



E-Dart Turnierregeln des STDSV

1. Begriffsdefinitionen.....	3
Wurf:	3
Leg:	3
Set:	3
Match:	3
Bull:	3
Mannschaft / Team:	3
Dartgeräte:	3
Darts/Dartpfeile:	4
Spieler/Sportler:	4
2. Spielbereich.....	4
Aufstellung Dartgerät:	4
Einteilung Spielbereich:	4
Aufstellungsschema Dartgeräte:	5
3. Das Spiel	5
Wer fängt an / ausbullen:	5
Gerätebedienung:	5
Spielmodus:	6
4. Punktezahlung:.....	6
Wertung der Darts:	6
5. Fouls	6
6. Siegerehrung	7
7. Rundenbegrenzung	7
8. Bekleidung	7
9. Turnierleitung.....	7
10. Haftungen.....	7

1. Begriffsdefinitionen

Wurf:

Alle Darts müssen nacheinander mit der Hand auf das Dartgerät geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei Pfeilen.

- Das Nachwerfen eines Darts ist verboten. Der erste nachgeworfene Dart wird in der nächsten Runde vom Wurf abgezogen. Beim zweiten Nachwerfen ist das Leg verloren.
- Der Wurf wird stehend hinter der Abwurflinie ausgeführt, wobei mindestens ein Fuß des Spielers den Boden berühren muss, sofern es körperlich möglich ist. Bei Rollstuhlfahrern gilt die große/hintere Radachse als Fuß.
- Jeder Pfeil, der den Körperkontakt mit dem im Wurf befindlichen Spieler (also aus einer Wurfbewegung heraus) verliert, gilt als geworfen, gleichgültig in welche Richtung. Pfeile die nicht aus einer Wurfbewegung heraus den Kontakt zum Spieler verlieren, dürfen wieder aufgehoben werden und gelten nicht als geworfen.
- Der Sportler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Gerät für den nächsten Spieler spielbereit, indem er die „Spieler/Wechsel/Taste“ drückt.

Leg:

Ein Leg besteht aus mehreren Würfen. Es ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles. Ein Leg ist beendet, wenn ein Spieler mit einem Dart genau auf „0“ kommt.

Set:

Ein Set besteht aus mehreren Legs. Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Spieler oder ein Team zwei oder, je nach Spielmodus, mehrere Legs gewonnen hat (z.B. bei Best of three wer zuerst zwei Legs gewonnen hat).

Match:

Das ist die Gesamtheit der Legs und Sets.

Bull:

Bezeichnet die Mitte der Scheibe welches aus zwei Kreisen besteht. Bull, Bull's Eye, Doublebull oder 50ér beschreibt den inneren Kreis, Singlebull oder 25ér den äußeren Kreis.

Team:

Ein Team setzt sich aus mindestens zwei Spielern zusammen.

Dartgeräte:

Gespielt wird ausschließlich auf Elektronik-Dartgeräten. Die Dimension der Dartscheibe und nicht die Herstellermarke eines Dartgerätes sind ausschlaggebend. Das Board muss mit einem Minimum von 40 Watt bzw. entsprechenden LED's beleuchtet sein. Die Dartgeräte müssen in der Rundenbegrenzung mindestens 20 Runden nach oben „offen“ sein. Es dürfen nur Geräte mit 13 Zoll Scheibendurchmesser, 2 Loch Felder bei den Double und Triple Segmenten und einer Innenbullhöhe von 1,27 cm eingesetzt werden.

Darts/Dartpfeile:

Alle Spieler können Darts benutzen, die folgende Spezifikationen aufweisen:

- Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben.
- Sie müssen ein Steckenbleiben in den Bohrungen der Scheibe ermöglichen.
- Sie dürfen nicht länger als 220 mm sein (Gesamtlänge).
- Das Maximalgewicht des Barrel darf 18 Gramm nicht überschreiten. Zum Barrel zählen alle Teile zwischen Schaft und Kunststoffspitze (Gewindereduktion und Gewichte).
- Die Darts dürfen nicht magnetisch sein.

Spieler/Sportler:

Bezeichnet sowohl weibliche als auch männliche und weitere Dartspieler.

2. Spielbereich

- a) Nur der im Wurf befindliche Spieler darf sich im Wurfbereich aufhalten. Sein Spielgegner sowie sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Wurfbereich aufhalten.
- b) Im Spielbereich ist absolutes Handy-, Rauch-, Ess- und Trinkverbot! Kommt es trotz Aufforderung zur Unterlassung zu wiederholtem Vergehen, ist die Turnierleitung zu informieren.

Aufstellung Dartgerät:

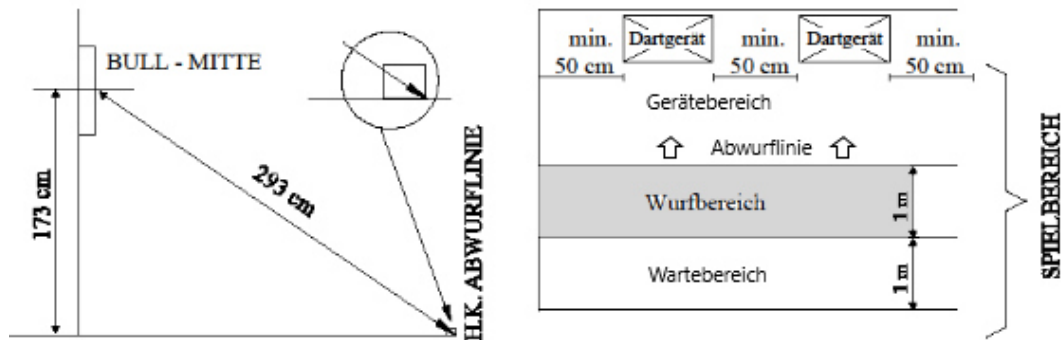
- Die Abwurflinie muss parallel zum Dartgerät am Boden angebracht sein.
- Sie darf weder betreten noch übertreten werden.
- Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen.
- Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes von Mitte des Double-Bulls (50er) bis Hinterkante der Abwurflinie erforderlich.
- Bei einer vorgeschriebenen Höhe von 173 cm des Double-Bulls (50er) vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 293 cm.
- Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend.
- Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen können nicht berücksichtigt werden.
- Die Toleranzgrenze beträgt 1 cm in der Diagonale.

Einteilung Spielbereich:

Der Spielbereich gliedert sich in den Gerätebereich, den Wurfbereich und den Wartebereich.

- **GERÄTEBEREICH:** Der Gerätebereich wird nur zum Herausziehen der Pfeile und zur Bedienung des Gerätes betreten.
- **WURFBEREICH:** Im Wurfbereich hält sich der im Wurf befindliche Spieler auf.
- **WARTEBEREICH:** Im Wartebereich halten sich die restlichen Spieler eines Spieles auf.

Aufstellungsschema Dartgeräte:



3. Das Spiel

Wer fängt an / ausbullen:

Das Recht auf den ersten Wurf wird durch das Werfen je eines Darts ermittelt. Dabei wirft jeder Spieler so lange, bis ein Dart steckt. Der Spieler, der im Turnierraster oben steht, beginnt den ersten Bullwurf. Ein im Bull (25 oder 50) steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft, Darts außerhalb des Bull's bleiben stecken. Derjenige beginnt das Game, dessen Dart näher der Mitte des Boards (Bull's Eye) ist. Treffen beide Spieler das gleiche Bull (25 oder 50) oder sind gleich weit vom Bull entfernt, so wird der Wurf wiederholt (umgekehrte Reihenfolge), solange bis eine Entscheidung gefallen ist. Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Game beginnt, danach wird jedes Game in abwechselnder Reihenfolge gestartet. Die Reihenfolge ist beizubehalten. Es wird also nicht noch einmal ausgebullt.

Ausnahme Finalspiel: hier beginnt der Spieler das erste Leg, welcher aus der Siegerseite kommt – „Wer fängt an / ausbullen“ entfällt somit.

Gerätebedienung:

Beide Spieler haben zu Beginn des Games darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen auch gestartet wird.

Sollte die entsprechende Optionen-Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben die Spieler wie folgt vorzugehen:

- Der Fehler wird während des Spiels bemerkt:
Der Score ist abzuschreiben und das Gerät mit den richtigen Optionen neu zu starten. Anschließend ist der Score wieder einzustellen und das Spiel fortzusetzen.
- Ein Spieler steht auf 1:
Das Spiel ist zu wiederholen.
- Das Spiel wird mit einer einfachen Zahl beendet:
Das Spiel ist zu wiederholen.
- Das Gerät schaltet vor der ausgegebenen Rundenbegrenzung ab:
Das Spiel ist zu wiederholen.

Beide Spieler haben darauf zu achten, dass beim Verlassen des Gerätes dieses auf den nächsten Spieler umgeschaltet hat. Hat das Gerät nicht umgeschaltet und der zweite Spieler wirft einen Dart auf die Bahn des ersten Spielers, so wird der Score für den ersten Spieler gezählt und der Dart gilt für den zweiten Spieler als geworfen.

Bei Uneinigkeiten ist unverzüglich die Turnierleitung zu verständigen und deren Entscheidung zu akzeptieren!

Spielmodus:

Der Spielmodus (Anzahl Legs, Sets, League Modus, Rundenbegrenzung) wird von der Turnierleitung vor dem jeweiligen Bewerb bekannt gegeben.

4. Punktezählung

Wertung der Darts:

- Alle Darts, welche in Richtung Dartgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punkten oder ob sie von der Scheibe fallen.
- Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.
- Nach der Herausnahme der Pfeile ist die Spielbereitschaft am Gerät für den nächsten Spieler herzustellen.
- Die vom Dartgerät angezeigte Punktezahl ist gültig.
- Ausnahme „Winning Dart“: Wird das Leg korrekt beendet, d.h. der Dartpfeil steckt, aber er wird vom Gerät nicht richtig gewertet, gilt das Leg trotzdem als gewonnen!
- Sollte ein Dartgerät mehrmals falsche Punktezahlen anzeigen bzw. falsch zählen, muss das Spiel abgebrochen werden. Alle bis dahin abgeschlossenen Legs zählen.
- Die restlichen Legs werden auf einen anderen Dartgerät nachgeholt (wobei die Aufstellung der Spieler nicht verändert werden darf).

5. Fouls

Achtung: Fouls können von der Turnierleitung mit Ausschluss geahndet werden!

Fouls sind:

- Ablenkendes Verhalten während ein Sportler die Dartpfeile wirft.
- Ein Sportler der gerade an der Reihe ist, darf den Wurfbereich nicht mehr verlassen, wenn er einen Dartpfeil geworfen hat.
- Betreten und Übertreten der Abwurflinie (ausgenommen das Gerät ist für den jeweiligen Spieler nicht spielbereit).
- Unsportliche Verhalten während dem gesamten Spiels.
- Das Verlassen des Spielbereichs während des gesamten Spiels.
- Missbrauch der Geräte und der Pfeile.
- Unsportliches Benehmen (Alkohol, Raufhandel, große Lautstärke usw.).
- Rauchen, trinken, essen und telefonieren während des Spiels (Handy).
- Ungebührliches Verhalten gegenüber der Turnierleitung

Wird ein Foul vom Turnierleiter anerkannt, hat der Spieler - unabhängig vom Spielstand – mit einer Verwarnung, dem Verlust des Satzes oder Spieles, oder sogar mit dem Ausschluss aus dem Turnier zu rechnen. Bei schweren Vergehen kann dies eine Sperre des Spielers zur Folge haben. **Dies gilt auch für Spieler, wenn sie nicht aktiv am Spiel teilnehmen (Zuseher oder Trainer)!**

Jeder Sportler ist verpflichtet sofort nach Aufruf beim Gerät zu erscheinen. Erscheint ein Spieler nach dem zweiten Aufruf nicht innerhalb von 3 Minuten, so hat er das Spiel verloren.

Lässt sich ein Spieler öfter 2-malig aufrufen, so kann die Turnierleitung eine Verwarnung aussprechen bzw. einen Satz als Strafe aberkennen.

Fühlt sich ein Spieler durch seinen Nachbarn gestört, so darf er dessen Wurf abwarten (gilt nur bei kleinerem Geräteabstand als 50cm).

6. Siegerehrung

Die Siegerehrung findet nach der Durchführung der Bewerbe statt, nur anwesende Spieler erhalten ihr Preisgeld, dies gilt für die Plätze 1 - 3. Sind Preisträger nicht mehr anwesend, verfällt das Preisgeld zugunsten des Verbands.

7. Rundenbegrenzung

Generell gilt eine Rundenbegrenzung von 15 Runden. Sollte das Spiel bis dahin nicht beendet sein, so gilt nach Erreichung dieser, dass die Entscheidung des Leggewins durch das Werfen auf das Bull's Eye herbeigeführt wird (siehe Punkt 4 – „Wer fängt an“).

8. Bekleidung

Die genauen Vorgaben sind in der Kleiderordnung auf der Homepage unter Unterlagen bzw. www.stdsv.at/kleiderordnung/ festgehalten.

Grundsätzlich muss die Oberbekleidung ein Vereins-/Spieler-Shirt sein oder ein einfarbiges Polo-Shirt (kein T-Shirt). Eine lange Hose (keine Jeans/Cargohosen usw.) oder langer Rock ist ebenso vorgeschrieben wie geschlossenes Schuhwerk.

Generell gilt ein für einen Sportler angemessenes Auftreten.

SpielerInnen welche geringfügig gegen die Kleiderordnung verstoßen, müssen einen Beitrag von €10 in den Jugendfördertopf der STDSV einbezahlen, um am Bewerb teilnehmen zu dürfen. Bei schwerem Verstoß (Flip-Flops, kurze Hose, Trägerleiberl usw.) kann die Turnierleitung höhere Strafen aussprechen oder die Anmeldung verweigern bzw. den Spieler / die Spielerin aus dem laufenden Turnier ausschließen. Im Falle von neuen Spielern kann die Turnierleitung eine geringere Strafe oder lediglich eine Verwarnung aussprechen.

9. Turnierleitung

Die Turnierleitung hat bei allen Unstimmigkeiten während des Turniers die Entscheidungsgewalt. Sie bestimmt entsprechend der oben angeführten Regeln den Turnierablauf. Sie ist verpflichtet, sich an die Regeln zu halten. Änderungen des Turnierformats (Modus, Spieldauer, Rundenbegrenzung udg.) ist zulässig, wenn diese dem Turnierablauf förderlich und unbedingt notwendig ist. Anweisungen und Entscheidungen der Turnierleitung sind unbedingt Folge zu leisten. Es wird den Sportlern empfohlen, sich mit Fragen direkt und unverzüglich an den Turnierleiter zu wenden. Ist eine unklare Situation schon vorüber, können darüber keine Entscheidungen mehr getroffen werden. Bei offensichtlich unüberwindlichen Meinungsverschiedenheiten zwischen zwei Sportlern (Teams) kann es auch zum Ausschluss beider Parteien führen. Ein sportlich faires und den Regeln entsprechendes Verhalten lässt solche Situationen erst gar nicht entstehen.

10. Haftungen

Der Veranstalter bzw. die STDSV haftet in keiner Weise für verlorene, beschädigte oder gestohlene Gegenstände.

Mit der Anmeldung zu einem Turnier der STDSV nimmt der (die) Sportler(in) die gültigen Turnierregeln, sowie die Entscheidungen der Turnierleitung zur Kenntnis.