

Verantwortliche für Spielmodus

- Toto (Veranstalter)
- Jörg (Berater)
- Christian (Berater)

mögliche Schiedsrichter

- Christian
- Jörg
- Toto
- Spru
- Thilo
- Eugen
- Michael

Auslosung

- Anwesende Kinder (im Regelfall: Fill) oder Nicht-Starter

Ablauf

- Treffen
- Begrüßung und Auslosung der Gruppenphase; evtl. Jokerplatz
- Gruppenphase (15-18 Matches, 2 pro Person)
- falls notwendig: Death Matches zur Entscheidungsfindung
- Auslosung des Viertelfinals
- Viertelfinale
- Halbfinale
- Spiel um Platz 3
- Finale
- Siegerehrung und Siegerfoto
- anschließend: gemütliches Beisammensein

Match

- das Spiel heißt "301" (ohne Specials für In oder Out)
- gespielt wird Eins gegen Eins zwei Gewinnsätze (Best-of-Three); mögliche Ergebnisse sind somit 2:0, 2:1, 1:2 und 0:2
- ein Spieler beginnt den ersten Satz, der andere den zweiten (Spieler einigen sich)
- sollte es einen entscheidenden dritten Satz geben, so wird mittels eines 20-seitigen Würfels entschieden, wer diesen beginnen darf (höchste Zahl gewinnt)
- der Gewinner eines Matches erhält in der Tabelle einen Punkt und das Satzverhältnis wird entsprechend verrechnet

Death-Match

- ein Death-Match dient immer der Entscheidungsfindung (ähnlich dem Elfmeterschießen beim Fußball)
- technisch bedingt können an einem Death-Match maximal 4 Personen teilnehmen
- gespielt wird genau ein Satz "301"
- die Reihenfolge der Teilnehmer wird mittels eines 20-seitigen Würfels ermittelt (absteigend, mit der höchsten Zahl beginnend)

Match-Verhaltensregeln

- Alle Teilnehmer haben sich sportlich fair zu verhalten
- Der Schiedsrichter hat das sportliche Sagen
- Geworfen wird gemäß der offiziellen Dart-Regeln aus 2,37 m Entfernung. Zulässig für die Scheibe sind nur kurze Pfeilspitzen. Eine Linie markiert die Abwurfentfernung. Diese darf beim Wurf nicht betreten werden. Darauf hat der Schiedsrichter zu achten.
- Vor, neben und direkt hinter dem Werfer dürfen sich keine Personen aufhalten. Die einzige Ausnahme ist der Schiedsrichter. Der Gegner hat ausreichend Abstand zum Werfer zu halten und darf diesen beim Wurf nicht irritieren oder behindern. Das gleiche gilt natürlich auch für die Zuschauer. Diese haben sich entweder hinter der Zuschauerlinie oder jenseits der Terrasse aufzuhalten.
- Während ein Match stattfindet ist der Ein- und Ausgang durch die Terrassentür strengstens verboten. Der Weg durch den Keller empfiehlt sich deshalb.
- Wird ein Pfeil neben die Scheibe oder außerhalb des Wertungsbereichs der Scheibe geworfen, so muss vor dem Entfernen der anderen Pfeile aus der Scheibe die Hold-Taste gedrückt werden, um falsche Wertungen zu verhindern. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass dieses befolgt wird.
- Falls die Scheibe technische Probleme hat, zum Beispiel Würfe nicht gewertet werden oder die Tasten blockieren ("Stuc"), so löst der Schiedsrichter das Problem und wertet gegebenenfalls Würfe nach oder wendet sich an den Veranstalter.

Turnier-Modus

- das Turnier unterteilt sich in eine Gruppenphase und in eine Phase mit k.o.-Spielen
- gespielt wird in Gruppen á 3 Personen; die Gesamtteilnehmerzahl muss somit durch drei teilbar sein; in Ausnahmefällen kann maximal eine Vierer-Gruppe definiert werden.
- die Anzahl der Gruppen variiert je nach Anzahl der Teilnehmer (maximal 7 Gruppen)
- die Teilnehmer werden den Gruppen durch eine nicht-teilnehmende Person (z.B. ein Kind) zugelost; eine Setzliste existiert nicht. Ein „Joker-Platz“ (letzter Starter in der letzten Gruppe) kann nach Absprache mit dem Veranstalter vergeben werden.
- innerhalb der Gruppen finden einmalige Matches nach dem Modus Jeder-gegen-Jeden statt
- alle Punkte und Sätze der Teilnehmer werden innerhalb der Gruppe aufaddiert und eine Abschlusstabelle gebildet. (erstes Kriterium ist die Anzahl der Punkte, zweites Kriterium das Satzverhältnis). Sollte dadurch keine eindeutige Platzierung möglich sein, so entscheidet ein Death-Match
- die Gruppensieger ziehen ins Viertelfinale ein
- die fehlenden Viertelfinalteilnehmer werden aus den besten Gruppenzweiten ermittelt. Sollte keine Eindeutigkeit herrschen, so entscheidet ein Death-Match.
- Das Viertelfinale wird ausgelost. Gruppenduelle sind ausgeschlossen.
- Die Viertelfinalsieger spielen überkreuzt im Halbfinale gegeneinander
- Die beiden Halbfinalsieger spielen im Finale um den Turniersieg, die beiden Halbfinalverlierer spielen um Platz 3
- Der Sieger bekommt den Wanderpokal und darf diesen bis kurz vor dem nächsten Turnier behalten (Name wird dann darauf verewigt). Er hat diesen in Ehren zu halten und pfleglich zu behandeln ☺
- Zusätzlich wird ein Siegerfoto für die „Hall of Fame“ mit den besten vier Spieler/-innen geschossen. Der Pokal wird im Regelfall vom Vorjahressieger (ersatzweise vom Veranstalter) an den neuen Sieger übergeben.