



Allgemeine Spiel- und Turnierregeln für BayDSV- Veranstaltungen

Stand: 29.04.2010

1. Begriffsdefinitionen:

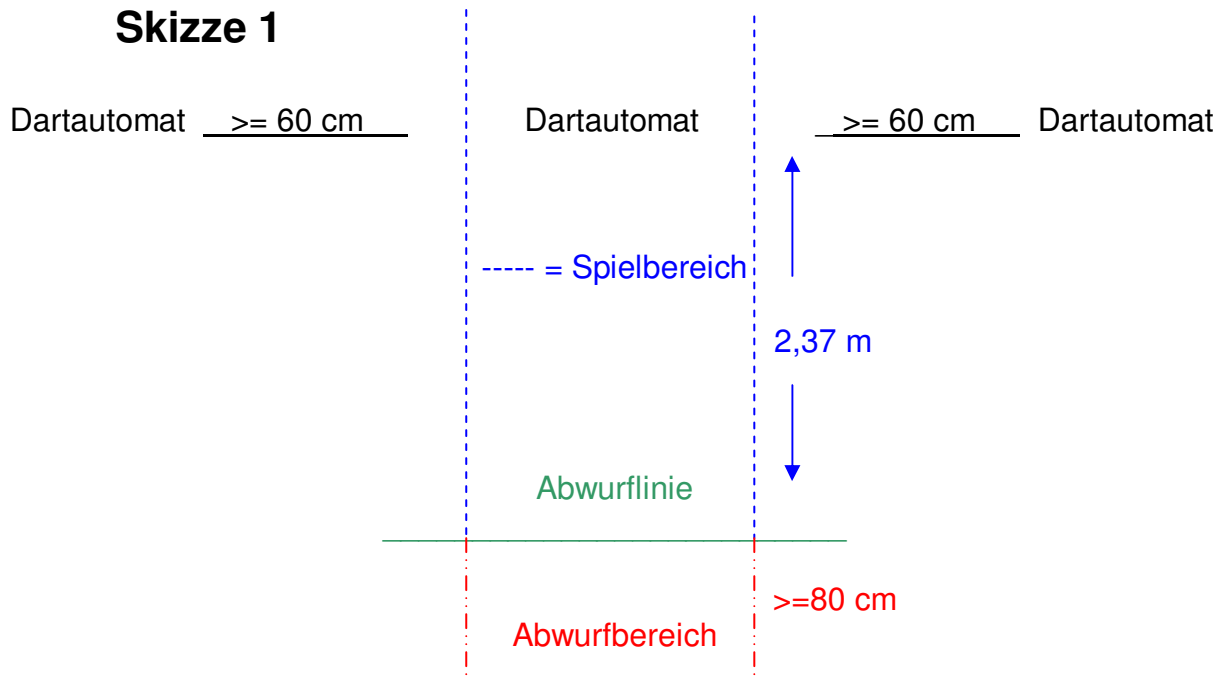
- 1.1. Throw (Wurf): alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen (Ausnahme: es genügen weniger als drei geworfene Dartpfeile, um ein Leg zu beenden). Der Sportler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Sportgerät für den nächsten Sportler spielbereit, indem er die „Spieler-Wechsel-Taste“ drückt. Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer).
- 1.2. Leg (Satz): Es besteht aus mehreren Throws (Würfen) und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles (z.B. ein 501MO).
- 1.3. Set (Spiel): ein Set besteht aus einem oder mehreren Legs. Das Set ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) die vorher festgelegte Anzahl von Legs gewonnen hat.
- 1.4. Match (Partie): unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches sind Sets (Spiele) von Sportlern und Teams möglich. Ein Match ist sowohl die Begegnung von Mannschaften innerhalb einer Liga, als auch „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ zu ermitteln (als Summe der Einzelergebnisse aus allen Begegnungen).
- 1.5. Turnierbereich: der Turnierbereich umfasst den gesamten Raum, in dem eine Sportveranstaltung stattfindet. In den meisten Fällen wird dies eine Sporthalle sein.
- 1.6. Spielbereich: als Spielbereich bezeichnet man den Bereich, der direkt vor den Dartgeräten. Dieser umfasst den Raum vom Dartgerät bis zur Abwurflinie. Im Spielbereich darf sich während eines Spieles nur der jeweils im Wurf befindliche Sportler und ggf. ein Mitglied der Turnierleitung aufhalten, um die Pfeile zu entfernen oder das Dartgerät (wieder) in Gang zu setzen. Sein Spielgegner (aber auch sein Teamkollege) sowie sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Spielbereich befinden. Ausnahme: ist es aus räumlichen Gründen erforderlich, die Sportgeräte eng nebeneinander zu stellen, so darf der am „Nachbarsportgerät“ im Wurf befindliche Sportler sich rücksichtsvoll im eigentlichen Spielbereich des anderen Gerätes aufhalten und bewegen.
- 1.7. Abwurfbereich: dies ist der Raum, der sich gleich hinter der Abwurflinie befindet und mindestens 80 cm umfasst. Nach dem Wurf des ersten Darts im Match dürfen die am Match beteiligten Spieler den Abwurfbereich und den Spielbereich nicht mehr verlassen. Sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Abwurfbereich aufhalten.

2. Allgemeines:

- 2.1. Pfeile: Alle Spieler müssen Dartpfeile benutzen, die folgenden Spezifikationen entsprechen:

- 2.1.1. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- 2.1.2. Sie dürfen nicht länger als 20,32 cm (8 Zoll) sein.
- 2.1.3. Das Maximalgewicht beträgt 20 Gramm.
- 2.1.4. Jeder Dartpfeil sollte aus einer Kunststoffspitze, dem Griffteil, dem Shaft und einem Flight bestehen.
- 2.2. Die Abwurflinie: Sie ist, mit ihrer dem Sportgerät zugewandten Kante, in einem Abstand von 2,37 m (waagrecht gemessen) zum Board am Boden anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 ° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Boardzentrum / Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Boardzentrums (Bull) vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,934 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen. Ihre Breite ist nicht festgelegt. Die Abwurflinie darf während des Wurfes betreten aber nicht überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet.

Skizze 1



3. Grundregeln:

- 3.1. Der Sportler steht beim Wurf auf der Abwurflinie oder dahinter.
- 3.2. Pro Wurf stehen maximal drei Dartpfeile zur Verfügung.
- 3.3. Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell gezählt werden.
- 3.4. Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal, ob Punkte damit erzielt worden sind oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden. Wenn ein Dartpfeil auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige „Pfeile werfen“ aufleuchtet, werden dafür keine Punkte

angerechnet. Der Dartpfeil gilt als geworfen und darf nicht noch einmal geworfen werden.

4. Punkteählung

- 4.1. Dartpfeile, die neben das Board geworfen wurden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder sogar neben das Gerät) zählen Null Punkte. Diese Dartpfeile dürfen nicht noch einmal geworfen werden. Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die Start/Wechsel-Taste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen. Dennoch hat derjenige Sportler, der seinen Wurf beginnt, darauf zu achten, dass das Gerät ihm Spielbereitschaft anzeigt. (s. dazu auch „9. Sportgerätebedienung“).
- 4.2. Der Sportler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktezahl. Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen bzw. Meinungsverschiedenheiten zwischen den Sportlern entscheidet die Turnierleitung. Nur diese kann entscheiden, ob das Spiel wiederholt wird.
- 4.3. In den äußeren schmalen Ring geworfene Dartpfeile zählen doppelt, die in den mittleren schmalen Ring dreifach, die ins blaue Bull's Eye 25 und die ins rote Bull's Eye 50 Punkte.
- 4.4. Für die Spielvariationen 301, 501 und 701 (ggf. mit Zusatzoptionen) gilt: erzielt ein Sportler mehr Punkte, als nötig sind, um auf Null zu kommen, so ist dieser Wurf ungültig. Sein Punktestand wird wieder auf jenen zurückgesetzt, den er vor dem ungültigen Wurf hatte.

5. Beginn eines Spiels

- 5.1. Das Recht auf den ersten Wurf wird durch Werfen je eines Dartpfeils auf das Bull's Eye ermittelt; dabei beginnt derjenige Spieler, dessen Name als erster aufgerufen wurde. Derjenige Sportler beginnt die Begegnung, dessen Dartpfeil im Doppel Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Doppel Bull's Eye steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Sportler in das blaue oder beide Sportler in das rote Bull's Eye, so muss noch einmal ausgeworfen werden. Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Spiel oder Leg beginnt. Das zweite Leg beginnt der Gegner. Die Reihenfolge ist einzuhalten. Es wird also nicht nochmals ausgeworfen.

6. Ausschreibung

- 6.1. Jeder Veranstalter soll eine Ausschreibung herausgeben, in der alle für den Sportler notwendigen Informationen enthalten sind.

7. Zeitablauf

- 7.1. Erscheinen die aufgerufenen Spieler nicht innerhalb von 5 Minuten nach dem Aufruf der Begegnung am Sportgerät und beginnen das Spiel umgehend, muss der anwesende Spieler dies umgehend der Turnierleitung mitteilen und es erfolgt ein erster Wiederaufruf. Wiederum fünf Minuten später folgt der

zweite Wiederaufruf, der den Verlust des ersten Legs für die fehlende Partei nach sich zieht. Erneut fünf Minuten später wird das gesamte Match als verloren gewertet.

8. Unsportliches Verhalten

Dies kann von der Turnierleitung mit Ausschluss geahndet werden. Als unsportliches Verhalten können unter anderem folgende Punkte angesehen werden.

- 8.1. Ablenkendes Verhalten, während ein Sportler wirft. Der Sportler, der gerade an der Reihe ist, darf den Abwurfbereich nicht mehr verlassen, wenn er einen Dartpfeil geworfen hat. Eine Ausnahme bildet hier das Entfernen von „Stuck Darts“ oder das Herbeiholen eines Schiedsrichters.
- 8.2. Mehrmaliges Übertreten der Abwurflinie, bevor die Punktzahl des auf das Board geworfenen Pfeils angezeigt wurde.
- 8.3. Absichtliche Verzögerung des Spiels.
- 8.4. Missbrauch der Sportgeräte, der Pfeile oder unsportliches Benehmen.
- 8.5. Während des Wurfes haben sich alle Spieler ruhig zu verhalten, und nur dem im Wurf befindlichen Sportler ist es erlaubt, an den Schiedsrichter Fragen zu richten. Es sind auch keine verbalen Hilfen durch andere Sportler, Zuschauer oder Funktionäre erlaubt.
- 8.6. Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner – unabhängig vom Spielstand – das Leg, eventuell sogar das Spiel – gewonnen.
- 8.7. Alkoholmissbrauch. Ist der Sportler deutlich alkoholisiert, so das ein geregelter Ablauf des Spieles nicht mehr gewährleistet ist, kann dieser vom Turnier ausgeschlossen werden.
- 8.8. Verstoß gegen die Turnier- und Hallenordnungen. Hält sich ein Spieler nicht an die geltenden Turnier- und Hallenordnungen, kann er von einer Disziplin oder dem gesamten Turnier ausgeschlossen werden.

9. Sportgerätebedienung

- 9.1. Beide Sportler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.
- 9.2. Jeder Sportler ist dafür verantwortlich, vor dem Werfen der Pfeile darauf zu achten, dass das Gerät die Nummer des entsprechenden Sportlers anzeigt. Wirft ein Sportler, während das Gerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
 - a) Hat der Sportler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter Start/Wechsel in die richtige Stellung gebracht und der Sportler darf nur seine verbleibenden Pfeile werfen. Der Satz wird dann

normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Drücken der Start/Wechsel-Taste als nächster usw.

- b) Wirft der Sportler alle drei Darts unter der Nummer seines Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach Drücken der Start/Wechsel-Taste das Spiel fort.

9.3. Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben sich die Sportler wie folgt zu verhalten:

- a) Sie informieren sofort die Turnierleitung und ersuchen um einen Schiedsrichter

oder

- b) sie spielen weiter und achten darauf, der geforderten Option entsprechend, ihr Spiel zu spielen und zu beenden, z.B. bei „Double Out“ bedeutet dies: beendet ein Sportler das Leg mit einer nicht doppelten Wertung oder kommt auf die Punktezahl 1, so hat er das Spiel verloren.

9.4. Das Dartgerät hat immer Recht. Ausnahme: wenn beim Ausmachen der Dart im richtigen Segment stecken bleibt, der Automat jedoch falsch wertet, gilt das Spiel trotzdem als gewonnen. Im entgegen gesetzten Fall gilt analog: wenn beim Ausmachen der Dart definitiv im falschen Segment steckt und der Automat das Spiel als gewonnen wertet, wird ein neues Spiel gestartet und der alte Punkte- und Rundenstand manuell wiederhergestellt; danach wird das Spiel normal fortgesetzt.

Gibt es nachträglich Uneinigkeiten, so können beide Sportler von der Turnierleitung disqualifiziert werden.

9.5. Treten während eines Spieles Stromausfälle oder sonstige Störungen auf, wobei ggf. der aktuelle Spielstand verloren geht, ist der betroffene Satz erneut zu beginnen.

10. Rauchen, Trinken, Essen

10.1. Im Spiel- & Abwurfbereich besteht Rauch-, Trink- und Ess- & Handyverbot.

11. Turnierleitung

11.1. Die Turnierleitung hat bei allen Unstimmigkeiten während des Turniers die Entscheidungsgewalt. Sie bestimmt, entsprechend den o.a. Regeln, den Turnierablauf. Sie ist verpflichtet, sich an die Regeln zu halten. Anweisungen und Entscheidungen der Turnierleitung sind unbedingt Folge zu leisten. Es wird den Sportlern empfohlen, sich mit Fragen direkt und unverzüglich an die Turnierleitung zu wenden.

11.2 Der BayDSV behält sich Änderungen und Druckfehler vor.

**Zu guter Letzt die wichtigste aller Regeln
!!!!!! Fair play please !!!!!!!**