

3K DARTS

Anleitung für den Spieltag

Scorer einrichten · Aufstellen im Captains-Portal · Scoren

SCORER (am Board)



scorer.3k-darts.com

CAPTAINS-PORTAL



portal.3k-darts.com

Stand: 27. August 2026 · Scorer 1.0-188 · Portal 1.5.0

1. Bevor es losgeht

Die wichtigste Regel: Zuerst lesen, dann tippen. Der Scorer fragt vor jedem wichtigen Schritt nach – lies die Frage, bevor du auf «Ja», «Nein» oder «Beenden» tippst. Vieles lässt sich danach nicht mehr ändern.

1.1 Zwei Programme – ein Login

	Wofür	Wer
Scorer scorer.3k-darts.com	Das Programm am Board: Spiel starten und scoren. Der Spielbericht kann hier ebenfalls ausgefüllt werden.	Am Board, pro Board ein Gerät
Captains-Portal portal.3k-darts.com	Aufstellung erfassen und freigeben, Spielplan, Resultate, Spielermeldungen.	Beide Captains, auf dem eigenen Handy, Tablet oder Laptop

Für beides gelten die gleichen Zugangsdaten des Teams (Benutzername in der Form sdach-teamname).

Tipp: Öffne die Adresse im Browser und lege sie über das Browser-Menü als Verknüpfung auf den Startbildschirm deines Geräts («Zum Startbildschirm hinzufügen» / «Zum Home-Bildschirm»). Dann startest du Scorer und Portal wie eine App, mit einem Tipp. Die QR-Codes auf dem Deckblatt führen direkt dorthin.

1.2 Sprache umstellen

Ganz unten am Bildschirmrand steht «Sprache». Dort lässt sich die Sprache jederzeit wechseln – im Scorer wie im Portal, auch mitten im Spiel.



Bild 1: Die Fusszeile mit der Sprachauswahl

1.3 Was du brauchst

- Pro Board ein Gerät (Tablet, Laptop oder PC) mit Internetverbindung.
- Die Zugangsdaten des Teams.
- Die eigene Aufstellung.
- **Spielbeginn ist gemäss Reglement 13:00 Uhr** – seid früh genug vor Ort, damit Geräte und Aufstellung bereit sind.

Der Ablauf in Kürze: Scorer einrichten (einmalig) → im Scorer anmelden und Event wählen → beide Captains stellen im Portal auf und geben den Block frei → das Spiel erscheint am Board → Spiel starten und scoren.

2. Den Scorer einrichten (einmalig pro Gerät)

Wichtig: Diese Einstellungen sind Vorgaben der SDA. Jedes Team setzt sie gleich um, damit die Ansicht in jedem Lokal identisch ist. Bitte nicht nach eigenem Gutdünken abändern.

Die Einstellungen bleiben auf dem Gerät gespeichert. Kontrolliere sie vor dem ersten Spiel des Tages trotzdem kurz – vor allem die Board-Nummer.

2.1 Startbildschirm



3K Darts – Anmeldung für Liga- und Turnierspiele. Das ist der Weg am Spieltag.

Spiel fortsetzen – ein unterbrochenes Spiel weiterführen.

Schnelles Spiel / Neues Spiel – freies Spiel ohne Liga, z. B. zum Üben.

Spiel öffnen – ein gespeichertes Spiel öffnen.

Einstellungen – die Grundeinstellungen des Gerätes.

Board 1 (rechts oben) – die eingestellte Board-Nummer dieses Gerätes.

Bild 2: Startbildschirm des Scorers

2.2 Register «Allgemein» – die wichtigste Seite

1. Auf **Einstellungen** tippen, Register **Allgemein** wählen.
2. Bei **Board** die Nummer des Boards eintragen, an dem dieses Gerät steht (1, 2, 3 ...).
3. Bei **Eingabetyp** am Tablet **Touch** wählen.
4. Unten rechts auf **Speichern** tippen – sonst ist alles verworfen.

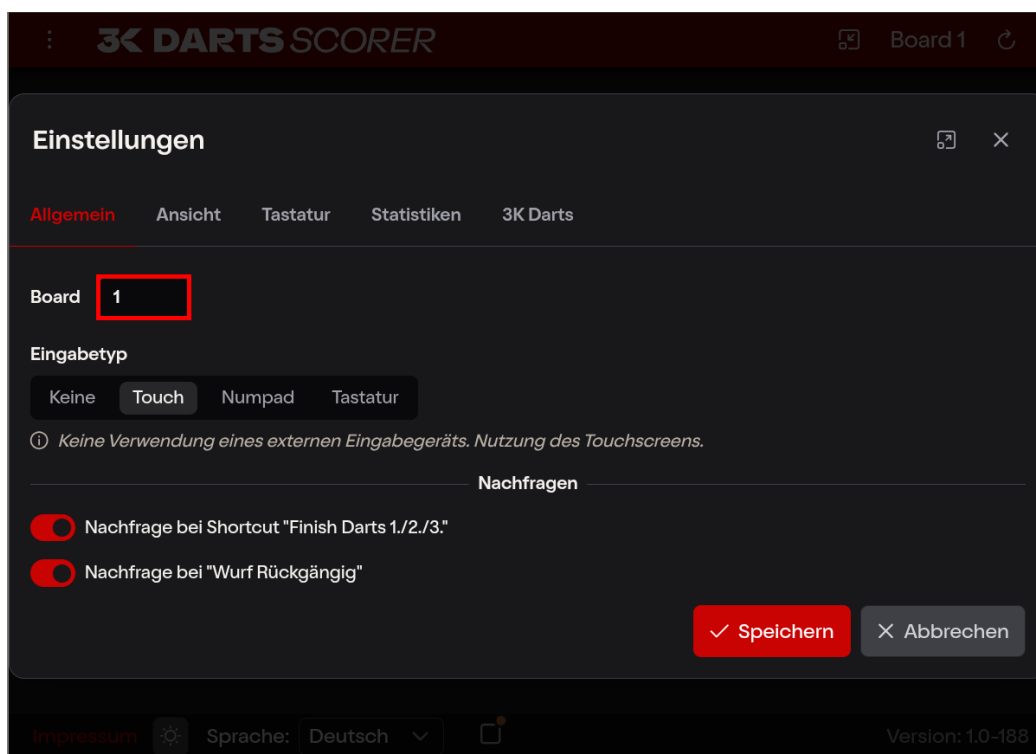


Bild 3: Register «Allgemein» (rot markiert: die Board-Nummer)

Einstellung	Was es bewirkt	SDA-Vorgabe
Board	Nummer des Boards, an dem dieses Gerät steht. Erscheint auch rechts oben in der Kopfzeile.	Board-Nummer eintragen
Eingabetyp	Womit die Punkte eingegeben werden. «Keine» heisst: keine Eingabe an diesem Gerät.	Touch
Nachfrage «Finish Darts»	Frägt nach, mit wie vielen Darts das Leg beendet wurde.	Ein
Nachfrage «Wurf rückgängig»	Frägt vor dem Löschen des letzten Wurfs nochmals nach.	Ein

Achtung: Falsche Board-Nummer = das Spiel erscheint am falschen Board. Das ist die häufigste Fehlerquelle des Tages.

2.3 Register «Ansicht»

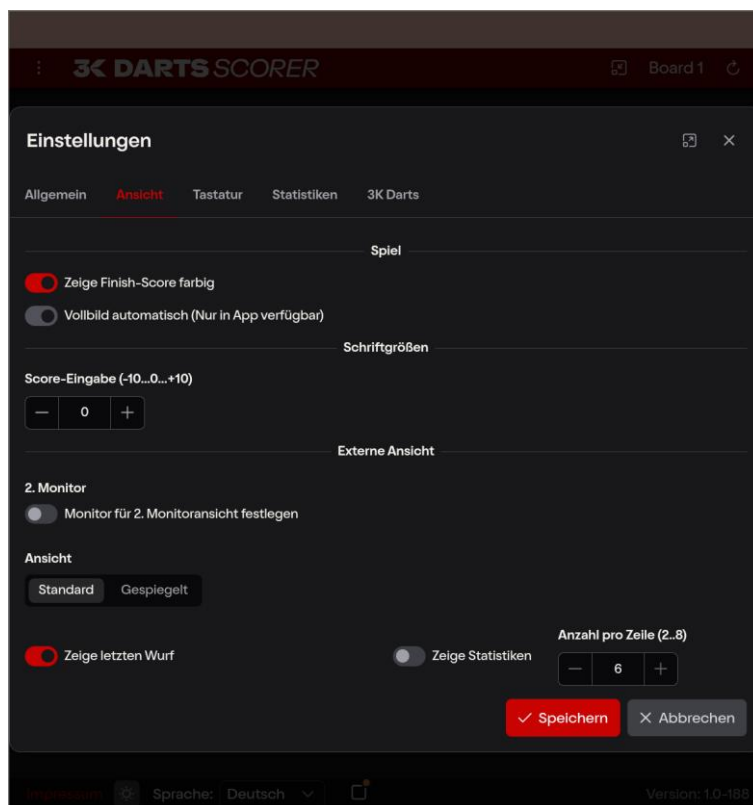


Bild 4: Register «Ansicht»

Einstellung	Was es bewirkt	SDA-Vorgabe
Zeige Finish-Score farbig	Restpunkte, die ausgecheckt werden können, erscheinen farbig.	Ein
Vollbild automatisch	Startet das Spiel im Vollbild (nur in der App).	Nach Wunsch
Schriftgrösse Score-Eingabe	Zahlen bei der Eingabe grösser (+) oder kleiner (-).	Anpassung je nach Gerät
2. Monitor / Externe Ansicht	Zweiter Bildschirm für die Zuschauer: Standard oder gespiegelt, letzter Wurf, Statistiken.	Nur bei zweitem Bildschirm

2.4 Register «Tastatur»

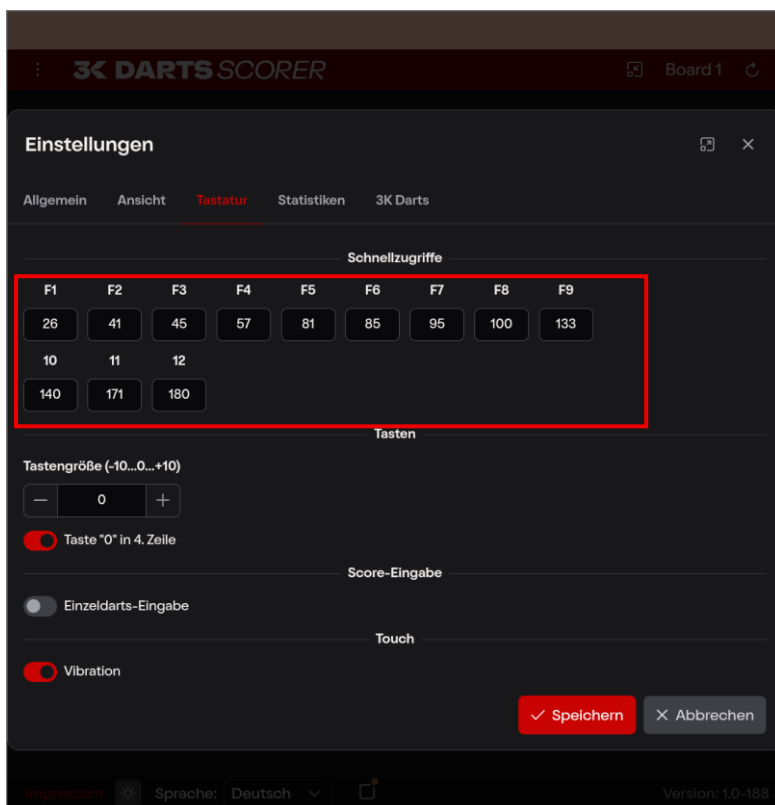


Bild 5: Register «Tastatur»

Einstellung	Was es bewirkt	SDA-Vorgabe
Schnellzugriffe F1 – F12	Tasten mit den häufigsten Punktzahlen (26, 41, 45, 57, 81, 85, 95, 100, 133, 140, 171, 180).	So belassen
Tastengrösse / Taste «0» in 4. Zeile	Grösse und Anordnung der Tasten.	0 / Ein
Einzeldarts-Eingabe	Aus: die Summe der Aufnahme wird eingegeben. Ein: jeder Dart einzeln.	Aus
Vibration	Kurzes Vibrieren bei jeder Eingabe.	Nach Wunsch

2.5 Register «Statistiken»

Legt fest, welche Statistiken während des Spiels eingeblendet werden. Am Spielende werden die Statistiken ohnehin angezeigt.

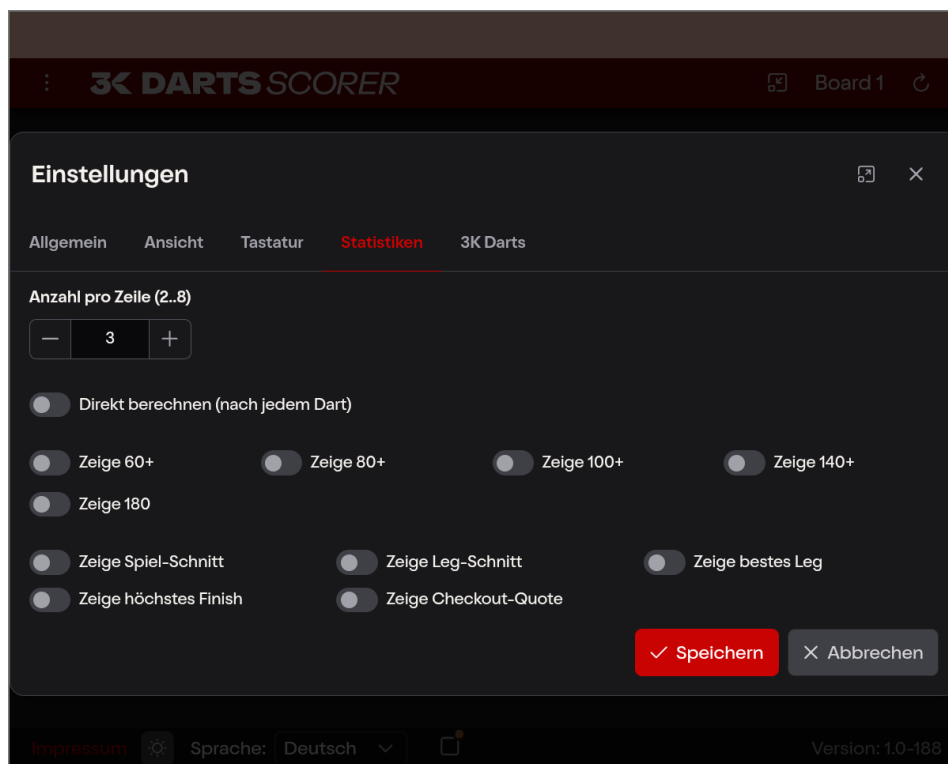


Bild 6: Register «Statistiken»

Einstellung	Was es bewirkt	SDA-Vorgabe
Anzahl pro Zeile	Wie viele Statistik-Felder nebeneinander stehen.	3
Direkt berechnen	Aktualisiert die Werte nach jedem Dart statt nach der Aufnahme.	Aus
Zeige 60+ ... 180 / Schnitte / bestes Leg / Finish / Checkout-Quote	Welche Werte im Spiel sichtbar sind.	Alle aus

2.6 Register «3K Darts»

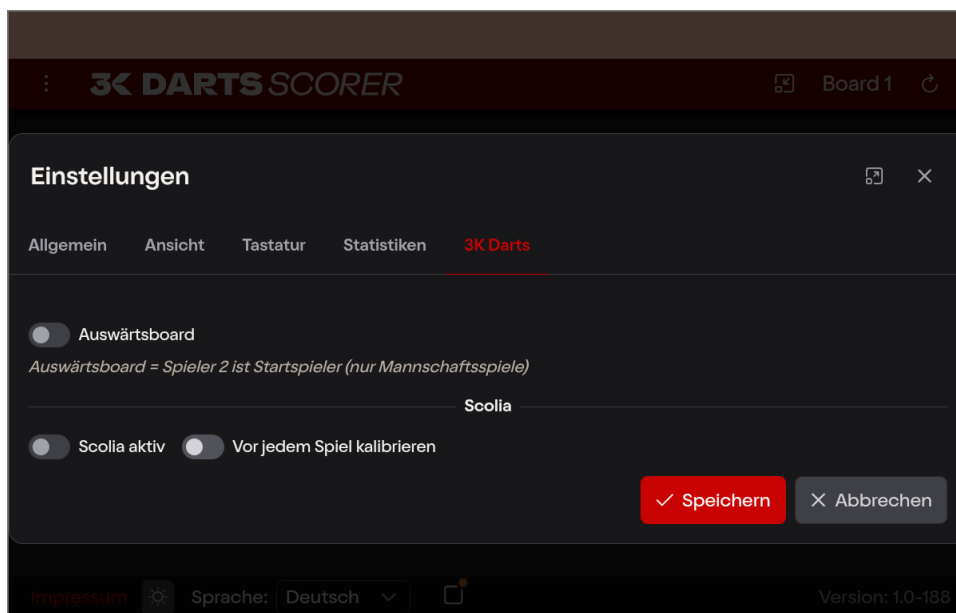


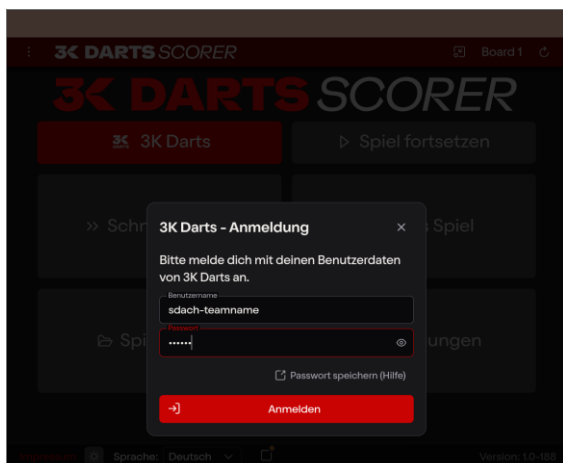
Bild 7: Register «3K Darts»

Einstellung	Was es bewirkt	SDA-Vorgabe
Auswärtsboard	Bei Mannschaftsspielen: Ist der Schalter ein, beginnt Spieler 2 das erste Leg. Der Schalter findet sich auch auf dem Wartebildschirm und im Spiel.	Aus
Scolia aktiv / vor jedem Spiel kalibrieren	Nur nötig, wenn ein Scolia-Kamerasystem am Board hängt.	Aus

3. Am Board anmelden und das Event wählen

3.1 Anmelden

1. Auf dem Startbildschirm auf die rote Kachel **3K Darts** tippen.
2. Benutzername und Passwort des Teams eingeben (Augensymbol = Passwort sichtbar machen).
3. Auf **Anmelden** tippen.



Tipp: Mit «Passwort speichern» merkt sich das Gerät die Zugangsdaten – so muss man sie nicht an jedem Spieltag neu eintippen.

Oben stehen danach jederzeit «Home», «Spiel öffnen», «Zurück» und rechts «Abmelden» zur Verfügung. Der Pfad darunter zeigt, wo man sich befindet.

Bild 8: Anmeldung am Board

3.2 Eventtyp und Liga wählen

1. Auf **Liga** tippen (bzw. auf «Turnier» bei Turnierspielen).
2. In der Liste auf die Zeile mit dem eigenen Event tippen. «Aktiv» heisst: das Event läuft. «Live Ticker: Ja» heisst: die Spiele werden live übertragen.

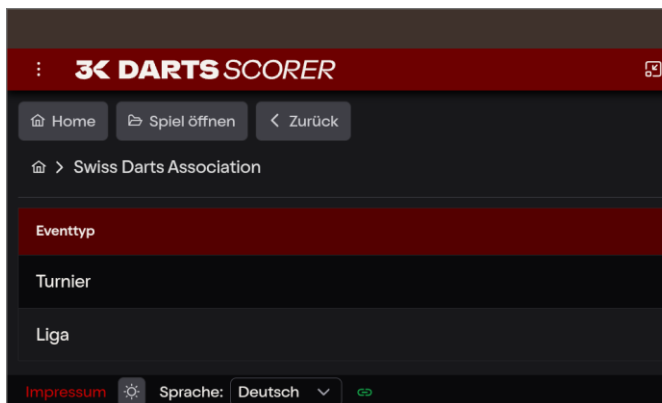


Bild 9: Eventtyp

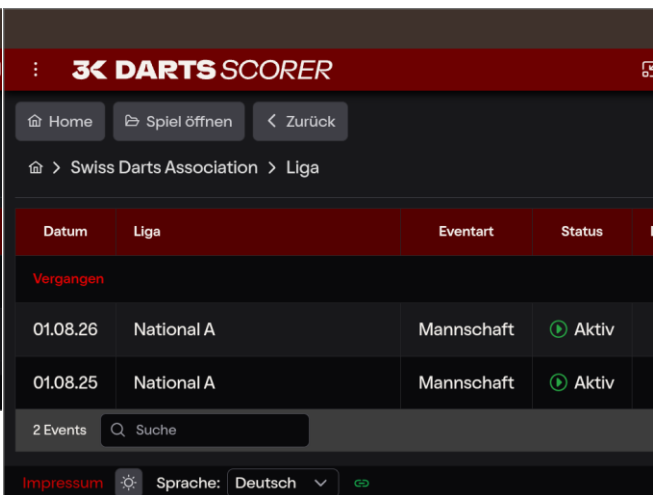


Bild 10: Liste der Events

3.3 Der Wartebildschirm



Bild 11: Wartebildschirm

Jetzt ist das Board bereit. Es zeigt die Liga, einen QR-Code und «Warte auf nächstes Spiel ...». Sobald beide Captains den Block freigegeben haben, erscheint hier die Partie.

Spielbericht bearbeiten – Aufstellung direkt am Board erfassen (Kapitel 5).

Auswärtsboard – Spieler 2 beginnt.

Zeige alle Boards – alle Boards des Spieltags statt nur des eigenen.

QR-Code – zum Mitverfolgen des Spiels auf dem Handy.

4. Aufstellen im Captains-Portal (empfohlener Weg)

Warum im Portal? Im Scorer am Board kann nur der Heim-Captain aufstellen. Der Gast-Captain muss seine Aufstellung ohnehin im Portal erfassen – er hat am Tablet des Heimteams nichts zu suchen. Im Portal erledigen beide Captains das gleichzeitig auf dem eigenen Handy, Tablet oder Laptop, sogar während des laufenden Blockes läuft könnt Ihr schon den nächsten vorbereiten.

4.1 Anmelden und Saison prüfen

1. portal.3k-darts.com öffnen (QR-Code auf dem Deckblatt) und mit den Teamdaten **anmelden**.
2. Auf der Startseite oben die richtige Saison einstellen – fehlt ein Spiel, ist meistens die falsche Saison gewählt.
3. Auf **Teamligaübersicht** klicken und die eigene Liga öffnen.

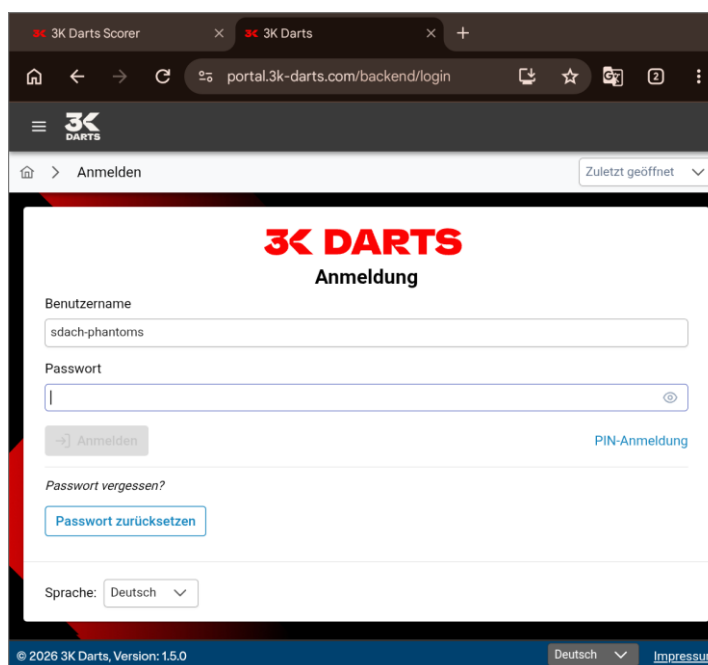


Bild 12: Anmeldung im Portal

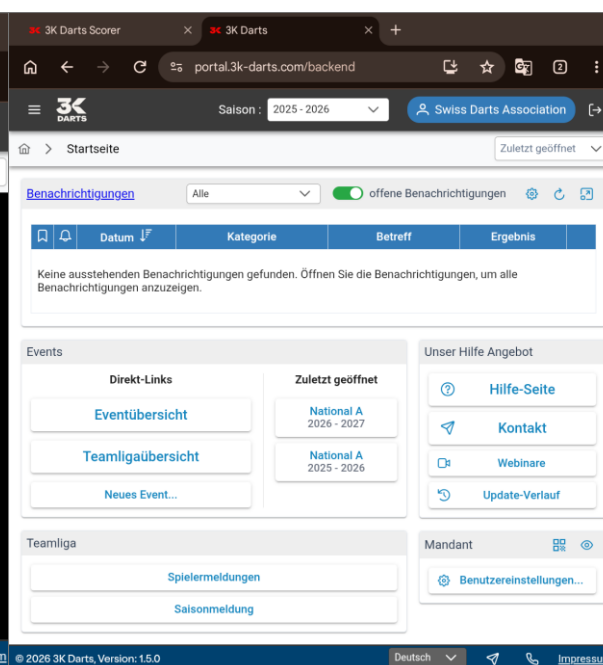
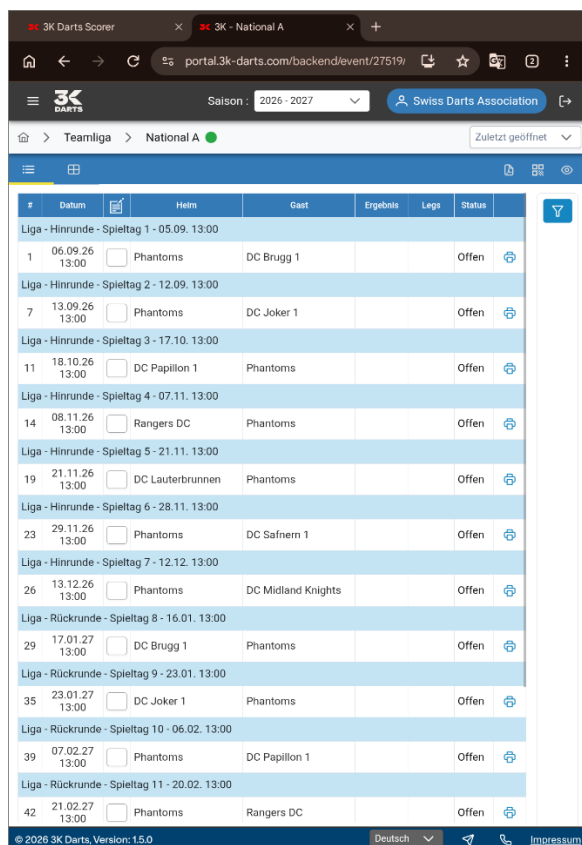


Bild 13: Startseite mit Saison-Auswahl

Auf der Startseite findest du ausserdem «Spielermeldungen» und «Saisonmeldung» sowie die Hilfe-Seite von 3K Darts. «PIN-Anmeldung» und «Passwort zurücksetzen» stehen auf der Anmeldeseite zur Verfügung.



#	Datum	Heim	Gast	Ergebnis	Legs	Status
Liga - Hinrunde - Spieltag 1 - 05.09. 13:00						
1	06.09.26 13:00	Phantoms	DC Brugg 1			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 2 - 12.09. 13:00						
7	13.09.26 13:00	Phantoms	DC Joker 1			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 3 - 17.10. 13:00						
11	18.10.26 13:00	DC Papillon 1	Phantoms			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 4 - 07.11. 13:00						
14	08.11.26 13:00	Rangers DC	Phantoms			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 5 - 21.11. 13:00						
19	21.11.26 13:00	DC Lauterbrunnen	Phantoms			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 6 - 28.11. 13:00						
23	29.11.26 13:00	Phantoms	DC Safnern 1			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 7 - 12.12. 13:00						
26	13.12.26 13:00	Phantoms	DC Midland Knights			Offen
Liga - Rückrunde - Spieltag 8 - 16.01. 13:00						
29	17.01.27 13:00	DC Brugg 1	Phantoms			Offen
Liga - Rückrunde - Spieltag 9 - 23.01. 13:00						
35	23.01.27 13:00	DC Joker 1	Phantoms			Offen
Liga - Rückrunde - Spieltag 10 - 06.02. 13:00						
39	07.02.27 13:00	Phantoms	DC Papillon 1			Offen
Liga - Rückrunde - Spieltag 11 - 20.02. 13:00						
42	21.02.27 13:00	Phantoms	Rangers DC			Offen

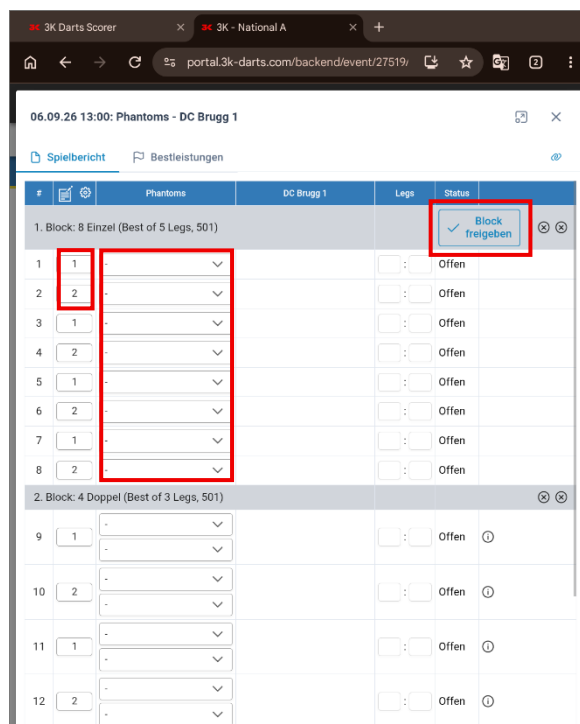
Bild 14: Spielplan der Liga – auf die Zeile des eigenen Spiels klicken

Aufstellung erfassen

1. Auf die Zeile des eigenen Spiels klicken – der Spielbericht öffnet sich.
2. Als Heimteam in der schmalen Spalte links die **Board-Nummern eintragen** – üblich ist der automatische Wechsel 1 / 2... wenn ihr auf mehreren Boards spielt, einfach die weiteren Tablets und Board Nummern angeben. 3 / 4...
3. In der Spalte des eigenen Teams für jede Partie den **Spieler auswählen**. Bei den Doppeln hat jede Zeile zwei Felder.
4. Auf **Block freigeben** klicken.

4.2 Spielplan öffnen

In der Liga stehen alle Spieltage mit Datum, Heim- und Gastteam, Ergebnis und Status. Über das Trichtersymbol rechts lässt sich die Liste eingrenzen, das Druckersymbol druckt den Spielbericht.



#	Phantoms	DC Brugg 1	Legs	Status
1. Block: 8 Einzel (Best of 5 Legs, 501)				
1	1			Offen
2	2			Offen
3	1			Offen
4	2			Offen
5	1			Offen
6	2			Offen
7	1			Offen
8	2			Offen
2. Block: 4 Doppel (Best of 3 Legs, 501)				
9	1			Offen
10	2			Offen
11	1			Offen
12	2			Offen

Bild 15: Spielbericht eines Heimspiels – eigenes Team links, Board-Nummern eingetragen

Register «Bestleistungen»: Dort werden die besonderen Leistungen des Spiels erfasst bzw. angezeigt.

Achtung: Nicht jede Liga hat den gleichen Spielplan. Anzahl, Reihenfolge und Grösse der Blöcke (Einzel, Doppel, Anzahl Legs) unterscheiden sich von Liga zu Liga. Die Bilder in dieser Anleitung sind Beispiele – massgebend ist immer der Spielbericht der eigenen Liga.

4.4 Heimspiel oder Auswärtsspiel?

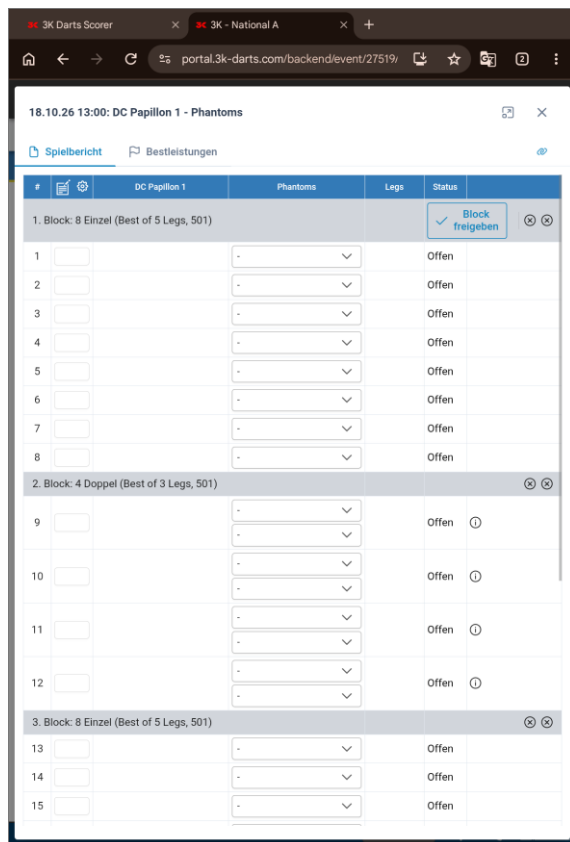


Bild 16: Auswärtsspiel – das eigene Team steht rechts

Das Heimteam steht im Spielbericht immer in der linken Spalte. Bei einem Auswärtsspiel findest du dein Team deshalb rechts – und die Board-Spalte bleibt leer, denn die Boards teilt das Heimteam zu.

Eigenes Team links, Board-Nummern gefüllt: Heimspiel.

Eigenes Team rechts, Board-Spalte leer: Auswärtsspiel – nur die eigene Aufstellung eintragen.

4.5 Was «Block freigeben» bewirkt

Die Partien werden erst dann an die Tablets gesendet, wenn beide Captains den Block freigegeben haben. So kann kein Team die Aufstellung des Gegners vorher sehen.

- Solange nur ein Team freigegeben hat, passiert am Board nichts – das ist kein Fehler.
- Nach der Freigabe erscheinen die Partien an den eingetragenen Boards und können gestartet werden.
- Die weiteren Blöcke werden gleich freigegeben, sobald der vorherige Block gespielt ist.

5. Alternative: Aufstellen direkt am Board

Nur für den Heim-Captain: Im Scorer kann ausschliesslich der Heim-Captain mit seinem Login die Spieler eintragen. Der Gast-Captain macht seine Aufstellung im Portal (Kapitel 4). Wenn beide Captains im Portal arbeiten, geht es schneller und niemand muss am fremden Tablet hantieren.

1. Auf dem Wartebildschirm auf **Spielbericht bearbeiten** tippen und das Spiel des Tages auswählen.
2. In der schmalen Spalte links für jede Partie die Board-Nummer eintragen.
3. In der Spalte des eigenen Teams auf das Auswahlfeld tippen und den Spieler aus der Liste wählen (das Suchfeld hilft beim Suchen).
4. Rechts in der Blockzeile auf **Freigeben** tippen.

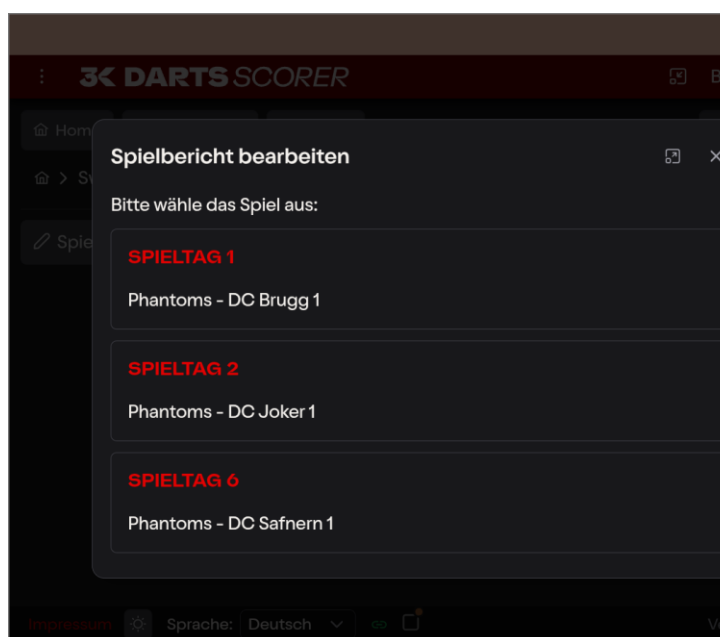


Bild 17: Spiel auswählen

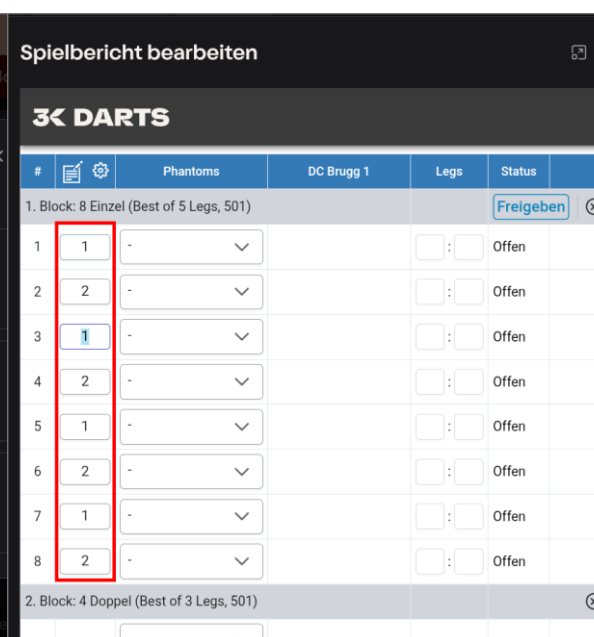


Bild 18: Board-Nummern eintragen

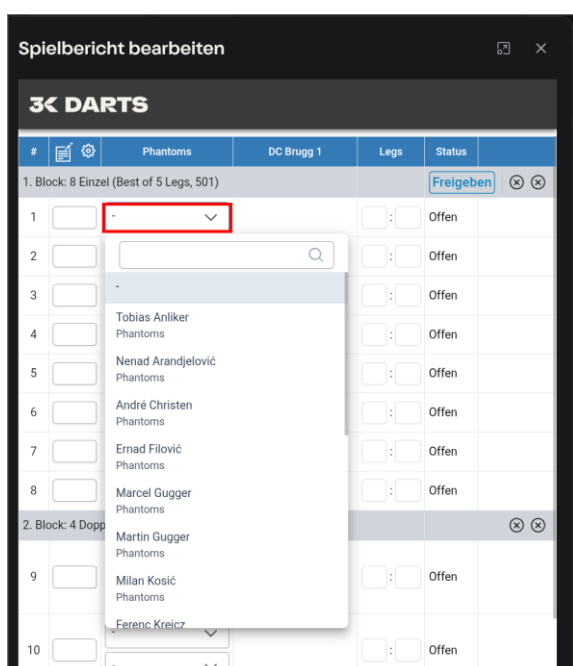


Bild 19: Spieler auswählen

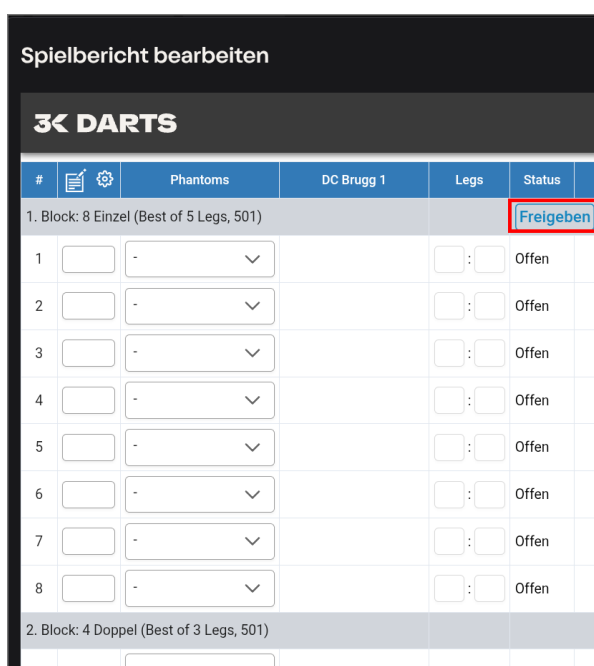


Bild 20: Block freigeben

6. Spielen und scoren

6.1 Spiel starten

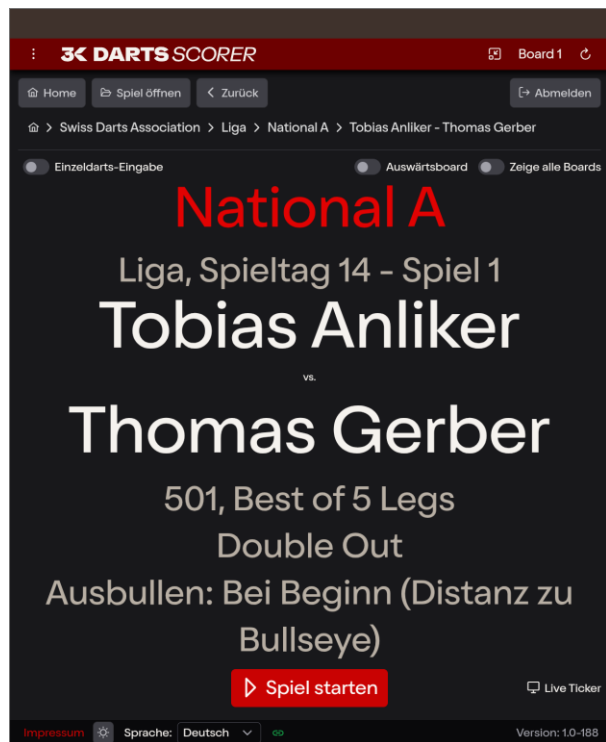


Bild 21: Startbildschirm einer Partie

Sobald beide Captains freigegeben haben, zeigt das Board die Partie an: Liga, Spieltag, die beiden Namen und den Modus.

Zuerst die Namen kontrollieren, dann auf **Spiel starten** tippen.

«501, Best of 5 Legs», «Double Out» und «Ausbullen: Bei Beginn» kommen aus dem Spielbericht und lassen sich hier nicht ändern.

Oben links kann die Einzeldarts-Eingabe zugeschaltet werden, oben rechts das Auswärtsboard.

6.2 Doppel starten – Startspieler bestimmen

Bei einem Doppel muss vor dem ersten Wurf festgelegt werden, welches Team und welche Spieler beginnen.

1. Auf **Spiel starten** tippen – es öffnet sich das Fenster «Startspieler bestimmen».
2. Oben unter **Start-Team** das Team antippen, das den Wurf auf das Bull gewonnen hat.
3. Darunter bei **Startspieler Team 1** und **Startspieler Team 2** je den Spieler antippen, der beginnt.
4. Auf **Spiel fortsetzen** tippen.

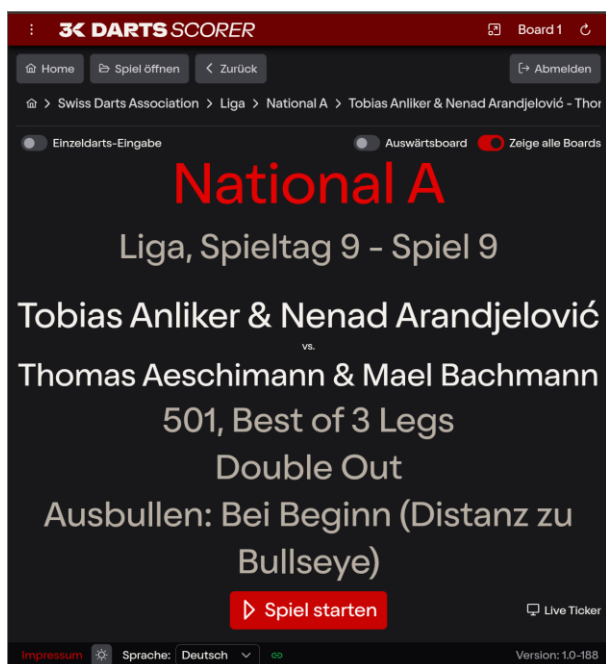


Bild 22: Doppel: zuerst auf «Spiel starten» tippen

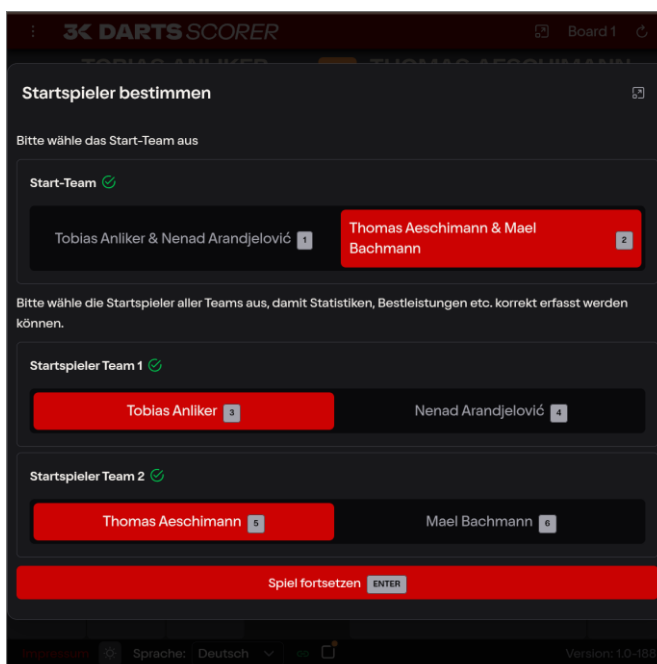


Bild 23: Fenster «Startspieler bestimmen»

Regel: Es beginnt immer der Spieler, der in der Aufstellung als Spieler 1 eingetragen ist. Die Auswahl muss vor dem Spielstart stimmen, sonst werden Statistiken und Bestleistungen falsch erfasst.

6.3 Der Spielbildschirm

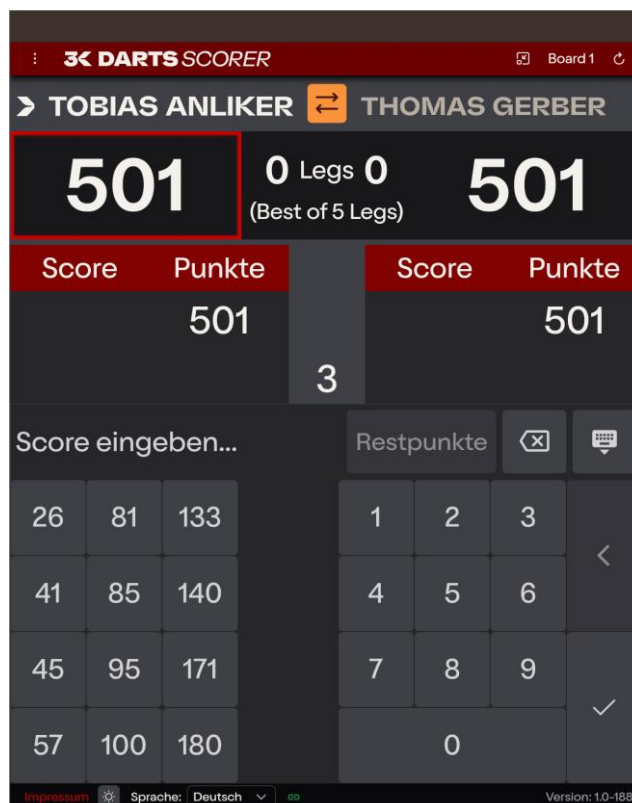


Bild 24: Der Spielbildschirm zu Beginn

Anzeige / Schaltfläche	Bedeutung
Pfeil ► neben dem Namen	Zeigt, welcher Spieler an der Reihe ist.
Orangefarbenes Symbol zwischen den Namen	«Spieler Anwurf wechseln» – korrigiert, wer das Leg beginnt.
Grosse Zahl (z. B. 501)	Restpunkte des Spielers. Grün = Finish möglich.
0 Legs 0	Legstand zwischen den beiden Spielern.
Spalten «Score» / «Punkte»	Geworfene Punkte der Aufnahme / Restpunkte danach.
Zahl in der Mitte (3, 6, 9 ...)	Anzahl geworfener Darts.
Tastenfeld links / rechts	Schnellzugriffe aus den Einstellungen / Ziffernblock mit Haken zum Bestätigen.
Restpunkte	Zahl eintippen und danach auf «Restpunkte» tippen: das System übernimmt sie als Restpunkte statt als geworfene Punkte.
Taste mit dem Kreuz	Löscht die Eingabe bzw. macht den letzten Wurf rückgängig.
Tastatursymbol	Blendet die Tastatur aus und wieder ein.

6.4 Punkte eingeben



Bild 25: Laufendes Leg – grüne Zahlen heissen: Finish möglich

Nach jeder Aufnahme die geworfene Punktzahl eintippen – mit einer Taste der Schnellzugriffe oder über den Ziffernblock, dann mit dem Haken bestätigen.

Der Scorer zieht die Punkte ab und wechselt zum anderen Spieler.

Restpunkte statt Score: Hast du als Schreiber selbst mitgerechnet – Tobias hat z. B. noch 32 –, tippst du 32 ein und drückst dann auf «Restpunkte». Das System übernimmt die 32 als Restpunkte.

6.5 Falsch eingegeben – so korrigierst du

Eine bestimmte Aufnahme: in der Liste auf den falschen Wert in der Spalte «Score» tippen, im Fenster «Korrigiere ...» den richtigen Wert eintippen und auf «Korrigieren» tippen. Alle folgenden Restpunkte werden neu berechnet.

Den letzten Wurf: auf die Taste mit dem Kreuz tippen und die Nachfrage mit «Ja» bestätigen.

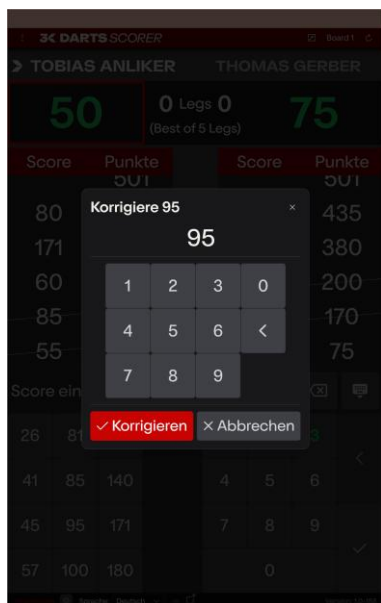


Bild 26: Aufnahme korrigieren

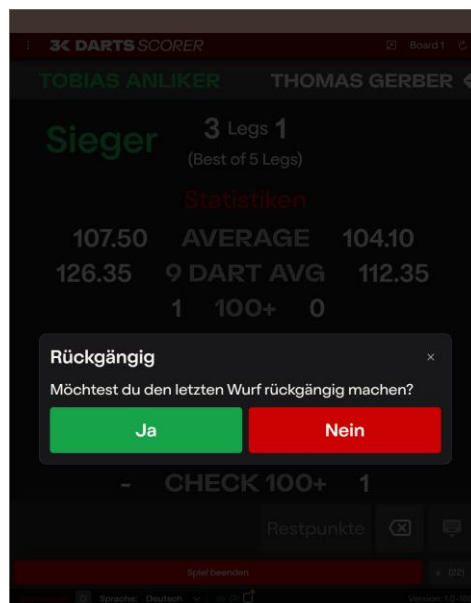


Bild 27: Letzten Wurf rückgängig machen

6.6 Leg beenden

Die letzte Aufnahme wird normal eingegeben. Der Scorer erkennt das Finish und fragt nach – je nach Einstellung «Leg mit x Dart(s) beenden?» oder «Wie viele Darts wurden für das Checkout benötigt?». Die Zahl wird für die Statistik gebraucht. Danach beginnt das nächste Leg automatisch.

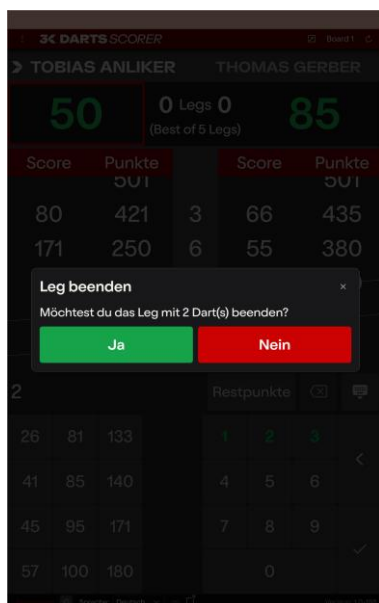


Bild 28: Nachfrage «Leg beenden»

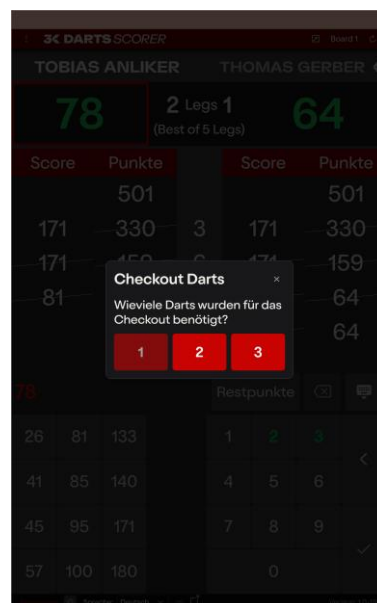


Bild 29: Nachfrage «Checkout Darts»

6.7 Spiel beenden, Ergebnis und Statistiken

Hat ein Spieler genug Legs gewonnen, fragt der Scorer, ob das Spiel beendet werden soll. Danach erscheinen Sieger und Statistiken, und das Resultat wird automatisch in den Spielbericht übernommen.

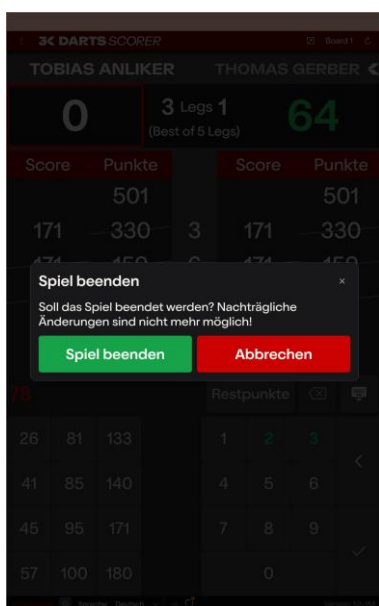


Bild 30: Nachfrage «Spiel beenden»

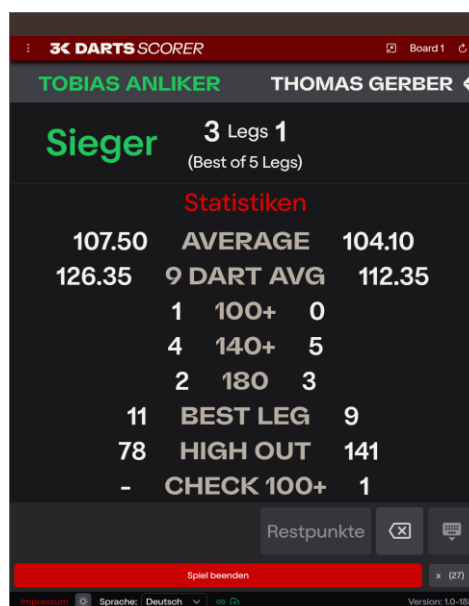


Bild 31: Ergebnis mit Statistiken

Der Countdown unten rechts: Wurde das Spiel versehentlich beim falschen Spieler beendet, kann man während rund 30 Sekunden nochmals ins Spiel zurück. Die Zahl in Klammern zeigt die verbleibende Zeit. Läuft sie ab, ist das Spiel definitiv abgeschlossen – deshalb: vor dem Tippen den Legstand kontrollieren.

7. Tipps und häufige Fragen

Problem	Das hilft
Am Board erscheint kein Spiel	Haben beide Captains den Block freigegeben? Stimmt die Board-Nummer (Kopfzeile rechts oben)? Ist im Spielbericht bei der Partie die richtige Board-Nummer eingetragen? Mit dem Kreispfeil rechts oben aktualisieren.
Falscher Spieler im Spielbericht	Solange der Block nicht freigegeben ist, die Auswahl einfach neu setzen.
Falscher Score eingegeben	Im Spiel auf den falschen Wert in der Spalte «Score» tippen und korrigieren, oder den letzten Wurf mit der Kreuz-Taste rückgängig machen.
Beim Doppel beginnt der falsche Spieler	Vor dem Start im Fenster «Startspieler bestimmen» korrigieren; im Spiel mit dem orangefarbenen Symbol zwischen den Namen.
Spiel beim falschen Spieler beendet	Innerhalb von rund 30 Sekunden über den Countdown unten rechts zurück ins Spiel.
Ein Spiel fehlt im Portal	Oben die Saison prüfen und die Liste neu laden.
Am Ende des Spieltags	Kontrollieren, ob alle Partien den Status «Beendet» haben und die Resultate stimmen. Danach oben rechts abmelden – besonders auf fremden Geräten.