

Reglement Schweizermeisterschaft

Wird im Text nur die weibliche oder die männliche Form verwendet, gilt sie jeweils für beide Geschlechter.

ALLGEMEIN

Als Grundlage dient das Ligareglement des A.B.D.V.S. vom Februar 2024

Sämtliche Spieler müssen über eine gültige A.B.D.V.S.-Lizenz verfügen. Ausnahme „Open“-Bewerbe.

Die Einschreibungen haben bis 60 Minuten vor dem Turnierbeginn zu erfolgen.

Jeder aufgerufene Spieler hat sich unverzüglich bei der Abwurflinie einzufinden. Erscheint ein Spieler nach der dritten Ermahnung nicht an der Abwurflinie, so hat er dieses Spiel verloren.

Beide Sportler haben vor Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte eine Begegnung mit der falschen Spielvariante ausgetragen werden, muss dieses Spiel wiederholt werden.

Jeder Spieler hat vor der Abgabe seines jeweils ersten Darts selbst darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt.

Sollte die Distanz vom Spielgerät zur Abwurflinie (2.44m) nicht mehr stimmen, ist dies der Turnierleitung vor Spielbeginn zu melden. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn durch die Turnierleitung vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

Der Spielbeginn wird mittels eines Wurfs auf das Bull Eye ausgespielt. Es beginnt der Spieler, dessen Dart am nächsten der Scheibenmitte steckt. Ein im Bull Eye (schwarz) steckender Dart muss entfernt werden, bevor der Gegner wirft. Treffen die Sportler beide ins rote Bull, fängt der, der näher bei der Mitte ist das Spiel an. Anschliessend wird abwechselnd weitergespielt. Somit beginnt das letzte Leg derjenige Spieler, welcher das „Ausbullen“ gewonnen hat.

Alle Darts, die in Richtung Scheibe geworfen wurden, gelten als gespielt, egal ob sie punktemässig registriert wurden oder punktlos zu Boden fallen. Es darf auf keinen Fall nachgeworfen oder nachgedrückt werden. In jedem Fall sind die vom Gerät angezeigten Punkte von allen zu akzeptieren.

Wird der letzte Pfeil zum Finish vom Automaten falsch gewertet, so gilt als Ausnahme zu oben, dass der erzielte Wert zählt und die Partie beendet ist. Der Pfeil muss zweifelsfrei im Board stecken und vom Gegner kontrolliert werden.

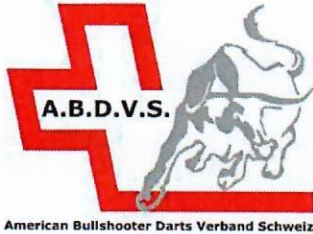
Sollte das Gerät einmal fortlaufend oder immer wiederkehrend falsche Punktzahlen anzeigen oder wird grundsätzlich nicht mehr spielbar, so ist dies unverzüglich der Turnierleitung zu melden. Die Partie wird auf einem anderen Gerät wiederholt.

Gewinner und Verlierer melden der Turnierleitung das Resultat.

Die Spielrunden sind wie folgt festgesetzt:

301 OI/MO	501 OI/DO	501 DI/DO	701 OI/DO	Cricket
15 Rd.	15 Rd.	15 Rd.	20 Rd.	20 Rd.

Wird die festgelegte Rundenbegrenzung erreicht oder sollte der Automat nach der festgelegten Rundenbegrenzung abstellen, wird dieser Satz, egal welche Punktzahl die beiden Spieler haben, ausgebullt.



Reglement Schweizermeisterschaft

LIGATEAMBEWERB

Das allgemeine SM-Reglement wird auch für den Ligabewerb angewendet.

Eine Ligamannschaft besteht aus den Spielern, welche sich gemäss Ligareglement für die SM qualifiziert haben. Für Mannschaften welche 10 Spieler gemeldet haben, gilt, dass nur die 8 Spieler am Teambewerb teilnehmen dürfen, welche am meisten Ligaspiele gespielt haben.

Es wird im Gruppenbewerb gespielt. Die Einteilungen werden nach erfolgter Anmeldung der Mannschaften vorgenommen.

Gespielt wird grundsätzlich auf vier Spielgeräten. Es werden alle 3 Leg's ausgespielt. Der Beginner des ersten und dritten Leg's wird zu Beginn des ersten Leg's ausgebullt.

Spielablauf

A- Teams	
2 Einzel	501 DI/DO
2 Einzel	501 DI/DO
2 Doppel (1 Zähler)	Team-Cricket

B- Team	
2 Einzel	501 OI/DO
2 Einzel	501 OI/DO
2 Doppel (1 Zähler)	Team-Cricket

Jede Mannschaft hat vor Spielbeginn die separaten Mannschaftsblätter bei der Turnierleitung abzugeben.

Die erstgenannte Mannschaft holt den Spielrapport bei der Turnierleitung ab.

Für das Doppel dürfen Spieler ausgewechselt werden.

Bei absolutem Punktegleichstand sollten die 4 letzten Spieler jeder Mannschaft auf 4 Spielgeräten einen High-Score spielen. Bei gleichem Punktestand entscheidet der MPR-Wert.

Der Gewinner der Partie meldet der Turnierleitung das Resultat.

Punktewertung

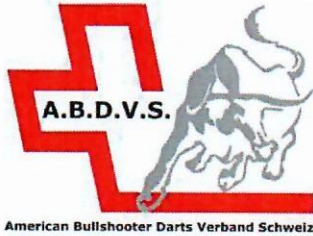
Diejenige Mannschaft, die mehr Sätze gewonnen hat, erhält 3 Punkte für diese Begegnung. Die unterlegene Mannschaft erhält 0 Punkte. Bei einem Unentschieden erhalten beide Mannschaften je 1 Punkt.

Ranglistenwertung

Für die Rangierung der Teams gilt die folgende Reihenfolge der Kriterien nach Gewichtung abnehmend: Punkte, Anzahl gewonnene Sätze/Leg's, Direktbegegnung, Anzahl verlorene Sätze/Leg's

Sollten trotzdem noch zwei Teams „punktegleich“ sein, wird mittels einem „High Score best of one“ der Sieger ausgespielt.

Sollte eine Mannschaft absichtlich nicht mehr am Bewerb teilnehmen, werden sämtliche Begegnungen mit 0:3 Punkten, 0:6 Sätze und 0:18 Leg als verloren gewertet. Des Weiteren behält sich der Verband vor, diese Mannschaft mit einer Busse bis zu CHF 200.00 zu belangen.



Reglement Schweizermeisterschaft

Cupfinale

Das allgemeine SM-Reglement wird auch für das Cupfinale angewendet.

Eine Cupmannschaft besteht aus den Spielern, welche bis zu den letzten 2 Begegnungen gemeldet sind. Nachmeldungen in den 2 letzten Spielen oder an der SM sind nicht erlaubt. Über Ausnahmefälle entscheidet der Vorstand des A.B.D.V.S..

Die Auslosung der ersten Runde wird nach erfolgter Anmeldung der Mannschaften vorgenommen. Gespielt wird im Cupmodus, welcher auf der Homepage hinterlegt ist.

Die Gewinner der ersten und zweiten Runde werden für die zweite und dritte Runde den gesetzten Mannschaften zugelost.

Gespielt wird grundsätzlich auf zwei Spielgeräten. Es wird best of 3 gespielt. Der Beginner des ersten Legs wird vor dem Spiel ausgebullt. Falls ein drittes Leg nötig ist, fängt wieder der erste Spieler an. Beim Bermudas (Doppel) fängt Spieler X das erste Leg an, das zweite Leg beginnt Spieler Y, falls ein drittes Leg nötig sein sollte, fängt wieder Spieler X an.

Spielablauf

1 Einzel	Cricket 200tm
1 Einzel	501 DI/DO
1 Doppel (1 Zähler)	Bermudas
1 Einzel	301 OI/MO
1 Einzel	301 OI/MO

Jede Mannschaft hat vor Spielbeginn die separaten Mannschaftsblätter bei der Turnierleitung abzugeben.

Die erstgenannte Mannschaft holt den Spielrapport bei der Turnierleitung ab.

Für das Doppel dürfen Spieler frei gewählt werden. Bei den 301 Einzel darf nochmals gewechselt werden, jedoch darf nicht derselbe Spieler beide 301 OI/MO spielen.

Der Gewinner der Partie meldet der Turnierleitung das Resultat.

Sollte eine Mannschaft absichtlich nicht mehr am Bewerb teilnehmen, behält sich der Verband vor, diese Mannschaft mit einer Busse bis zu CHF 100.00 zu belangen.

Good Darts


A.B.D.V.S.
Der Präsident


A.B.D.V.S.
Der Sekretär