1. Marburger Dartsport-Club - Sommer-Trainings-Competition 2017

I. Ziel der diesjährigen Sommer-Competition

Die diesjährige Sommer-Competition wird im Modus des letzten Jahres durchgeführt und soll einen starken Trainingscharakter behalten. Spielberechtigt sind alle aktiven Spieler/innen im MDSC. Durch den neuen Modus soll allen ermöglicht werden, diverse Spiele zu machen, um für die neue Saison fit zu werden.

II. Spieltage

Es gibt dieses Jahr „nur“ sechs Spieltage, die jeweils drei Wochen auseinander liegen, und ein Abschlussturnier: Die Termine sind:
(1) 18. Mai, (2) 8. Juni, (3) 29. Juni, (4) 20. Juli, (5) 10. August, (Abschluss) 31. August

Beginn ist jeweils 19:30 Uhr. Spielort ist Sams Pub.

Modus des 1./3./5. Spieltag

1. Runde: 10 Würfe auf Bull + Round the World (Dauer ca. 20 Minuten pro Paarung)
2. Runde: 10 Würfe Scoren + 61 bis 70 checken (Dauer ca. 20 Minuten pro Paarung)
3. Runde: 301/501 Double-Out – Einfach KO-Runde

Modus des 2./4. Spieltag

1. Runde: 10 Würfe auf Bull + 21/21 (Dauer ca. 20 Minuten pro Paarung)
2. Runde: 10 Würfe Scoren + 71 bis 80 checken (Dauer ca. 20 Minuten pro Paarung)
3. Runde: 301/501 Double-Out – Einfach KO-Runde

III. Erklärungen zum Modus eines Spieltages

Pro Spieltag werden fünf unterschiedliche Spiele gespielt. In den ersten vier Spielen wird pro Spiel eine Rangliste erstellt. Die besten acht Spieler/innen erhalten dann Punkte: 1. Platz = 8 Pkt.; 2. = 7 Pkt., 3. = 6 Pkt.; 4. = 5 Pkt. ; 5. = 4 Pkt. ; 6. = 3 Pkt. ; 7. = 2 Pkt. ; 8. = 1 Pkt.. Für das letzte Spiel werden die Begegnungen dann für eine Einfach-KO-Runde ausgelost. Ob der Modus „301 DO Best of 3“ oder „501 DO Best of 3“ gespielt wird, entscheidet die Anzahl der Anwesenden. Bis acht Personen wird 501, über acht Personen 301 gespielt. Entsprechend der Plätze werden auch hier Punkte verteilt. Der Modus der Punkteverteilung ist jedoch etwas anders. Am Ende des Spieltages werden die Spieltagspunkte aus allen fünf Spielen zusammengerechnet und dafür Ranglistenpunkte nach dem folgenden Prinzip vergeben. Wer nach allen Spieltagen die meisten Ranglistenpunkte errungen hat, gewinnt die Sommer-Competition.

Platz des Spieltages	Ranglisten-punkte
1.	10
2.	8
3.	6
4.	5
5.	4
6.	3
7.	2
8.	1

Wichtig: An den Spieltagen darf wie beim regulären Spielbetrieb im Dartraum nicht geraucht werden. Wir bitten die Raucher/innen auch, nicht direkt am Eingang des Pubs zu rauchen, sondern etwas zur Ockershäuser Str. zu gehen. Bei groben Verstößen kann dies zum Ausschluss vom Spieltag führen.

IV. Beschreibung der Spiele

A) 10 Würfe auf Bull

Es werden 10 mal 3 Pfeile auf Bull geworfen. Grün zählt einen Punkt, Rot zwei Punkte. Es werden die Punkte über die 10 Würfe zusammengezählt.

B) Round the World

Es werden alle Doppel beginnend mit 1 in aufsteigender Reihenfolge bis 20 und schließlich Bulls-Eye gespielt. Pro Doppel stehen maximal 3 Pfeile zur Verfügung. Wenn weniger als drei Pfeile benötigt werden, um das Doppel zu treffen, werden die eingesparten Pfeile notiert. Gespielt werden alle Doppel (Reihenfolge: Doppel 1, 2, 3, 4, bis 20 und abschließend Bulls-Eye). Wenn das Doppel nicht getroffen wird, wird weiter auf dasselbe Doppel geworfen, egal wo der erste Pfeil gelandet ist. Wer am Ende mehr Doppel gecheckt hat, gewinnt. Bei gleich vielen Checks, gewinnt derjenige, der weniger Pfeile für alle Zahlen gebraucht hat.

C) 21/21

Es werden alle Doppel nach der Reihe beginnend mit der 20 im Uhrzeigersinn gespielt. Diesmal müssen die entsprechenden Punkte auf Null gebracht werden. Bei der 20 müssen also 40 Punkte gecheckt werden. Dazu stehen maximal 3 Pfeile zur Verfügung. Wenn beim ersten Dart eine einfache Zahl getroffen wird, dann wird diese wie im richtigen Spiel gezählt. Mit den dann noch verbliebenen Pfeilen kann dann versucht werden, den Rest noch zu checken. Wenn nach zwei Pfeilen eine ungerade Zahl übrig bleibt, kann als Joker versucht werden, das Bulls-Eye zu treffen. Ausnahme ist die Doppel 1. Wenn nach dem ersten Wurf eine 1 übrig bleibt, können die beiden letzten Pfeile auf Bulls-Eye geworfen werden. Wenn sich allerdings überworfen wird, ist der nächste Spieler bzw. die nächste Spielerin dran. Nachdem versucht wurde, die 40 Punkte auf der 20 zu checken, folgt der Versuch auf die Doppel 1 für 2 Punkte, dann Doppel 18 für 36 Punkte, usw.. Zum Schluss wird versucht, mit Bulls-Eye 50 Punkte zu checken. Wenn weniger als drei Pfeile benötigt werden, um die Zahl zu checken, werden die eingesparten Pfeile notiert. Wer mehr Zahlen gecheckt hat, gewinnt. Bei gleich vielen Checks, gewinnt derjenige, der weniger Pfeile für alle Zahlen gebraucht hat.

D) 10 Würfe Scoren

Es werden 10 mal 3 Pfeile geworfen. Ziel ist es möglichst viele Punkte zu werfen. Es werden die Punkte über die 10 Würfe zusammengezählt.

E) 61 bis 70 checken oder 71 bis 80 checken

Es wird nacheinander versucht, die Zahlen 61 bis 70 (bzw. 71 bis 80) mit sechs Pfeilen zu checken. Wird die Zahl mit zwei Pfeilen gecheckt, gibt es 3 Punkte, wird mit drei Pfeilen gecheckt, gibt es 2 Punkte und, wird mit vier bis sechs Pfeilen gecheckt, gibt es 1 Punkt. Falls sich jemand mit den ersten drei Pfeilen überwirft, darf er wie im richtigen Spiel mit der zweiten Aufnahme nochmals versuchen, die Zahl zu checken. Es werden die Punkte über alle zehn Zahlen aufsummiert. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr zwei oder drei Punkte-Checks gemacht hat.

V. Abschlussturnier

Für das Abschlussturnier sind die Spieler/innen spielberechtigt, die an mindestens einem Spieltag der Sommer-Competition teilgenommen haben. Es wird eine Doppel-KO-Runde im Modus 501 Double-Out gespielt. Die Punkteverteilung für dieses letzte Event ist: 1. Platz = 18 Pkt., 2. = 15 Pkt., 3. = 12 Pkt., 4. = 9 Pkt., 5. = 7 Pkt., 7. = 5 Pkt., 9. = 3 Pkt., 13. = 1 Pkt..

VI. Rangliste

Über alle Spieltage inkl. des Abschlussturniers wird eine Rangliste wie oben beschrieben geführt. Wer die meisten Ranglistenpunkte errungen hat, gewinnt die Sommer-Competition. Am Ende des Abschlussturniers werden die Sieger/innen der Sommer-Competition prämiert.