

## Heidenauer Dartcup im Mannschaftsmehrkampf



### Regeln:

Eine Mannschaft besteht aus 4 bis 6 Spielern/Spielerinnen.

**Disziplinen: 301 s.o., 501 m.o., Shanghai, High Score und Cricket n.s.**

### Vorrunde:

Die Vorrunde wird in mehreren Gruppen gespielt, die vor Beginn des Turniers ausgelost werden (max. 4 Mannschaften auf einem Automat).

Jede Disziplin wird in jeder Gruppe 4-mal gespielt (ein Gewinnsatz), das heißt, je ein/e Spieler/in pro Mannschaft und Spiel.

Der Sieger eines Spiels erhält 1 Punkt, der zweite 2 Punkte, der dritte 3 Punkte und der vierte 4 Punkte, welche der Mannschaft gut geschrieben werden.

Nach allen 5 Disziplinen werden die Punkte verglichen und eine Rangliste erstellt. Die erstplatzierten Mannschaften pro Gruppe qualifizieren sich für die Finalspiele.

Bei Punktgleichheit entscheiden die meisten Siege. Sollte dies auch gleich sein, so müssen je 4 Spieler/innen der punktgleichen Mannschaften zum „Teamgame / Sudden Death“, 301 s.o. antreten. Es wird auf vier Scores gespielt.

### Hoffnungsrunde:

(falls notwendig, um auf eine gerade Anzahl von Mannschaften zu kommen)

Hier spielen die Mannschaften, wie es in der Tabelle (bei der Turnierleitung zur Ansicht ausliegend) bestimmt ist, um den Einzug in die Finalspiele (wie Finalspiele, allerdings nur über einen Gewinnsatz).

### Finalspiele:

Jede Disziplin wird nur einmal über 2 Gewinnsätze (max. 3 Spiele) gespielt, das heißt je ein (anderer\*) Spieler pro Disziplin.

Für jede gewonnene Disziplin gibt es einen Punkt. Sollte ein nicht mehr einholbarer Vorsprung einer Mannschaft entstanden sein, ist das Spiel als beendet zu betrachten (z.B. 3:0, 3:1), k.o. System.

\* Außer bei Mannschaft mit vier Spielern, ein Spieler darf zwei Spiele bestreiten.

## Allen Teilnehmern „Good Darts“



## Spielbeschreibung

### Allgemeine Regeln

Im Allgemeinen gilt „FAIR PLAY“

Gespielt wird nach den Allgemeinen Regeln des DSAB.

Bei Streitfragen, bitte die Kapitäne der Mannschaften zum Turnierleiter, dessen Entscheidung ist zu akzeptieren!!!

Vor jeder neuen Runde bitte die Namen in die Turnierliste eintragen lassen.

Bitte die Spielergebnisse nach jedem Spiel der Spielleitung mitteilen, damit sie in die Tabelle eingetragen werden können.

Vor jedem Spiel wird die Startreihenfolge „ausgebullt“. Gültig sind nur steckende Pfeile, ungültige Würfe müssen wiederholt werden.

### 301 s.o.

Es wird von „301“ bis auf „0“ gespielt, wobei einfach ausgemacht werden muss. Die Platzierungen richten sich nach der Höhe der restlichen Punkte. Bei Punktgleichstand ist derjenige der Bessere, welcher den Punktstand zuerst erreicht hat.

### 501 m.o.

Siehe „301 s.o.“, aber es wird mit „501“ begonnen und es kann nur mit einem Doppel- oder Dreifach-Wurf ausgemacht werden.

### Shanghai

Dieses Spiel geht über 7 Runden. Als erstes muss die Zahl „1“ (einfach, doppelt oder dreifach) getroffen werden, danach die „2“, dann die „3“ u.s.w.. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Sollte ein Spieler drei aufeinander folgende (gültige) Zahlen in einer Runde einfach, doppelt und dreifach (egal in welcher Reihenfolge) getroffen haben, so ist das ein „Shanghai-Wurf“, und der Spieler hat gewonnen. Bei Punktgleichstand hat derjenige den Vorteil, der eher den Punktstand erreicht hat.

### High-Score

7 Runden aufwärts, höchste Punktzahl gewinnt. Bei Punktgleichstand entscheidet die Startreihenfolge.

### Cricket no Score

Das Ziel des Spieles ist es, alle Zahlen ab der „15“ drei mal zu treffen, inkl. des „Bull's“. Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler/in alles „voll“ hat. Die weitere Platzierung entscheidet sich nach der Anzahl der „voll“ gemachten Zahlen. Bei Gleichstand ist deren Wertigkeit entscheidend, z.B. „Bull“ ist besser als „18“. Sollte immer noch Gleichstand sein, so werden alle getroffenen „Augen“ zusammenaddiert. Bei absolutem Gleichstand entscheidet die Startreihenfolge.