Ausschreibung zur Vereinsmeisterschaft im Dartsport

Veranstalter: Schützenverein Grußendorf von 1921 e.V.

Ort: Schützenheim

Datum: 12.01.2024.

Meldeschluss 19:25 Uhr, Auslosung und Turnierbeginn ab 19:30 Uhr

1. Auslosung

(1) Es gibt nur eine Auslosung; Die jüngste teilnehmende Person benennt vorher eine Zahl zwischen 2 und 10, wie häufig auf den „Mischen“ Button der Setzliste gedrückt wird.
(2) Die Auslosung muss vor Spielbeginn in einer sichtbaren Position angezeigt werden.
(3) Es ist nicht erlaubt, Spieler nach Meldeschluss (s.o.) in die Auslosung eintragen zu lassen.

2. Matchbeginn

(1) Der Spieler, der das Match beginnt, wird durch Bull-Wurf entschieden. Das Ausbullen wird unmittelbar vor Matchbeginn durchgeführt.
(2) Der Gewinner des Bull-Wurfes (kürzeste Distanz zum Bull) beginnt das erste Leg und das erste Set, sowie alle folgenden Legs und Sets in dem betreffenden Match mit ungeraden Zahlen (z.B. 1, 3, 5 usw.).
(3) Der Verlierer des Bullwurfes beginnt alle Legs und Sets mit geraden Zahlen (z.B. 2, 4, 6 usw.).

3. Übungswürfe

(1) Jeder Spieler hat das Recht, vor Beginn des Matches an seinem jeweiligen Board maximal neun Übungsdarts zu werfen.

4. Wettkampfregeln

(1) Bei Wettkämpfen spielen alle Spieler unter Aufsicht und Weisung der pro Spiel ernannten Schreiber, die auch die Rolle des Schiedsrichters einnehmen.
(2) In allen Spielen, außer denen, wo ein Caller eingesetzt ist, teilen die Spieler die Punkte der Einzelwürfe vor entfernen der Darts dem Schreiber selbst mit.
(3) Der andere Spieler kann die durchgesagten Ergebnisse vor Entfernen der Darts kontrollieren.
(4) In den Halbfinals und Finals wird ein Caller benannt, der die Ergebnisse nach Abschluss einer Aufnahme bekannt gibt.
(5) Im Spielbereich vor dem Spieler darf sich nur der Caller aufhalten, der seine Bewegungen während des Wurfes auf ein Minimum reduziert.
(6) Der Gegner des Spielers, der wirft muss sich während des Wurfes mindestens 61 cm hinter diesem aufhalten.
(7) Während des Matches müssen sich beide Spieler ruhig verhalten. Nur der werfende Spieler darf Fragen an den Schreiber stellen. Jeder Spieler, der dagegen verstößt, wird zuerst vom Schreiber verwarnt; jeder weitere Verstoß führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers.
(8) Eine Frage oder ein Protest an den Schreiber gerichtet, ist kein Verstoß dagegen.
(9) Der werfende Spieler kann den Schreiber über die Höhe seiner Punktzahl oder darüber befragen, wie hoch seine Restpunktzahl ist. Er darf auch gesagt bekommen, welche Finish-Möglichkeiten es gibt.

(10) Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Matches sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktion unzulässig.
(11) Proteste müssen sofort an den Schreiber gerichtet werden. Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Matches sind Proteste nicht mehr zulässig.
(12) Tritt bei einem Spieler während eines Matches ein Schaden an seinem Sportgerät auf, oder muss der Spieler während des Matches den Spielbereich wegen außergewöhnlicher Umstände verlassen, muss ihm dies mit Zustimmung des Schreibers für maximal 5 Minuten gewährt werden.
(13) Der Verlierer eines Matches ist verpflichtet, im nächsten Spiel den Posten des Schreibers zu besetzen.
(14) Für die Halbfinals und das Finale werden Schreiber und Caller aus den ausgeschiedenen Spielern bestimmt.

5. Turniermodus

(1) Es gilt das Doppel-KO-System. Das heißt ein Spieler scheidet erst aus dem Turnier aus, wenn er zwei Matches verloren hat.
(2) Die Matches werden im Modus 501 Double-Out & Best-of-1-Leg gespielt.
(3) Das Halbfinale, das Match um Platz 3 und das Finale werden als Best-of-3-Legs gespielt.
(4) Sollte am Ende der 25. Runde eines Matches noch kein Spieler ausgecheckt haben, wird ab der 26. Runde im Single-Out Modus weitergespielt.
(5) In den beiden Halbfinals und dem Finale gilt ausschließlich der Double-Out Modus.
(6) Am Ende des Turniers trifft der Gewinner der Gewinnerrunde auf den Gewinner der Verliererrunde (siehe Turnierplan)
(7) Gewinnt der Teilnehmer aus der oberen Hälfte (Gewinnerrunde) das erste Match, so ist das Turnier beendet. Gewinnt jedoch der Teilnehmer aus der unteren Hälfte (Verliererrunde) das erste Match, so steht es 1:1 und die Spieler müssen ein zweites Match gegeneinander spielen (Doppel-KO-System). Dieses letzte Leg entscheidet dann über die Plätze 1 und 2.
(8) Der Sieger des Turniers erhält den Wanderpokal „Vereinsmeister Dart“

6. Highest Finish

(1) Es wird eine separate Liste geführt, in der von jedem Spieler das „Highest Finish“ aufgeführt wird.
(2) Ein „Finish“ ist der letzte Wurf bei dem mit maximal 3 Darts (einer Aufnahme) der Score eines Spielers auf genau 0 Punkte gesenkt wird.
(3) Das höchstmögliche Finish (beim Double-Out) beginnt somit ab 170 Punkten. Das niedrigste Finish (beim Double-Out) sind 2 Punkte.
(4) Für die Wertung des „Highest Finish“ werden ausschließlich die Finishes gezählt, die im Double-Out Modus erzielt wurden.
(5) Der Spieler, der am Ende des Turniers das „Highest Finish“ erzielt hat, erhält einen Sonderpreis.

Schützenverein Grußendorf 1. Vorsitzender