REGULAMENT OFICIAL

PLAYDARTS CORPORATE CUP 2026

Data: Joi, 19 noiembrie 2026, ora 18:00

Organizator: PlayDarts.ro | Partener: Federația Română de Darts

Art. 1 – Scopul competiției

1.1. PlayDarts Corporate Cup 2026 este o competiție de darts dedicată companiilor, organizată pentru a promova spiritul de echipă, socializarea, fair-play-ul și distracția.

1.2. Competiția este destinată atât persoanelor care descoperă dartsul, cât și celor care au experiență competițională.

1.3. Prin aplicarea unor reguli speciale de echilibrare, organizatorul urmărește să ofere tuturor participanților șanse reale de a contribui la succesul echipei, indiferent de nivelul de experiență.

1.4. Evenimentul pune accent pe participarea activă a colegilor, colaborare și crearea unei experiențe memorabile în afara mediului obișnuit de lucru.

Art. 2 – Componența echipelor

2.1. Competiția este destinată echipelor care reprezintă companii.

2.2. Fiecare echipă poate fi formată din minimum 4 și maximum 8 jucători.

2.3. Echipele pot fi mixte, fără restricții privind distribuția femeilor și bărbaților.

2.4. Fiecare jucător poate reprezenta o singură echipă în cadrul competiției.

2.5. O companie poate înscrie mai multe echipe, în limita locurilor disponibile.

2.6. Fiecare echipă desemnează un căpitan, responsabil pentru comunicarea cu organizatorul, stabilirea componenței și ordinii de joc și respectarea regulamentului.

2.7. Toți jucătorii trebuie să fie înscriși oficial înainte de începerea competiției.

Art. 3 – Categoriile de jucători

Pentru asigurarea echilibrului competițional, participanții sunt împărțiți în două categorii:

A. Jucători amatori – Persoane care nu au participat la competiții oficiale de darts organizate sau recunoscute de Federația Română de Darts.

B. Jucători experimentați – Persoane care au participat, în trecut sau în prezent, la competiții oficiale de darts organizate sau recunoscute de Federația Română de Darts, indiferent de perioada participării.

3.1. Echipele formate din 4–6 jucători pot include maximum un jucător experimentat.

3.2. Echipele formate din 7–8 jucători pot include maximum doi jucători experimentați.

3.3. Participanții au obligația de a declara corect experiența competițională.

3.4. Organizatorul își rezervă dreptul de a verifica încadrarea jucătorilor și de a solicita informații suplimentare.

3.5. Declararea intenționat incorectă a experienței competiționale poate conduce la sancțiuni, inclusiv pierderea jocurilor disputate neregulamentar sau descalificarea echipei.

Art. 4 – Structura confruntărilor

4.1. Fiecare confruntare între două echipe este alcătuită din 7 jocuri, în următoarea ordine:

Nr.	Tipul jocului	Scor inițial
1	Joc de echipă	701
2	Dublu 1	501
3	Dublu 2	501
4	Simplu 1	301 / 401
5	Simplu 2	301 / 401
6	Simplu 3	301 / 401
7	Simplu 4	301 / 401

4.2. Fiecare joc se dispută într-un singur leg.

4.3. Fiecare joc câștigat aduce un punct echipei.

4.4. Toate cele șapte jocuri se dispută, indiferent dacă una dintre echipe a obținut deja patru victorii.

4.5. Echipa care câștigă minimum patru jocuri este declarată câștigătoarea confruntării.

4.6. Scorurile posibile sunt 7–0, 6–1, 5–2, 4–3 sau rezultatele inverse.

Art. 5 – Jocul de echipă (701)

5.1. La jocul de echipă participă obligatoriu toți jucătorii prezenți ai fiecărei echipe, dintre cei înscriși oficial.

5.2. Fiecare echipă începe jocul de la 701 puncte.

5.3. Jucătorii aruncă pe rând, câte maximum trei săgeți, respectând ordinea stabilită de căpitan înaintea începerii jocului.

5.4. Cele două echipe alternează vizitele la țintă.

5.5. Fiecare echipă are propria rotație a jucătorilor, indiferent de numărul participanților din echipa adversă.

5.6. Ordinea jucătorilor rămâne neschimbată pe durata jocului.

5.7. Jucătorii amatori pot închide pe orice sector valid.

5.8. Jucătorii experimentați trebuie să închidă obligatoriu pe dublă.

5.9. Ambele echipe pornesc de la același scor, indiferent de numărul jucătorilor experimentați.

Art. 6 – Participarea la jocurile de dublu și simplu

6.1. În fiecare confruntare se dispută două jocuri de dublu și patru jocuri individuale.

6.2. Pentru aceste jocuri există opt locuri de participare în fiecare echipă: patru la dublu și patru la simplu.

6.3. Fiecare jucător poate participa la maximum un joc de dublu și maximum un joc individual în aceeași confruntare.

6.4. Toți jucătorii prezenți trebuie să fie repartizați în cel puțin unul dintre jocurile de dublu sau simplu.

6.5. Distribuția participanților se realizează în funcție de numărul de jucători prezenți:

Jucători	Doar dublu	Doar simplu	Ambele
4	0	0	4
5	1	1	3
6	2	2	2
7	3	3	1
8	4	4	0

6.6. În cazul echipelor cu opt jucători, cei patru jucători care participă la dublu trebuie să fie diferiți de cei patru care participă la simplu.

6.7. În cazul echipelor cu mai puțin de opt jucători, participarea la ambele probe este permisă numai în măsura necesară ocupării celor opt locuri.

6.8. Căpitanul stabilește distribuția jucătorilor, respectând regulile de poziționare a celor experimentați.

6.9. Jucătorii experimentați nu sunt obligați să participe atât la dublu, cât și la simplu. Căpitanul decide proba sau probele în care îi utilizează, conform regulilor de distribuție.

Art. 7 – Jocurile de dublu (501)

7.1. Se dispută două jocuri de dublu, fiecare între două perechi formate din câte doi jucători.

7.2. Fiecare pereche începe de la 501 puncte.

7.3. Jucătorii aceleiași perechi aruncă alternativ, câte maximum trei săgeți pe vizită.

7.4. Jucătorii amatori pot închide pe orice sector valid.

7.5. Jucătorii experimentați trebuie să închidă obligatoriu pe dublă.

7.6. Regula de închidere se aplică individual jucătorului aflat la aruncare.

7.7. Doi jucători experimentați nu pot forma aceeași pereche de dublu.

Art. 8 – Poziționarea jucătorilor experimentați la dublu

8.1. Dacă o echipă utilizează un singur jucător experimentat în jocurile de dublu, acesta ocupă obligatoriu o poziție în Dublu 1.

8.2. Dacă o echipă utilizează doi jucători experimentați în jocurile de dublu, unul participă obligatoriu în Dublu 1, iar celălalt în Dublu 2.

8.3. Dacă echipa nu utilizează jucători experimentați la dublu, căpitanul stabilește liber componența celor două perechi.

8.4. Regulile de poziționare se aplică independent fiecărei echipe, indiferent de numărul jucătorilor experimentați utilizați de adversari.

Art. 9 – Jocurile individuale (301 / 401)

9.1. Fiecare confruntare include patru jocuri individuale.

9.2. Cele patru jocuri sunt disputate de patru jucători diferiți din fiecare echipă.

9.3. Scorul de pornire și condițiile de închidere depind de categoria adversarilor:

Confruntare	Scor inițial	Închidere
Amator – Amator	301 – 301	Liberă pentru ambii
Experimentat – Amator	401 – 301	Dublă / Liberă
Experimentat – Experimentat	301 – 301	Dublă pentru ambii

9.4. Handicapul de 401 de puncte se aplică exclusiv în jocurile individuale dintre un jucător experimentat și unul amator.

Art. 10 – Poziționarea jucătorilor experimentați la simplu

10.1. Dacă o echipă utilizează un singur jucător experimentat la simplu, acesta ocupă obligatoriu poziția Simplu 4.

10.2. Dacă o echipă utilizează doi jucători experimentați la simplu, aceștia ocupă obligatoriu pozițiile Simplu 3 și Simplu 4.

10.3. Dacă echipa nu utilizează jucători experimentați la simplu, căpitanul stabilește liber ordinea celor patru jucători.

10.4. Regulile de poziționare se aplică independent fiecărei echipe.

10.5. Poziționarea obligatorie urmărește ca jucătorii experimentați să se întâlnească direct atunci când ambele echipe îi utilizează pe aceleași poziții.

Art. 11 – Ordinea de aruncare

11.1. Primul la aruncare în fiecare joc este stabilit prin aruncare la bull, conform indicațiilor arbitrului.

11.2. În jocurile de dublu, ordinea celor doi jucători din fiecare pereche se stabilește înainte de începerea jocului și nu poate fi modificată pe parcurs.

11.3. În jocul de echipă de 701, ordinea participanților se stabilește înaintea începerii jocului și rămâne neschimbată.

Art. 12 – Reguli generale de punctaj, închidere și BUST

12.1. Se aplică sistemul standard de darts X01, cu excepțiile prevăzute expres în prezentul regulament.

12.2. Fiecare jucător are dreptul la maximum trei săgeți într-o vizită.

12.3. Punctele obținute se scad din scorul rămas.

12.4. Jocul este câștigat atunci când scorul ajunge exact la zero, printr-o aruncare validă.

12.5. Jucătorii amatori pot închide pe orice sector valid al țintei.

12.6. Jucătorii experimentați trebuie să închidă obligatoriu pe dublă, inclusiv bull interior (50 de puncte).

12.7. Scorul minim care poate rămâne în joc este de 2 puncte. Această regulă se aplică tuturor participanților și tuturor formatelor de joc.

12.8. Se declară automat BUST dacă scorul rămas devine 1 punct, dacă punctajul obținut depășește scorul rămas sau dacă scorul ajunge la zero fără o închidere validă.

12.9. În cazul unui BUST, vizita se încheie imediat, iar scorul revine la valoarea de la începutul vizitei.

12.10. În jocurile de echipă și de dublu, regula de închidere se aplică individual jucătorului care execută aruncarea finală.

12.11. Regulile de punctaj, închidere și BUST sunt identice în toate etapele competiției.

Art. 13 – Stabilirea componenței și ordinii de joc

13.1. Înaintea fiecărei confruntări, căpitanul fiecărei echipe comunică organizatorului componența și ordinea de joc.

13.2. Lista trebuie să includă ordinea jucătorilor pentru meciul de echipă de 701, componența perechilor pentru Dublu 1 și Dublu 2 și jucătorii desemnați pentru Simplu 1, Simplu 2, Simplu 3 și Simplu 4.

13.3. Căpitanul trebuie să respecte regulile de distribuție a participanților și poziționarea obligatorie a jucătorilor experimentați.

13.4. După depunerea și validarea componenței, modificările sunt permise numai cu aprobarea organizatorului, în situații justificate.

13.5. Organizatorul poate solicita corectarea unei componențe care nu respectă regulamentul înainte de începerea confruntării.

Art. 14 – Sistemul competițional și clasamentul

14.1. Sistemul de desfășurare a competiției, inclusiv numărul grupelor și structura fazelor eliminatorii, va fi stabilit și comunicat de organizator în funcție de numărul echipelor înscrise.

14.2. În cazul desfășurării unei faze a grupelor, fiecare victorie într-o confruntare aduce 3 puncte în clasament, iar înfrângerea 0 puncte.

14.3. Pentru departajarea echipelor cu același număr de puncte, se aplică următoarele criterii, în ordine: (1) diferența dintre jocurile câștigate și cele pierdute; (2) numărul total de jocuri câștigate; (3) rezultatul confruntării directe, dacă este aplicabil; (4) joc de departajare, în condițiile stabilite de organizator.

14.4. În fazele eliminatorii, echipa care câștigă minimum patru dintre cele șapte jocuri se califică în etapa următoare.

Art. 15 – Fair-play și conduită

15.1. Participanții trebuie să manifeste respect față de adversari, arbitri, organizatori și ceilalți participanți.

15.2. Sunt interzise comportamentele agresive, intimidarea adversarilor, perturbarea intenționată a aruncărilor și orice acțiuni contrare spiritului competiției.

15.3. Organizatorul poate aplica avertismente, pierderea unui joc sau descalificarea în cazul abaterilor grave.

15.4. Deciziile arbitrului privind punctajul și validitatea aruncărilor trebuie respectate. Eventualele contestații se adresează organizatorului.

Art. 16 – Înscrierea și taxa de participare

16.1. Taxa de înscriere în competiție este de 2.900 lei (TVA inclus) pentru fiecare echipă.

16.2. Suplimentar, se achită 150 lei (TVA inclus) pentru fiecare jucător participant, sumă reprezentând voucher de consumație utilizabil în cadrul evenimentului.

16.3. Înscrierea se realizează prin formularul oficial pus la dispoziție de organizator.

16.4. Participarea este confirmată în condițiile comunicate de organizator.

16.5. Evenimentul include, pe lângă competiția sportivă, activități de socializare și entertainment, inclusiv petrecere cu DJ începând cu ora 22:30.

Art. 17 – Dispoziții finale

17.1. Organizatorul își rezervă dreptul de a adapta programul și sistemul competițional în funcție de numărul echipelor înscrise și de condițiile organizatorice.

17.2. Orice modificare relevantă a regulamentului va fi comunicată participanților înainte de aplicare.

17.3. Situațiile neprevăzute de prezentul regulament vor fi soluționate de organizator, cu respectarea principiilor de echitate și fair-play.

17.4. Participarea la PlayDarts Corporate Cup 2026 presupune acceptarea prezentului regulament.

Țintește sus! De la birou direct la țintă. Cu echipa ta.