

Magyar Darts Szövetség

Csapatversenyek egységes lebonyolítási szabályai

A Magyar Darts Szövetség szervezésében megrendezésre kerülő csapatversenyek mérkőzéseket **2023. november 22**-ik napjától az alábbi egységes rendszerben kell lebonyolítani:

Játékmód 1. (Nemzeti Bajnokság **Steel I-III. osztály és Női**, Magyar Kupa Steel Férfi és Női)

- 501 DO
- egy nyert leg
- best of 17 leg.
- A mérkőzéseket a levezető lap szerint váltott kezdéssel kell lejátszani.
- nincs döntetlen (csoportmérkőzések esetén sem), 8-8-as állásnál a két csapatkapitány által kijelölt játékos mérkőzik.
- A csapatvezetőknek a játékosokat azonnal ki kell jelölni, és a kijátszást ezt követően azonnal el kell kezdeni.
- Kijátszásnál a levezető lapon elől szereplő csapat játékosja kezdi a bullradobást.

Játékmód 2. (Nemzeti Bajnokság Steel IV. osztály, Ifjúsági, Soft I-III. osztály, Női)

- 501 DO,
- 2 nyert leg
- best of 17 leg.
- A mérkőzéseket a levezető lap szerint váltott kezdéssel kell lejátszani.
- 1-1 leg állásnál a döntő leg előtt bullradobással kell meghatározni a kezdés jogát. A bullradobást az első legben kezdő játékos kezdi.
- nincs döntetlen (csoportmérkőzések esetén sem), 8-8-as állásnál a két csapatkapitány által kijelölt játékos mérkőzik.
- A csapatvezetőknek a játékosokat azonnal ki kell jelölni, és a kijátszást ezt követően azonnal el kell kezdeni.
- Kijátszásnál a levezető lapon elől szereplő csapat játékosja kezdi a bullradobást.

Játékmód 1. és Játékmód 2 esetén a mérkőzésen belül az egyéni mérkőzések sorrendje a következő:

1. 1-2	5. 2-2	9. 4-4	13. 1-3
2. 2-1	6. 1-4	10. 1-1	14. 2-4
3. 3-4	7. 4-1	11. 2-3	15. 3-1
4. 4-3	8. 3-3	12. 3-2	16. 4-2

Játékmód 3. (Magyar Kupa Férfi és Női)

- A meccsek 2 egyéni, 1 páros, 2 egyéni mérkőzésből állnak.
- Az egyéni mérkőzések játéknemei: első leg 501 master out, második leg Cut Throat Cricket.
- 1-1 es állásnál a 3. leget a kezdő játékos dönti el, a döntő szett játéknemét.
- A páros mérkőzés 501 master out team rendszerben zajlik az alábbiak szerint.
- A páros mérkőzést a következőképpen kell lejátszani.
- Mind a két csapat két-két párost alkot (A és B párosok). A párosok az ellenfél (A és B) párosai ellen – a levezetőlap által meghatározott sorrendben – egy nyert mérkőzést játszanak.
- Ha azonos csapatból kerül ki a páros meccsek győztese, akkor az eredmény 2:0 a győztes csapatnak.
- Ha nem, akkor a két győztes páros egymás ellen játssza le a döntő leget. A páros mérkőzés eredménye ebben az esetben 2:1 lesz, a döntő leget játszó párosok közül kikerülő győztes páros csapatának.

Amennyiben bajnoki döntő vagy rájátszás kerül megrendezésre, akkor az alapszakasz szerinti játékmód szerint kell lebonyolítani.

Csoportmérkőzések esetén az 1. számú melléklet szerinti sorrendben kell a mérkőzéseket lejátszani és mindig az elől álló csapat a pályaválasztó.

Kieséses rendszerben a magasabban rangsorolt (alacsonyabb kiemelési sorszámú csapat) a pályaválasztó.

Kieséses rendszerben, amennyiben nincs kiemelés, a felülről érkező csapat számít pályaválasztónak.

Helyezések és holtversenyek eldöntése csoportmérkőzések esetén

1. több győzelem
2. Az összes párharcban szerzett egyéni győzelme, illetve vereségek különbsége.
3. Az összes párharcban szerzett győztes és vesztes legek különbsége.
4. egymás elleni eredmény
5. Amennyiben az első négy pont szerint nem dől el a párharc holtversenyt kell hirdetni.
Holtverseny esetén, ha feljutás, kiesés vagy rájátszásban, bajnoki döntőben való részvétel, vagy kiemelés a tét, akkor a játékmódnak megfelelő mérkőzéssel el kell dönteni, más esetben a versenybizottság eltekinthet a holtverseny eldöntéséhez és holtversenyt hirdethet.

Résztevők

- A csapatmérkőzéseken a játéknap kezdése előtt egy részvételi lapon 8 játékos nevezhető be.
- Egy mérkőzésre a levezető lapra pedig 6 játékos vezethető fel.
- A mérkőzésre kijelölt 6 játékosból 4 kezdi a játékot, cserélni a mérkőzés közben is lehetséges minden befejezett kör (4 mérkőzés) után, oda-vissza csere azonban nem megengedett.
- A lecserélt játékos az adott mérkőzésen már nem játszhat, viszont a becserélt játékos lecserélhető.
- Amennyiben egy csapatvezető a kör megkezdése előtt nem tölti ki a következő négy játékos nevét a mérkőzés nem folytatható.
- Amennyiben a mérkőzés a játékosok nevének felvezetése nélkül mégis folytatódik, abban az esetben az előző kör játékosainak kell játszania, csere kizárólag ezen kör befejezése után lehetséges.
- A csapatok egy mérkőzésen belül több külföldi játékost is neveztek a játéknapra vagy a mérkőzésre, de akkor is a 4 játékban lévő játékos között csak 1 külföldi versenyző szerepelhet.
- Ha valaki kölcsönjátékosként szerepel egy adott csapatban csak úgy játszhat a döntőben, ha az alapszakaszban szerepelt, vagyis legalább egy mérkőzést lejátszott.
- Nemzeti Bajnokságban egy kölcsönjátékos szerepeltethető.
- A Magyar Kupák során a csapatok összetételének módját az elnökség határozza meg.

1. számú melléklet

forduló		3 vagy 4 csapat számára	
1.	1-(4)	2-3	
2.	(4)-3	1-2	
3.	2-(4)	3-1	

forduló		5 vagy 6 csapat számára		
1.	1-(6)	2-5	3-4	
2.	(6)-4	5-3	1-2	
3.	2-(6)	3-1	4-5	
4.	(6)-5	1-4	2-3	
5.	3-(6)	4-2	5-1	

forduló		7 vagy 8 csapat számára			
1.	1-(8)	2-7	3-6	4-5	
2.	(8)-5	6-4	7-3	1-2	
3.	2-(8)	3-1	4-7	5-6	
4.	(8)-6	7-5	1-4	2-3	
5.	3-(8)	4-2	5-1	6-7	
6.	(8)-7	1-6	2-5	3-4	
7.	4-(8)	5-3	6-2	7-1	

forduló		9 vagy 10 csapat számára				
1.	1-(10)	2-9	3-8	4-7	5-6	
2.	(10)-6	7-5	8-4	9-3	1-2	
3.	2-(10)	3-1	4-9	5-8	6-7	
4.	(10)-7	8-6	9-5	1-4	2-3	
5.	3-(10)	4-2	5-1	6-9	7-8	
6.	(10)-8	9-7	1-6	2-5	3-4	
7.	4-(10)	5-3	6-2	7-1	8-9	
8.	(10)-9	1-8	2-7	3-6	5-4	
9.	5-(10)	6-4	7-3	8-2	9-1	

forduló		11 vagy 12 csapat számára					
1.	1-(12)	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7	
2.	(12)-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2	
3.	2-(12)	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8	
4.	(12)-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3	
5.	3-(12)	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9	
6.	(12)-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4	
7.	4-(12)	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10	
8.	(12)-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5	
9.	5-(12)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11	
10.	(12)-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6	
11.	6-(12)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	