



TDSV – Turnierregeln Spielsaison 2011/2012

1. Spielbereich, Maße, Gewichte

1.1.Spielbereich:

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

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

Außer den im Spiel befindlichen Sportlern darf sich auch ein Mitglied der Turnierleitung im Wurfbereich aufhalten. Werden Geräte näher als 50 cm aneinandergestellt, so ist bei Teamspielen darauf zu achten, dass nur auf jedem zweiten Gerät gespielt wird.

1.2.Abwurflinie:

Sie ist fix und parallel zum Dartsportgerät zu befestigen.

Sie hat eine Länge von mindestens 80 cm und eine Breite von mindestens 2 cm aufzuweisen.

Sie ist so zu befestigen, dass die Distanzmarkierung als solche eindeutig ersichtlich ist.

Der diagonale Abstand zwischen **Innenbull** und **Hinterkante der Abwurflinie** muss **293 cm** betragen. (bedeutet, **dass die Linie NICHT betreten werden darf**).

Darf die Linie betreten werden, so ist VOR Spielbeginn das Gastteam darauf aufmerksam zu machen.

Hinter der Linie soll ein Abstand von 80 cm für den im Wurf befindlichen Spieler und einer weiterer Meter für den wartenden Spieler freigehalten werden, soweit es die räumlichen (örtlichen) Gegebenheiten zulassen.

Ein Nachmessen ist zu ermöglichen bzw. gestattet, jedoch muss das Maßband selbst mitgebracht werden.

Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen.

Ein Abwurf neben der Linie, in der gedachten Verlängerung, ist gestattet.

1.3. Pfeile:

- a) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- b) Ein Dart darf die Gesamtlänge von 6 cm nicht unterschreiten und von 16 cm (+/- 5% Toleranz) nicht übersteigen.
- c) Das Maximalgewicht des Griffteiles (Barrel) darf 18 Gramm nicht überschreiten bzw. darf das Gesamtgewicht von 20g nicht überschritten werden. Zum Griffteil zählen alle Teile zwischen Schaft und Kunststoffspitze (Gewindereduktion und Gewichte).

1.4. Turniergeräte:

Bei Turnieren, die im Turnierkalender des TDSV aufscheinen, dürfen nur Geräte eingesetzt werden, die den Spezifikationen des „Tiroler Dartsportverbandes (TDSV)“ entsprechen und als Turniergeräte anerkannt sind.

Das sind Dartsportgeräte, die folgenden Bedingungen entsprechen (empfohlen werden Novomatic, Valley und Löwen Dart -ausschließlich 13“ Scheibe)

- Es sind nur Dartsportgeräte zugelassen, deren Boardmaße nicht von den hier genannten abweichen (**Londonboard**):
- Durchmesser des Boards 457,00 mm
- Double und Triple (innen) 8 mm
- Bull 31,80 mm
- Innenbull 12,70 mm
- Doubleaußenkante zu Boardmitte 170,00 mm
- Tripleaußenkante zu Boardmitte 107,00 mm
- Höhe (Fußboden zu Boardmitte) 173 cm (+/- 1 cm)

Das Dartsportgerät muss waagrecht und lotrecht aufgestellt sein.

Links und rechts neben dem Dartsportgerät soll ein Abstand von mindestens 50 cm zur Wand bzw. einem weiteren Dartsportgerät freigehalten werden, soweit es die räumlichen (örtlichen) Gegebenheiten zulassen.

2. Begriffsdefinition

2.1.Wurf (Throw, Jet):

Alle Darpfeile müssen **vorsätzlich nacheinander** mit einer Hand vom Spieler auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Darpfeilen, ausgenommen ein Spiel, Satz oder Match wird mit weniger als drei Darts beendet, der Spieler überwirft oder beendet mit dem Drücken der „Spieler/Wechsel-Taste“ seinen Wurf.

Das Nachwerfen eines Pfeils ist verboten.

Jeder nachgeworfene Pfeil wird in der nächsten Runde vom Wurf abgezogen.

Sollte ein Leg mit einem nachgeworfenen Pfeil beendet werden (d.h. wenn nach dem Auschecken noch ein oder mehrere Darts nachgeworfen werden), ist dies ein Foul und der Spieler erhält eine „gelbe Karte“ (siehe Fouls Punkt 5.3.9).

Der Wurf wird stehend hinter der Abwurfline ausgeführt, wobei mindestens ein Fuß des Sportlers den Boden berühren muss, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer). In diesem Falle gilt die große Radachse (hintere Radachse) als Fuß.

Jeder Pfeil, der den Körperkontakt mit der **im Wurf befindlichen Hand verliert**, gilt als geworfen, gleichgültig in welche Richtung und egal ob mit Absicht oder nicht, sofern der Spieler den Pfeil nicht wieder auffangen kann, wenn dieser unabsichtlich der Hand entgleitet. Jeder Dart, der als geworfen gilt, darf nicht im selben Wurf wieder geworfen werden (auch wenn das Board verfehlt wurde).

Der Spieler 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.

2.2.Satz (Leg, Jeu):

Ein Satz besteht aus mehreren Würfeln und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spiels. Ein Satz ist beendet, wenn ein Spieler mit einem Dart genau auf Null kommt.

2.3.Spiel (Game, Partie):

Ein Spiel ist das Aufeinandertreffen zweier Sportler oder Teams. Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) zwei (oder je nach Spielmodus mehrere) Sätze gewonnen hat.

2.4.Match:

Unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches sind Games von Sportlern und Teams möglich. Ein Match ist also das Aufeinandertreffen von Mannschaften innerhalb einer Liga ebenso wie „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ (als Summe der Einzelereignisse aus allen Games) zu ermitteln.

2.5.Team:

Ein Team besteht aus zwei oder mehreren Personen (Doppel, Mix, Liga etc.), wobei kein Wechsel nach Nennschluss und während des Bewerbes zulässig ist.

3. Spielvarianten

Bei allen TDSV-Turnieren wird 501 Double Out gespielt (Option League-Taste bei Doppel).

4. Grundregeln

4.1.Pflichten der Spieler:

- Die Spieler **haben Ihre Playercard bei sich zu tragen und diese auf Verlangen des Gegners vorzuweisen**. Sollte ein Spieler noch nicht im Besitz einer Playercard sein, hat er sich auf Verlangen mit einem amtlichen Lichtbildausweis auszuweisen. Kann der Spieler sich nicht ausweisen, ist er nicht spielberechtigt.
- **Jeder Spieler ist verpflichtet, seine Begegnungen im nicht alkoholisierten Zustand zu bestreiten. Dies gilt bis zur Beendigung aller Bewerbe.**
- Die Spieler haben sich sportlich und fair zu verhalten.
- Der Spieler muss sich während des Wurfes seines Gegenspielers hinter diesem aufhalten. Ist dies aufgrund der örtlichen Begebenheiten nicht möglich, so hat er sich so zu platzieren, dass er den werfenden Spieler nicht behindert oder ablenkt.
- Die Spieler haben sich während des Spieles ruhig zu verhalten.

4.2. Beginn eines Spieles:

Das Recht auf den ersten Wurf wird durch das Werfen je eines Dartpfeils auf das Bull's Eye ermittelt. Steckt keiner der ersten drei Darts im Board, kommt der Gegner zum Wurf. Wenn vom Gegner ein Pfeil steckt, hat dieser gewonnen und beginnt den ersten Satz. Derjenige beginnt das Game, dessen Dartpfeil im inneren Bull (Bull's Eye 50) steckt oder diesem näher ist. Ein im inneren Bull steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft.

Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Game beginnt. Den zweiten Satz beginnt der andere Sportler. Die Reihenfolge ist beizubehalten. Es wird also nicht noch einmal ausgeworfen.

4.3. Gerätebedienung

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

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

- a) 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.
- b) Ein Spieler steht auf 1:
Das Spiel ist zu wiederholen.
- c) Das Spiel wird mit einer einfachen Zahl beendet:
Das Spiel ist zu wiederholen.
- d) Das Gerät schaltet nach 10 Runden 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!

4.4. Turnierspiel

Die Games werden von zwei Sportlern (oder Teams) gegeneinander gespielt, die abwechselnd werfen.

Bahnenvorgabe für Doppel- bzw. Mixed-Bewerbe



Den Satz gewonnen hat jener Sportler (Team), der zuerst exakt auf Null ist.

4.5.Punktezählung:

Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell gezählt werden.

Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal ob Punkte damit erzielt wurden oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden.

Wird ein Dartpfeil zu früh geworfen (Gerät noch nicht bereit), so gilt dieser Dart als geworfen.

Dartpfeile, die neben das Board geworfen werden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder neben das Gerät, siehe auch 2.1. „Wurf“), zählen Null Punkte. Solche Dartpfeile sind für diesen Wurf verloren. Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die „Spieler/Wechsel-Taste“ drücken, um das Gerät für den Wurf seines Gegners bereit zu machen.

Der Sportler akzeptiert die vom Gerät angezeigte Punktezahl.

Bei offensichtlichen Gerätestörungen entscheidet die Turnierleitung. Nur diese kann entscheiden, ob der Satz wiederholt wird.

4.6. Punktevergabe:

Jeder Spieler erhält für die Teilnahme an den Ranglistenturnieren und der Tiroler Meisterschaft Punkte abhängig von seiner Platzierung für die Tiroler Bestenliste, die am Saisonende prämiert wird.

Die ersten drei Spieler bzw. Paarungen müssen bei der anschließenden Siegerehrung anwesend sein, ansonsten werden die Platzierungen in der Bestenliste nicht gewertet.

4.7.Chart:

Der Gewinner einer Begegnung hat **sofort nach Beendigung** den dafür vorgesehenen Chart bei der Turnierleitung zu unterzeichnen.

Der Chart ist immer **vom Gewinner** einer Begegnung abzuzeichnen.

Für das **Abzeichnen eines Charts ist immer jeder Spieler (Sieger) selbst verantwortlich** (falsch angekreuzt und unterschrieben = Matchverlust).

Der Chart liegt immer bei der Turnierleitung auf.

4.8.Rundenbegrenzung:

Wird eine Rundenbegrenzung ausgesprochen, so wird die Entscheidung durch das Werfen eines (oder mehrerer) Dartpfeile auf das Bulls Eye herbeigeführt (siehe 4.2. Beginn eines Spiels).

5. Fouls + Strafen

5.1. Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, diese Turnierregeln einzuhalten. Wird gegen die Regeln verstoßen, kann der (die) Zuwiderhandelnde(n) von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden.

5.2. Die Auslegung dieser Spielregeln obliegt gemäß den TDSV-Statuten dem Vorstand des TDSV, dessen Entscheidungen endgültig und bindend sind.

5.3. Alle Punkte, die in diesen Regeln nicht ausdrücklich erwähnt werden, sind vom Vorstand des TDSV bzw. von der Turnierleitung zu entscheiden. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend.

Für folgende Vergehen wird von der Turnierleitung eine Verwarnung ausgesprochen, im Wiederholungsfall führen sie zur gelben Karte:

5.3.1. Jeder Spieler ist verpflichtet, seine Begegnungen im nicht alkoholisierten Zustand zu bestreiten. Dies gilt bis zur Beendigung aller Bewerbe. Nichteinhaltung führt zur gelben Karte bzw. zum Ausschluss vom Turnier!

5.3.2. Ablenkendes Verhalten, während ein Sportler die Dartpfeile wirft.

5.3.3. Ein Sportler, der gerade an der Reihe ist, darf den Wurfbereich nicht mehr verlassen, wenn er einen Dartpfeil geworfen hat.

5.3.4. Betreten und Übertreten der Abwurflinie, ausgenommen das Gerät ist für den jeweiligen Spieler nicht spielbereit.

5.3.5. Missbrauch der Gerät und Pfeile

5.3.6. **Unsportliches Verhalten** (Alkohol, Raufhandel, große Lautstärke, sich beim Werfen hinknien, dem Gegner nicht die Hand zu geben, usw.)

5.3.7. Rauchen, trinken, essen und telefonieren (Handy) während des Spiels bzw. im Spielbereich.

5.3.8. Das Nachwerfen von Dartpfeilen (siehe 2.1.)

5.3.9. Das Nichtmitführen der Playercard

5.3.10. Öfteres 2-maliges Aufrufen

5.3.11. Sollte es zu Situationen kommen, die in diesem Regelwerk nicht enthalten sind, behält sich die Turnierleitung das Recht vor, zu entscheiden und das Regelwerk dahingehend zu ergänzen.

Folgende Vergehen führen unverzüglich zur gelben Karte:

5.3.12. Jedes Spiel hat mit einem gegenseitigen „Handshake“ zu beginnen und zu enden – eine Nichtbeachtung ist ausgesprochen unsportlich und führt zur gelben Karte!

5.3.13. Das Treten oder Schlagen gegen das Gerät.

Bei der zweiten gelben Karte werden die betreffenden Spieler sofort vom laufenden Turnier ausgeschlossen, in der Wertung als letzter gereiht und für das nächste Turnier des TDSV gesperrt.

Wenn ein Spieler nach Ablauf der Sperre wieder eine gelbe Karte bekommt, wird er sofort vom Turnier ausgeschlossen und für die Turniere der restlichen Saison gesperrt.

Die gilt für alle offiziellen Turniere des TDSV, welche sind: vier Ranglistenturniere, die Tiroler Meisterschaft und die Tiroler Mannschaftsmeisterschaft

Falls man am letzten Turnier der Saison die zweite gelbe Karte bekommt, ist man automatisch für das 1. Wertungsturnier in der neuen Saison gesperrt. Einzelne gelbe Karten erlöschen mit Saisonende

Folgende Vergehen führen unverzüglich zum Ausschluss:

5.3.14. Findet bei einem TDSV-Turnier ein Raufhandel statt, so werden alle beteiligten Personen ab sofort vom TDSV für 3 Jahre ausgeschlossen, sie dürfen keine Liga- bzw. Turniere vom TDSV mehr bestreiten. Nach Ablauf dieser Frist können die ausgeschlossenen Sportler beim TDSV um eine Wiederaufnahme ansuchen. Über die Wiederaufnahme entscheidet das Präsidium des TDSV (laut Delegiertenbeschluss vom 13.5.2011)

5.3.15. Wird bei einem TDSV-Turnier die Turnierleitung persönlich oder gar tätlich angegriffen, so wird diese Person vom TDSV für 3 Jahre gesperrt. Es darf von der betreffenden Person keine Liga bzw. kein Turnier des TDSV mehr bestritten werden. Nach Ablauf dieser Frist kann der ausgeschlossene Sportler beim TDSV um eine Wiederaufnahme ansuchen. Über die Wiederaufnahme entscheidet das Präsidium des TDSV (laut Delegiertenbeschluss vom 13.5.2011)

5.3.16. Zu Turnierveranstaltungen des TDSV dürfen keine alkoholischen Getränke mitgenommen werden. Über Sanktionen bei Regelverletzung entscheidet das Präsidium des TDSV (laut Delegiertenbeschluss vom 13.5.2011)

5.3.17. Auf der Tiroler **Mannschaftsmeisterschaft** haben die gemeldeten Mannschaften **das Turnier zu Ende zu spielen**, auch wenn sie keine Chance mehr auf das Finale haben, da sonst die Tabellen verfälscht werden und anderen Mannschaften auch die Chance genommen wird, ins Finale zu kommen. Sollte eine Mannschaft, aus welchem Grund auch immer, aus dem Turnier aussteigen, wird eine **Geldstrafe von €100,-** fällig.

6. Zeitablauf

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. Fühlt sich ein Spieler durch seinen Nachbarn gestört, so darf er dessen Wurf abwarten.

7. Rauchen, Trinken, Essen

Im Spielbereich ist das Rauchen, Trinken und Essen **ausnahmslos verboten**. Während eines Spieles ist das Verlassen des Spielbereichs zum Zwecke des Rauchens, Trinkens oder Essens **ausnahmslos verboten** .

8. Bekleidung

Jeder Spieler, der sich zu einem Turnier des TDSV anmelden will, muss ausnahmslos in Vereinskleidung spielen. Die Vereinskleidung muss ordnungsgemäß sein, d.h. Vereinshemd bzw. T-Shirt, lange Hose und festes Schuhwerk (es ist z.B. nicht erlaubt, ohne Hemd, Barfuss, mit Rollerskates etc. zu spielen).

Ebenso verboten sind Kappen jeglicher Art sowie Ohrstöpsel.

Ohne ordnungsgemäße Vereinskleidung verliert der Spieler seine Teilnahmeberechtigung am Turnier.

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.

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. Keinesfalls dürfen Turnierschreiber von den Spielern mit Fragen konfrontiert werden.

Die Hauptaufgabe der Turnierleitung ist es schließlich, für einen raschen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu sorgen. Dies kann speziell bei offensichtlich unüberwindlichen Meinungsverschiedenheiten zwischen zwei Sportlern (Teams) auch zum Ausschluss beider Parteien führen. Ein sportlich faires und den Regeln entsprechendes Verhalten lässt solche Situationen erst gar nicht entstehen.

10. Termine

Termine von Österreichischen Meisterschaften und Grand Prix haben Vorrang gegenüber allen anderen Turnierterminen. Sollte eine Überschneidung auftreten, so darf das im Rang niedrigere Turnier zu diesem Termin nicht stattfinden.

11. Haftungen

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

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