

Reglement SM und Swiss Open

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

ALLGEMEIN

Als Grundlage dient das Ligareglement des A.B.D.V.S. vom Januar 2026.

Sämtliche Spieler müssen über eine gültige A.B.D.V.S.-Lizenz verfügen. Spieler welche keine gültige Lizenz besitzen müssen eine Wochenendlizenz von SFr 20.00 lösen.

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 Spielernummer 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 punktelos 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.	15 Rd.

Wird die festgelegte Rundenbegrenzung erreicht ohne ersichtlichen Sieger, gewinnt bei den x01 Spielen der Spieler welcher weniger Punkte hat. Bei Punktegleichheit wird ausgebullt. Beim Cricket gewinnt der Spieler

Reglement SM und Swiss Open

welcher mehr Punkte hat. Bei Punktegleichheit gewinnt der Spieler mit dem höheren MPR Wert. Falls der MPR Wert ebenfalls gleichhoch ist, wird ausgebullt.

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 wie folgt gemacht: Gruppe A = alle ungeraden Platzierungen und Gruppe B = alle geraden Platzierungen der Mannschaft-Endrangliste. Der Nichtantritt einer Mannschaft hat keinen Einfluss auf die Platzierung der anderen Mannschaften. (niemand rutscht nach)

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

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 Gruppenphase

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.

Ranglistenwertung KO Phase

Es gibt in der KO Phase keine Unentschieden mehr.

Sollten trotzdem noch zwei Teams „punktegleich“ sein, wird mittels 4 „High Score best of one“ der Sieger ausgespielt. Spielberechtigt dazu sind die letzten 4 Spieler die gespielt haben. Die Punkte werden zusammengezählt, das höhere Resultat gewinnt. Falls Punktegleichheit herrscht entscheidet der höhere MPR Schnitt.

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 SM und Swiss Open

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..

Nach der Gruppenphase wird im KO Modus die Saison zu Ende gespielt (siehe Cup Reglement). An der SM werden nur noch der kleine und der grosse Final gespielt.

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 / 15 Runden	Cricket 200tm
1 Einzel / 15 Runden	501 DI/DO
1 Doppel (1 Zähler)	Bermudas
1 Einzel / 15 Runden	301 OI/MO
1 Einzel 7 15 Runden	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.

Reglement SM und Swiss Open

Spielabläufe open Bewerbe Schweizermeisterschaft

501 OI/DO double

Gespielt wird max. 15 Runden 501 OI/DO best of 3 auf zwei Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt das gegnerische Team, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder das erste Team. Gewinner ist das Team welches vor der Rundenbegrenzung das Spiel beendet hat, sonst gewinnt das Team welches weniger Punkte hat. Alle Spiele sind best of 3.

301 OI/MO single und 301 OI/MO Lucky Looser

Gespielt wird max. 15 Runden 301 OI/MO best of 3 auf zwei Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt der Gegner, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder der 1. Spieler. Gewinner ist derjenige welcher vor der Rundenbegrenzung das Spiel beendet hat, sonst gewinnt derjenige welcher weniger Punkte hat. Alle Spiele sind best of 3.

301 DI/DO DYP Doppel

Die Paarungen werden vorgängig ausgelost und ins Turniertableau eingeschrieben. Das einzige Team welches nicht ausgelost wird, ist der Titelverteidiger, sofern das Team anwesend ist.

Gespielt wird max. 15 Runden 301 DI/DO best of 3 auf vier Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt das gegnerische Team, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder das erste Team. Gewinner ist das Team welches vor der Rundenbegrenzung das Spiel beendet hat, sonst gewinnt das Team welches weniger Punkte hat. Alle Spiele sind best of 3.

Wild Card Cricket single

Gespielt wird max. 15 Runden Wild Card Cricket best of 3 auf 2 Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt der Gegner, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder der 1. Spieler. Gewinner ist derjenige welcher vor Rundenbegrenzung das Spiel beendet hat, sonst gewinnt derjenige welcher mehr Punkte hat. Bei Punktegleichheit entscheidet der MPR Wert. Falls diese gleichhoch sind, wird ausgebullt. Alle Spiele sind best of 3.

Wild Card Cricket double

Spielmodus gleich wie Wild Card Cricket single. Der Teamspieler der das erste Leg beginnt spielt im 2. Leg als 2. Teamspieler und im 3. Leg wieder als 1. Teamspieler.

701 OI/DO single

Gespielt wird max. 15 Runden 701 OI/DO best of 3 auf zwei Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt der Gegner, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder der 1. Spieler. Gewinner ist derjenige welcher vor der Rundenbegrenzung das Spiel beendet hat, sonst gewinnt derjenige welcher weniger Punkte hat. Alle Spiele sind best of 3.

Reglement SM und Swiss Open

Spielabläufe Schweizermeisterbewerbe

501 DI/DO

Gespielt wird max. 15 Runden 501 DI/DO best of 3 auf zwei Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt der Gegner, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder der 1. Spieler. Gewinner ist derjenige welcher vor der Rundenbegrenzung das Spiel beendet hat, sonst gewinnt derjenige welcher weniger Punkte hat. Alle Spiele bis Viertelfinal best of 3, danach best of 5. Finale mit Handycap.

Sachpreis für höchstes Highout

Bermudas

Gespielt wird Bermudas best of 3 auf 2 Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt der Gegner, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder der 1. Spieler. Gewinner ist derjenige welcher mehr Punkte hat. Bei Punktegleichheit wird ausgebullt. Alle Spiele bis Viertelfinal best of 3, danach best of 5. Finale mit Handycap.

Sachpreis für höchsten Punktestand

Cricket 200tm men / women

Gespielt wird max. 15 Runden Cricket 200tm best of 3 auf 2 Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt der Gegner, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder der 1. Spieler. Gewinner ist derjenige welcher vor Rundenbegrenzung das Spiel beendet hat, sonst gewinnt derjenige welcher mehr Punkte hat. Bei Punktegleichheit entscheidet der MPR Wert. Falls diese gleichhoch sind, wird ausgebullt. Alle Spiele bis Viertelfinal best of 3, danach best of 5. Finale mit Handycap.

Sachpreis für höchsten MPR Wert

Reglement SM und Swiss Open

Spielabläufe open Bewerbe Swiss Open

Amateur MPR 0-2.50

Alle Spiele bis Halbfinale best of 3,
danach best of 5. Finale mit Handycap.

Pro MPR +2.51

Alle Spiele bis Viertelfinale best of 3,
danach best of 5. Finale mit Handycap.

Bermudas amateur mit ausländischer Beteiligung

Gespielt wird Bermudas best of 3 auf 2 Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt der Gegner, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder der 1. Spieler. Gewinner ist derjenige welcher mehr Punkte hat. Bei Punktegleichheit wird ausgebullt

Bermudas pro mit ausländischer Beteiligung

Gespielt wird Bermudas best of 3 auf 2 Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt der Gegner, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder der 1. Spieler. Gewinner ist derjenige welcher mehr Punkte hat. Bei Punktegleichheit wird ausgebullt.

501 DI/DO single amateur mit ausländischer Beteiligung

Gespielt wird max. 15 Runden 501 DI/DO best of 3 auf zwei Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt der Gegner, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder der 1. Spieler. Gewinner ist derjenige welcher vor der Rundenbegrenzung das Spiel beendet hat, sonst gewinnt derjenige welcher weniger Punkte hat

501 DI/DO single pro mit ausländischer Beteiligung

Gespielt wird max. 15 Runden 501 DI/DO best of 3 auf zwei Zähler. Zuerst wird ausgebullt, Gewinner beginnt, 2. Leg beginnt der Gegner, 3. Leg falls notwendig beginnt wieder der 1. Spieler. Gewinner ist derjenige welcher vor der Rundenbegrenzung das Spiel beendet hat, sonst gewinnt derjenige welcher weniger Punkte hat.

501 OI/DO double

301 OI/MO single und 301 OI/MO Lucky Looser

301 DI/DO DYP Doppel

Wild Card Cricket single

Wild Card Cricket double

Spielmodus wie an Schweizermeisterschaft unter Berücksichtigung der MPR Werte.

Good Darts

A.B.D.V.S.
Der Präsident



A.B.D.V.S.
Ligakoordinator

