



## **Reglement PLAUSCH - BEIZENDART - CUP (PBDC)**

### **1. Spieler**

- 1.1. Jeder ist Spielberechtigt, unabhängig von Verbandszugehörigkeit oder Ligastatus.
- 1.2. Auch nicht lizenzierte oder aus irgendwelchen Gründen gesperrte Spieler bei einem Verband dürfen teilnehmen.
- 1.3. In dem Team, in dem ein Spieler sein erstes PBDC - Spiel absolviert, bzw. auf dem Spielrapport eingetragen ist, in diesem verbleibt er bis Ende Saison. Das Team darf nicht mehr gewechselt werden, auch nicht lokalintern.
- 1.4. Der Veranstalter des PBDC ist berechtigt einen Spieler ohne Angabe von Gründen vom Turnierbetrieb auszuschliessen.

### **2. Teams**

- 2.1. Ein Team besteht aus mindestens vier und maximal 8 Spielern.
- 2.2. Die Besetzung eines Teams kann von Spiel zu Spiel geändert werden.
- 2.3. Da die Besetzung eines Teams ändern kann wird ein Captain vor dem Spiel festgelegt und mit einem Stern hinter dem Namen in der Spielerliste auf dem Rapport markiert.
- 2.4 Ein offizieller Captain muss bei der Anmeldung seine vollen Kontaktdaten angeben.
- 2.5. Ein Lokalwechsel während der laufenden Saison muss mit dem Veranstalter abgesprochen werden.

### **3. Spiellokal**

- 3.1 Der Lokalbetreiber ist für die tadellose Funktion der Dartgeräte verantwortlich. Dies wenn nötig mit Hilfe des Aufstellers.
- 3.2. Mindestens zwei Automaten müssen zur Verfügung stehen.
- 3.3. Pro Heimspiel von einem Team werden sFr. 50.- Startgeld fällig.
- 3.4. Zu Beginn der Saison wird die Rechnung gestellt, diese muss spätestens sieben Tage vor dem letzten Spieltag beglichen sein.

### **4. Spielablauf**

- 4.1. Spieler eintragen, nicht vergessen den Captain mit dem Stern zu markieren.
- 4.2. Die vier zu Spielenden Disziplinen werden vom Heimteam direkt vor dem Spielbeginn bestimmt. Es müssen vier verschiedene Disziplinen gewählt werden. Alle Disziplinen die auf den Heimautomaten gespielt werden können sind erlaubt.

- 4.2.1 Infos zu Elimination: Erreicht kein Spieler die zum Sieg erforderlichen 301 Punkte, wird – ungeachtet der erreichten Punktzahl – ausgebullt.
- 4.2.2 Infos zum Cricket: Sobald für ein Spieler alle Lämpchen angezündet sind, ist das Spiel – ungeachtet der erreichten Punktzahlen – beendet.
- 4.3. Grundsätzlich wird bei allen Disziplinen, bei denen die Möglichkeit besteht die Art des Checkout zu bestimmen, wird Single Out gewählt.
- 4.4. Die Gegner können auch gemeinsam eine andere Checkoutvariante bestimmen. Kommen sie zu keiner Einigung, wird Single Out gespielt.
- 4.5. Die Doppel (501) werden nach den ersten zwei Runden gespielt. Die Checkoutvariante wird zwischen den Teams gemeinsam bestimmt. Bei Unstimmigkeit, gilt auch hier Single Out.
- 4.6. Bei 9:9 nach den regulären Spielen wird ein Sudden Death (501 S.O., best of 3) gespielt. Beim Checkout gilt 4.4.  
Der Sieger hierbei erhält zwei Punkte der Verlierer einen Punkt.
- 4.7. Der Spielrapport muss innerhalb 48 Stunden eingereicht werden.

## **5. Streitfälle**

- 5.1. In allfälligen Streitfällen wird der Fall von einer unabhängigen dreiköpfigen Jury angeschaut. Diese entscheidet wobei keine der Streitparteien ein Recht auf Einspruch hat.
- 5.2 Eine Jury wird wenn nötig durch den Veranstalter einberufen und besteht aus drei Spielern, Ex-Spielern oder Turnierleitern mit langjähriger Erfahrung im Dartsport.

## **6. Weitere Regeln**

- 6.1 Ansonsten gelten die Regeln des "Verband zur Förderung der Compactsportarten".
- 6.2 Sollte sich das Reglement des VFC und dieses Reglement bei einem Punkt auf unterschiedliche Vorgaben festlegen, so hat dieses Reglement Vorrang und ist entscheidend.