

DC DARTS ARTISTS - SOMMERLIGA

Spielbericht vom: __ . __ . 2022

TEAMNAME A

* beginnt das Leg bzw. bei Teammatch: Bullwurf wer 1. Leg beginnt!

TEAMNAME B

_____ Spieler A1	1. EINZEL			_____ Spieler B1
		HALVE IT	*	
	*	CRICKET		
		NOUGHTS & CROSSES	*	
_____ Spieler A2	2. EINZEL			_____ Spieler B2
	*	HALVE IT		
		CRICKET	*	
	*	NOUGHTS & CROSSES		
_____ Spieler A3	3. EINZEL			_____ Spieler B3
		HALVE IT	*	
	*	CRICKET		
		NOUGHTS & CROSSES	*	
_____ Spieler 1 DA1 _____ Spieler 2 DA1	1. DOPPEL			_____ Spieler 1 DB1 _____ Spieler 2 DB1
	*	HALVE IT		
		CRICKET	*	
	*	NOUGHTS & CROSSES		
_____ Spieler 1 DA2 _____ Spieler 2 DA2	2. DOPPEL			_____ Spieler 1 DB2 _____ Spieler 2 DB2
		HALVE IT	*	
	*	CRICKET		
		NOUGHTS & CROSSES	*	
_____ Spieler 1 DA3 _____ Spieler 2 DA3	3. DOPPEL			_____ Spieler 1 DB3 _____ Spieler 2 DB3
	*	HALVE IT		
		CRICKET	*	
	*	NOUGHTS & CROSSES		
1 _____ 5 2 _____ 6 3 _____ 7 4 _____ 8 Teamspieler TA	TEAMMATCH			1 _____ 5 2 _____ 6 3 _____ 7 4 _____ 8 Teamspieler TB
		MINIGOLF		
		51		
		701 DOUBLE OUT		
Besondere Leistungen Team A: _____ _____ _____ _____ Unterschrift Team A	ENDERGEBNIS			Besondere Leistungen Team B: _____ _____ _____ _____ Unterschrift Team B
		HALVE IT		
		CRICKET		
		NOUGHTS & CROSSES		
		TEAMMATCH		
		GESAMT		

DC DARTS ARTISTS - SOMMERLIGA

Spielregeln & Spielanleitungen

Modus:

Gespielt werden, wie in den vergangenen Jahren, **je drei Einzel, drei Doppel und ein Teammatch**. Im Gegensatz zum Ligaalltag wird allerdings nicht 501 Double Out, sondern in jedem Set ein Leg „Halve It“, ein Leg „Cricket“ und im dritten Leg die altbekannte Version von „Noughts & Crosses“ gespielt. Als Abschluss jeder Begegnung gibt es ein Teammatch, bei welchem ein Leg „Minigolf“, ein Leg „51“ und ein Leg „701 Double Out“ gespielt werden. Alle Legs werden ausgespielt und **jeder Spieler darf pro Begegnung maximal ein Einzel, zwei Doppel und das Teammatch** bestreiten. Im Teammatch sind sämtliche Spieler des Teams teilnahmeberechtigt (auch wenn sie vorher noch keine Begegnung ausgetragen haben), es müssen jedoch **mindestens drei Personen** zum Einsatz kommen.

Vor Spielbeginn:

- 1) Team B ist die „virtuelle Gastmannschaft“ und beginnt im 1. & 3. Einzel sowie im 2. Doppel die Legs 1 und 3. Team A stellt in diesen Paarungen den Schreiber bzw. Caller.
- 2) Team A ist die „virtuelle Heimmannschaft“ und beginnt im 2. Einzel sowie im 1. & 3. Doppel die Legs 1 und 3. Team B stellt in diesen Paarungen den Schreiber bzw. Caller.
- 3) Im Teammatch entscheidet, wer näher am Bulls-Eye ist, welche Mannschaft die Legs 1 und 3 beginnt. Es schreibt jeder Spieler für sich.
- 4) Alle 3 Legs werden ausgespielt.
- 5) Im Teambewerb muss die Aufstellung spätestens nach dem letzten Doppel eingetragen werden, damit eine fixe Reihenfolge besteht, wann welcher Spieler dran ist.

Spielanleitungen

Cricket (without score)

Es müssen die Felder **20, 19, 18, 17, 16, 15, Double, Triple und Bull je drei Mal getroffen werden**. Doppel und Triple zählen nur auf den Zahlen 20-15. Trifft man z.B. T 19, so kann man sich aussuchen, ob man sich drei 19er oder ein Trippel eintragen lässt. Analoges gilt für die Doppelfelder und das Bullseye [Anm.: hier kann man sich aussuchen ob man zwei Bull oder ein Doppel eintragen lässt].

SPIELER 1	Felder	SPIELER 2	
☒	20	☒	drei Treffer auf 20 bei Spieler 1 & 2
	19		
	18		
	17	↘	ein Treffer auf 17 bei Spieler 2
	16		
	15	×	zwei Treffer auf 15 bei Spieler 2
	Double		
↘	Triple		ein Triple-Treffer bei Spieler 1
	Bull		

Halve it!

Beide Spieler starten mit einem Konto von 50 Punkten. Es gilt der Reihe nach jeweils mit drei Darts jeweils mindestens einmal folgendes zu treffen (1-14):

- (1) **20** (2) **Triple** (3) **13** (4) **12** (5) **Grün**
(6) **19** (7) **18** (8) **Rot** (9) **Double** (10) **6**
(11) **16** (12) **1** (13) **Drei verschiedene Farben** (14) **Bull**

Wird ein Treffer erzielt, so wird der jeweilige Score dem Punktestand hinzuaddiert, wird das gewünschte Ziel mit drei Darts nicht getroffen, wird der Punktestand halbiert (ungerade Ergebnisse werden aufgerundet). Sieger ist der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand wird solange weiter auf Bull gespielt, bis ein Sieger feststeht.

Noughts & Crosses (Darts Artists Variante)

16 Doppelzahlen werden in einem Quadrat aufgeschrieben. Ziel ist es vier Doppel, die in einer Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) stehen zu treffen.

Gelingt das keinem der beiden Spieler gewinnt derjenige, der mehr Doppelfelder getroffen hat. Ist die Anzahl der getroffenen Doppelfelder auch gleich, so gewinnt der Spieler mit der höheren Summe der Punkte seiner getroffenen Doppelfelder.

Im folgenden Beispiel, welches die Anordnung der Zahlen zeigt, die in der Darts-Artists Sommerliga gespielt wird, hätte Spieler 2 gewonnen!

SPIELER 1: ○	SPIELER 2: ×		
①	5	10	×20
②	4	×8	16
⑦	×14	9	18
×3	6	12	Bull

Minigolf

Hier gehts wie beim richtigen Minigolf darum, am Ende möglichst wenig Punkte zu haben. Gespielt wird auf 12 Löcher/Zahlen (1-12). Trifft man das jeweilige Doppelfeld mit dem ersten möglichen Dart, so erzielt man ein Hole in One und hat damit 1 Punkt. Trifft man das Doppelfeld mit dem 2. Dart, so zählt das 2 Punkte und ist erst der dritte Dart im Doppel, so hat man einen Dreier. Das Triple-Feld zählt 4 Punkte, das kleine Single-Feld zählt 5 Punkte und das große Singlefeld 6 Punkte. Verfehlt man den Sektor ganz, so ist das ein 7er. Bei allen Feldern außer dem Doppel ist es egal, mit dem wievielten Dart man es trifft. Der Clou an der Sache ist, dass man jederzeit aufhören kann. Trifft man als z.B. mit dem ersten Dart das Triplefeld und ist mit einem 4er zufrieden, so kann man diesen Schreiben. Dadurch kommt (vor allem am Ende des Spiels) auch eine taktische Komponente ins Spiel. Will man sich aber verbessern und trifft dann nur mehr das große Singlefeld oder gar nicht einmal mehr den benötigten Sektor des Boards, so hat man einen 6er oder sogar einen 7er, denn der letzte geworfene Dart ist der, der zählt. Sieger ist, wer am Ende am wenigsten Punkte hat.

51

Bei diesem Spiel geht es darum, mit je drei Darts ein durch 5 teilbares Gesamtergebnis zu erzielen (z.B.: 5, 15, 20, 25). Hierbei muss jedoch jeder einzelne der drei geworfenen Darts innerhalb der gültigen Trefferfläche des Boards, also innerhalb des äußeren Doppelringes, landen. Das bedeutet, dass der gesamte Wurf ungültig ist, wenn auch nur ein einziger Dart außerhalb des Boards landet oder zurückprallt. Ebenfalls ungültig ist der Wurf, wenn das Endergebnis nicht ohne Rest durch 5 teilbar ist. Zur Errechnung des aufzuschreibenden Punktguthabens wird die geworfene Punktzahl durch 5 dividiert.

Beispiele:

Ein Spieler wirft T5 + S14 + S11 = 40 Score: 5 = 8.
Dem Werfer werden also 8 Punkte gutgeschrieben.

Ein Spieler wirft T20 + T20 + S1 = 121 Score.
121 ist nicht ohne Rest durch 5 teilbar, daher keine Punkte.

Ein Spieler wirft T20 + S20 und hat einen Bouncer.
Da nicht alle drei Darts in der gültigen Trefferfläche stecken, zählt dies ebenfalls 0 Punkte.

Wer zuerst von 51 Punkte (Startwert) auf 0 ist, gewinnt das Spiel, wobei man genau auf 0 Punkte kommen muss, um zu gewinnen. Hat der Werfer also z.B. 1 Punkt Restwert, so muss er noch genau 1 Punkt auf dem Scoreboard erzielen (z.B. mit S1 - S2 - S2 = 5 >>> 5 geteilt durch 5 = 1 Punkt) und **wieder müssen alle drei Darts innerhalb der gültigen Trefferfläche des Boards**

Spielplan, Ergebnisse und Tabellenstand auf

<http://artists.steeldarts.at>