csapat a III. Osztály csoportjainak győzteseként (ha kevesebb csoport esetén a csoportmásodikok rangsorából lesz a feltöltés), további 2 a Budapest Csapatbajnokság I. Osztályának első és második helyezettjeként kerül a rájátszásba. Amennyiben valamelyik csapat nem tudja vállalni a rájátszást, úgy a megüresedett hely(ek) a visszalépő csapat(ok) csoportjából feltöltésre kerül(nek) az alapszakaszban elért helyezések szerinti sorrendben.

A 16 csapat négy 4 csapatos, „A”, „B”, „C” és „D” jelzésű kiemelés nélküli csoportokba sorsolva mérkőzik meg a III. Osztályú férfi csapatbajnoki címért. A csoportokban a párharcok 1x9 nyert mérkőzésig tartanak, döntetlen esetén a csoportban nincs szétlövés.

A négy csoport első és második helyezettjei a főágon a negyeddöntőkben az elődöntőbe jutásért 1x9 nyert mérkőzésen keresztbe játszanak a következő párosításban: {(A1-B2)-(D1-C2)} – {(B1-A2)-(C1-D2)}

Az elődöntőbe jutásért 1x9 nyert mérkőzésen, míg a csoportok 3. és 4. helyezettjei számára véget ér a további küzdelem. A negyeddöntők vesztesei nem játszanak az 5. helyért, az ő helyezésüket az határozza meg, hogy hányadik helyezett csapattól kaptak ki (az 1. helyezettől vereséget szenvedő 5. lesz, a 2. helyezettől vereséget szenvedő 6. lesz és így tovább). Az elődöntők vesztesei a 3. helyért mérkőznek meg egymással 1x9 nyert mérkőzésen. Az elődöntők győztesei a döntőben mérkőznek meg a III. Osztály bajnoki címéért 1x9 nyert mérkőzésen, egyúttal mindketten automatikusan feljutnak az II. Osztályba.

A főágon nincs döntetlen, 8-8 esetén a csapatkapitányok által kijelölt két játékos mérkőzik, egyszer 3 nyert leg játékmódban. A csapatvezetőknek a játékosokat azonnal ki kell jelölni, és a kijátszást ezt követően azonnal el kell kezdeni.

A III. Osztályba az MDSZ tagegyesületek, szakosztályok több csapatot is nevezhetnek, azonban a csapatok között az átjárásra sem a játéknapon sem a döntőben sincs lehetőség. A MDSZ törekedni fog arra, hogy a nevezett csapatok elsősorban a saját régiójukban kialakításra kerülő csapatokkal kerüljön egy csoportba. Azonban amennyiben egy egyesület több csapattal is nevez, úgy tudomásul veszi, hogy a nevezők létszámától függően előfordulhat, hogy csak az egyik csapatuk marad az adott régió valamely csoportjában, míg a másik (vagy több) más, lehetőség szerint közelebbi régiók csoportjaiba kerül beosztásra.

A csoportok területi és szakmai szempontok alapján kerülnek kialakításra.

IV.**A mérkőzések játékmódja**

A mérkőzések játékmódja: 501 DO, 2 nyert leg. A játékosok a kezdés jogát minden mérkőzésen pénzfeldobással döntik, döntő leg esetén bullra dobással. A bullra dobást az adott játékot elkezdő játékos kezdi. A bullra dobás eredményét a bullra dobás során végig az író helyen álló író állapítja meg.

V.

A bajnoki fordulók lebonyolítása

A bajnoki fordulók lebonyolításának időpontjai:

1. játéknap: 2020. október 03. .
 2. játéknap: 2020. november 14.
 3. játéknap: 2021.
 4. játéknap: 2021..
 5. játéknap: 2021
 6. játéknap:2021
- Döntő: 2021..

Az egyes csoportokban az adott játéknapokon a besorsolás sorrendjét figyelembe véve kerül meghatározva a rendező egyesület. (Az első játéknapot a csoportba elsőként besorsolt egyesület rendezi, a második játéknapot a másodikként besorsolt csapat rendezi és így tovább.) Az ötödik játéknapot 4 csapatos csoport esetében az első csapat, öt csapatos csoport esetében az ötös csapat rendezi. A hatodik játéknapot 4 csapatos csoport esetében a második csapat, öt csapatos csoportnál az egyes csapat rendezi.

A 2021-es versenynapokat a 2021-es évre kiadott versenynaptár fogja tartalmazni, melyet 2020. december 31-ig közzé tesz az Elnökség.

VI.

Általános szabályok**Dohányzás, alkohol és egyéb tudatmódosító-, vagy doppingerek fogyasztása:**

A Magyar Darts Szövetség által kiírt Steel Nemzeti Csapatbajnokság versenyein a Magyar Darts Szövetség Dopping szabályzata, valamint a Dopping ellenőrzési folyamatok szabályzata az irányadó, melyet a 2. számú melléklet tartalmaz. Azon Rendezőkre, akik a MDSZ szabályzatot nem alkalmazzák, vagy szándékosan rosszul alkalmazzák, 20.000 Ft-ig terjedő pénzbüntetés róható ki.

A játékosok öltözéke:

A Magyar Darts Szövetség hatályos öltözködési szabályzata alapján, melyet a 1. számú melléklet tartalmaz.

Ettől való eltérés csak előre az MDSZ által egyeztetett és azt engedélyezett öltözékekkel engedélyezett. A nem megfelelő öltözetben megjelenő játékos a versenyen addig nem vehet részt, amíg a szabályoknak megfelelő öltözékben nem jelentkezik játékra. Ebben az esetben a Rendező által a táblához hívástól számított 10 perc áll a játékos rendelkezésére, hogy a megfelelő öltözetben jelenjen meg. Amennyiben erre nem kerül sor, és a versenytagon szerepeltetve van, úgy a játékost az adott mérkőzéseken (az első csere lehetőségig) vesztesnek kell nyilvánítani.

Játékra vonatkozó előírások:

- A játékteret úgy kell kijelölni, hogy a dobó játékosok mögött legalább 1,2 méter szabad terület legyen.
- A MDSZ által versenyek rendezésére alkalmas táblák megegyeznek az egyéni versenyeken leírtakkal.
- Hölgy játékosok férfi csapatban korlátozás nélkül játszhatnak, de egy évadban a hölgyek is csak egy férfi csapatot erősíthetnek.
- A játéknapok első mérkőzése előtt a csapatok számára minimum 30 perc bemelegítési idő lehetőséget kell biztosítani.
- A játékosok a játéklapon felírt sorrendben lépnek a játéktérre. A mérkőzéslapon feltüntetett 16 párosítást 4 szakaszra kell felosztani: 1-4 ; 5-8 ; 9-12 ; 13-16. A csapatvezetőnek egyszerre csak egy szakaszhoz kötelező beírni a játékosok nevét, a szakasz befejezését követően van lehetőség esetleges cserére. Azok a játékosok, akik a mérkőzéslapon kezdő játékosként vannak feltüntetve, azoknak kötelező a mérkőzés ideje alatt a mérkőzés helyszínén a teremben kell tartózkodniuk.
- A játékosoknak minden párosítás során, az első egyéni mérkőzésük megkezdése előtt 6 bemelegítő nyilat van lehetőségük eldobni. Minden további egyéni mérkőzés előtt már csak 3 bemelegítő nyíl eldobására van lehetőség.
- A játékot 3 fő is elkezdheti, de az a csapat, amelyik a mérkőzésen kevesebb, mint 3 fővel jelenik meg, az a játéknapon lévő mérkőzéseit játék nélkül elveszíti és a bajnokságból kizárásra kerül, a klubot az MDSZ 20.000 Ft pénzbírsággal bünteti.
- A játéknapokat a kiírt időpontokban kell megrendezni, ettől eltérni csak a csapatok közös, az MDSZ-hez a kezdési időpont előtt minimum 2 héttel előre és írásban benyújtott kérelmére lehet.
- Halasztott fordulóban/mérkőzésen csak az eredeti időpontban is játékra jogosultak szerepelhetnek.
- Az a csapat, amelyik egy játéknapon, vagy a bajnokság döntőjén nem áll ki, automatikusan kizárja magát a bajnokságból, a lejátszott mérkőzéseinek eredményét törölni kell, a nevezési díjat nem kaphatja vissza, és a klubot az MDSZ 20.000 Ft pénzbírsággal bünteti.
- Az óvásokat az MDSZ Elnökségéhez 48 órán belül kell írásban eljuttatni, ahol a körülményeket mérlegelve, minden érintett csapat vezetőjének meghallgatása után az Elnökség dönt.
- Ha egy csapatot az MDSZ a további játékból bármely okból kizár, akkor a már lejátszott mérkőzéseinek eredményeit is törölni kell.

Minden vitás esetben, amire a versenykiírás nem tér ki, a Magyar Darts Szövetség egyéb szabályzatai az irányadóak. A Csapatok és Versenyzők a nevezés leadásával és a nevezési díj befizetésével a jelen Versenykiírást önmagukra nézve kötelező jelleggel elfogadják.

1.számú melléklet

Magyar Darts Szövetség Öltözködési Kódex

1. Általános előírások

- 1.1. A játékosok öltözetének meg kell felelnie a verseny színvonalának, tisztának rendezettnak és jó állapotúnak kell lennie.
- 1.2. Ha bármelyik játékos bizonytalan az öltözete szabályos voltában, akkor a Versenybizottság, annak hiányában a levezetésért felelős személy véleményét kell kikérnie az elfogadást illetően.
- 1.3. A Versenybizottság annak hiányában a levezetésért felelős személy döntése véglegesnek tekintendő az öltözet szabályosságát illetően, ellene fellebbezni, szót emelni nem lehet.
- 1.4. Kivételes esetben a Versenybizottság, annak hiányában a levezetésért felelős személy felmentést adhat a szabályoktól eltérő öltözetben történő versenyzés alól (pl. a repülőtéren történő csomag elvesztés, orvosi engedély, amely esemény legfeljebb 36 órával a verseny előtt következhet be).
- 1.5. A játékos a versenyből kizárható a nem megfelelő ruházat miatt.
- 1.6. Amennyiben a verseny előtt nincs más tartalmú kihirdetés, akkor a Magyar Darts Szövetség versenyein, beleértve minden szakágat (Steel, Soft, American Darts) korosztályt (utánpótlás, felnőtt, szenior) versenyformát (egyéni, páros, csapat) az alábbiakban meghatározott öltözeti előírás az irányadó, melyeket a nemzeti bajnokság fordulóin, magyar kupák versenyein, illetve a Magyar Darts Szövetség által rendezett nemzetközi versenyeken is alkalmazni kell.

2. A játékos megjelenése

- 2.1. A versenyző a versenyen a klub sportmezében, vagy az egyedi kialakítású névre, vagy klub nevére szóló sportmezben vagy sportingben köteles részt venni. Gallér nélküli és/vagy ujjatlan póló nem engedélyezett.
- 2.2. Az öltözékhez fekete öltönynadrág/kosztümnadrág tartozik. A farmernadrág, kordbársony nadrág viselése semmilyen színben vagy formában nem engedélyezett, továbbá a nadrág nem lehet „farmer-szabású” (pl. vízszintes első zseb, nadrág színétől eltérő varrás). A melegítő vagy tréningruhára emlékeztető öltözet semmilyen körülmények között nem engedélyezhető.
- 2.3. A cipőnek zártnak, ruházathoz illőnek és teljesen fekete színűnek kell lennie a talpszegélyt is beleértve. Teljesen fekete sportcipő (színes vagy fehér márkajelzéssel, mintával, talpszegéllyel nem ellátott) viselése engedélyezett. Kérdéses esetben a Versenybizottság döntése az irányadó.
- 2.4. Fejfedő viselése nem engedélyezett. Kivételt képez ez alól a vallási vagy orvosi okból, a verseny szervezője által előzetesen írásban engedélyezett ruhadarab.
- 2.5. Fejhallgató, fülhallgató már a mérkőzést megelőző bemelegítő nyilak eldobása közben, kikapcsolt állapotban sem viselhető.

3. Öltözködési előírások a Magyar Darts Liga döntőjén

- 3.1. A Magyar Darts Liga döntőjének minden résztvevőjére érvényesek és kötelezőek jelen szabályzat 1.1-1.5. illetve 2.2-2.5 pontjai.
- 3.2. A Magyar Darts Liga döntőjén a versenyengedéllyel rendelkező játékosoknak jelen szabályzat minden pontja érvényes és kötelező.
- 3.3. A szabadidős kártyával rendelkező játékosoknak a klub sportmeze, vagy az egyedi kialakítású névre, vagy klub nevére szóló sportmez helyett engedélyezett a sporting vagy galléros póló viselése, melynek tisztának és jó állapotúnak kell lennie. Gallér nélküli és/vagy ujjatlan póló nem engedélyezett.

4. Feliratok, emblémák, és ábrák a sportmezeken

- 4.1. A sportmezeken, ingeken elhelyezhető a játékos, a club és a város, ország neve.
- 4.2. Az alábbi korlátozásokkal elhelyezhető továbbá a játékos beceneve, támogatója:
 - 4.2.1. Nem helyezhető el vallási vagy politikai szervezetekre, véleményre vonatkozó, vagy rasszista, idegen gyűlölő, intoleráns, és szexuális tartalmú, és másokat sértő felirat, illetve önkényuralmi, vallási jelkép.
 - 4.2.2. A mez nem lehet más sportra, sportcsapatra utaló vagy arra hasonlító sem (kivételek ha azon egyesület darts szakosztálya viseli).
 - 4.2.3. A támogatói megjelenés nem sértheti a Magyar Darts Szövetség szerződéseit, illetve nem reklámozhat törvény által tiltott termékeket (dohánytermék, vényköteles gyógyszer stb.).
- 4.3. Amennyiben játékos vagy egyesület bizonytalan 4.1-4.2. pontok szerint az öltözet szabályos voltában, akkor a Magyar Darts Szövetség Irodáján keresztül kell véleményt kérni az elfogadást illetően.

5. Öltözet szabályosságának elbírálása, eltérések engedélyezése

- 5.1. A verseny helyszínén az adott öltözet szabályosságának kérdésében kizárólag a Versenybizottság, annak hiányában a levezetésért felelős személy jogosult dönteni.
- 5.2. A verseny helyszínén a versenybizottság, annak hiányában a levezetésért felelős személy döntési jogköre kizárólag az 1.1-1.9. és a 2.1-2.3. közötti szabályoknak való megfelelésre, illetve kizárólag különleges esetekben történő eltérő öltözet (például a repülőtéren történő csomagelvesztés, orvosi engedély, amely esemény legfeljebb 36 órával a verseny előtt következett be...) viselésére vonatkozik.
- 5.3. Az országos tisztifőorvos által elrendelt második vagy harmadik fokozatú hőség miatti figyelmeztetés (hősgriasztás vagy hőségiadó) esetén a Versenybizottság, annak hiányában a levezetésért felelős személy jogosult engedélyezni 1.8. eltérő nadrág viselését.
- 5.4. A 4.1-4.3. szerint meghozott döntés végleges, mely ellen óvásnak és fellebbezésnek nincs helye.

- 5.5.** Amennyiben az ezen szabályzattól eltérő öltözéket kíván a játékos viselni, és ezen ok nyilvánvalóan fennáll a nevezést megelőzően (például terhesség, fekete helyett sötét nadrág, kérdéses támogatói logó) egyesülete köteles ezt írásban engedélyeztetni a nevezési határidő lejártáig a Magyar Darts Szövetség Irodáján keresztül.
- 5.6.** A 3.1-3.2. és 4.2.3. esetekben a döntést a Magyar Darts Szövetség elnöke, alelnöke, főtitkára, operatív igazgatója illetve a Marketing és Kommunikációs igazgatója jogosult meghozni.
- 5.7.** A 4.3. szerinti döntést azonnal végre kell hajtani, de ellene egy alkalommal 10.000 Ft fellebbezési díj ellenében jogosult az egyesület a Magyar Darts Szövetség elnökségéhez fordulni, mely fellebbezés, a döntésre nincs halasztó hatállyal.
- 5.8.** A Magyar Darts Szövetség elnöke, alelnöke, főtitkára, operatív igazgatója illetve a Marketing és Kommunikációs igazgatója jogosult a fentiekől eltérő, enyhébb (például: rövidnadrág) vagy szigorúbb (például rendkívüli hőség ellenére televízió közvetítés miatt hosszú nadrág) öltözetet előírni.
- 5.9.** A 4.3. és 5.8. szerinti döntést kizárólag az elnökség jogosult megváltoztatni, erre a helyszínen a Versenybizottságnak, annak hiányában a levezetésért felelős személynek nincs jogosultsága.

2. számú melléklet

Dohányzás, alkohol és egyéb tudatmódosító vagy doppingerek fogyasztása:

A Nemzeti Bajnokság és a Magyar Kupa minden versenyén a Magyar Darts Szövetség Dopping- és Versenyszabályzata az irányadó. A versenyzők a nevezéssel vállalják és alávetik magukat az esetleges ellenőrzésnek. A Nemzeti Bajnokság és a Magyar Kupa fordulóin a játéktérben a verseny idején tilos a dohányzás. A Nemzeti Bajnokság és a Magyar Kupa versenyzőinek a verseny ideje alatt az alkoholfogyasztás szigorúan tilos. Ezen szabályozás betartását a Magyar Darts Szövetség mérőeszköz segítségével folyamatosan ellenőrzi.

Jelen szabályzat alkalmazása a Rendező kötelessége és a Magyar Darts Szövetség felügyeli. Az ellenőrzéshez a Magyar Darts Szövetség biztosít érvényes akkreditálással (kalibrálással) rendelkező, megfelelő digitális mérőeszközt. Az akkreditáló tanúsítvány másolatát minden érintett az ellenőrzés helyszínén megtekintheti. Azon Rendezőkre, akik a szabályzatot nem alkalmazzák, vagy szándékosan rosszul alkalmazzák, pénzbüntetés róható ki.

Fontos: Minden mérésről jegyzőkönyv készül.

A jegyzőkönyv a következő adatokat kell, hogy tartalmazza:

- Helyszín; verseny megnevezése; Időpont
- Mérést végző rendező személy neve, aláírása;
- Ellenőrző személy neve, aláírása az MDSZ-ből,
- Ellenőrzött játékos neve és Klubja;
- Ellenőrzés típusa: szűrőpróba szerű, előre meghatározott, bejelentésen alapuló
- A bejelentés alapján történő vizsgálatnál, a bejelentő személy neve, aláírása
- Mért érték;
- Az ellenőrzött játékos aláírása;

Ellenőrzési típusok:**Férfiaknál:**

Előre meghatározott: Legjobb tizenhat között kötelező, majd a döntő előtt kötelező.

Szűrőpróba szerű: Minden kör megkezdésekor két szám kerül kihúzásra, és ennek a párosnak a győztesét kell szondáztatásra kötelezni akkor, amikor bejelenti a győzelmét a zsűri asztalnál. Ez alól kivétel a legjobb 16-ba bejutott játékos. Ez a következőképpen működik, példa: 32 pár van éppen a táblánál. A levezető táblán főnről lefele ez 32 számozott pár. Ebből a 32 számból kell kihúzni 2 számot akkor, amikor a játékosokat már a táblákhoz szólították.

Bejelentés alapján: Amennyiben egy vesztes játékos a mérkőzés után közvetlenül bejelenti, hogy az ellenfele vélelmezhetően alkoholt fogyasztott, úgy azt a játékost haladéktalanul meg kell szondáztatni.

Nőknél:

Előre meghatározott: Legjobb nyolc között kötelező, majd a döntő előtt kötelező.

Szűrőpróba szerű: Minden kör megkezdésekor két szám kerül kihúzásra, és ennek a párosnak a győztesét kell szondáztatásra kötelezni akkor, amikor bejelenti a győzelmét a zsűri asztalnál. Ez alól kivétel a legjobb 8-ba bejutott játékos. Ez a következőképpen működik: 32 pár van éppen a tábláknál. A levezető táblán föntről lefele ez 32 számozott pár. Ebből a 32 számból kell kihúzni 2 számot akkor, amikor már a játékosokat a táblákhoz szólították.

Bejelentés alapján: Amennyiben egy vesztes játékos a mérkőzés után közvetlenül bejelenti, hogy az ellenfele vélelmezhetően alkoholt fogyasztott, úgy azt a játékost haladéktalanul meg kell szondáztatni.

Azon játékosok, akik nem tesznek eleget a szondáztatási felhívásnak, vagy akiknél a szondáztatás során a mért érték a határértéket meghaladja **SÚLYOS FEGYELMI VÉTSÉGET** követnek el, mely azonnali kizárást von maga után.

Az ellenőrzéshez a Magyar Darts Szövetség biztosít érvényes akkreditálással (kalibrálással) rendelkező, megfelelő digitális mérőeszközt. Az akkreditáló tanúsítvány másolatát mindenki a verseny helyszínén megnézheti. A megengedett határérték 0,003 ezrelék véralkohol szint.

Fellebbezés

A játékosnak lehetősége van a kizárás ellen a helyszínen, mérés után fellebbezni, és egy kontrollmérést kérni. Amennyiben a kontrollmérés eredménye a határértéken belül van, úgy egy harmadik mérést is el kell végezni ellenőrzésképpen. Ha 3 mérésből kettő a határérték fölött van, akkor a játékos fegyelmi vétséget követett el. Ha a 3 mérésből kettő a határérték alatt van, akkor tovább játszhat.

Amennyiben a játékos ezután mégis kizárásra kerül, úgy joga van vérvizsgálatot kérni, melyet haladéktalanul egy akkreditált személy jelenlétében (a kijelölt, akkreditált személyt a rendezőknek kell biztosítani) a legközelebbi erre alkalmas egészségügyi központban, a játékos költségére el kell végeztetni.

A Versenybizottság köteles az alkoholos befolyásoltság alatt álló versenyzőt a további játékból kizárni, a kizárás tényét jegyzőkönyvezni. A kizárt versenyző ellen, fegyelmi vétség miatt fegyelmi eljárás indul.

A Magyar Antidopping Csoport a Nemzeti Bajnokság versenyein szűrőpróba-szerű vizsgálatot végezhet.

Az egyéb 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.

3.számú melléklet

Játékosok:

1.
2.
3.

4.
5.
6.

	1	2	3	4	5	6	PONT	SZETT	LEGARÁNY	MEGJEGYZÉS
1										
2										
3										
4										
5										
6										

A csoport végeredménye:

Pont

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

Játéksorrend (író):

3	1-3(2), 2-3(1), 1-2(3)
4	1-4(3), 2-3(4), 1-3(2) 2-4(3), 1-2(4), 3-4(1)
5	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	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)

4. számú melléklet

Regisztrációs lap
Steel Darts Nemzeti Csapatbajnokság
..... osztály
..... forduló
Dátum:

Csapat neve:
Csapatvezető:
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

Csapat neve:
Csapatvezető:
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

Csapat neve:
Csapatvezető:
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

5.számú melléklet

Helyszín:

Dátum:

.....

.....

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Mérkőzések sorrendje:

eredmény

mérk. állása

	Mérkőzések sorrendje	eredmény	mérk. állása
1.	1. 2.		
2.	2. 1.		
3.	3. 4.		
4.	4. 3.		
5.	2. 2.		
6.	1. 4.		
7.	4. 1.		
8.	3. 3.		
9.	4. 4.		
10.	1. 1.		
11.	2. 3.		
12.	3. 2.		
13.	1. 3.		
14.	2. 4.		
15.	3. 1.		
16.	4. 2.		
17.			
VÉGEREDMÉNY:			

.....

.....

csapatkapitány

csapatkapitány