

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 2015.

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 Abwurfline einzufinden. Erscheint ein Spieler nach der dritten Ermahnung nicht an der Abwurfline, 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 Spielnummer anzeigt.

Sollte die Distanz vom Spielgerät zur Abwurfline (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.

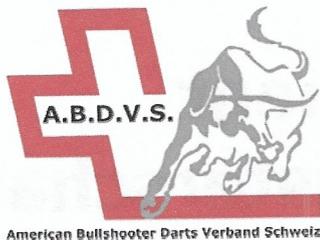
Sollte das Gerät einmal fortlaufend oder immer wiederkehrend falsche Punktzahlen anzeigen oder wird grundsätzlich nicht mehr spielbar, so ist dies unverzüglich der Turnierleitung zu melden. Die Partie wird auf einem anderen Gerät fortgeführt / wiederholt.

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 Liga-Mannschaft besteht aus den Spieler, welche sich gem. 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 zwei Spielgeräten. Es werden alle 3 Leg's ausgespielt. Der Beginner des 1. und 3. Leg's wird zu Beginn des 1. Leg's ausgebullt.

Spielablauf

A- Teams	
2 Einzel	501 di/do
2 Einzel	501 di/do
2 Doppel (1Zähler)	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.

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

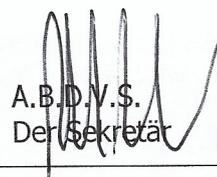
Für die Rangierung der Teams gilt die folgende Reihenfolge der Kriterien nach Gewichtung abnehmend: Punkte, Anzahl gewonnene Sätze / Leg's, Direktbegegnung, Anzahl verlorene Sätze / Leg's

Sollte 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.

Good Darts


A.B.D.V.S.
Der Präsident


A.B.D.V.S.
Der Sekretär