



**TDSV-Tiroler-Dartsport-Verband**

Sitz:6020Innsbruck/e-Mail:office@tdsv.at/www.tdsv.at

## **Allgemeine Regeln des TDSV – Steeldart**

### **1. Begriffsdefinitionen**

#### **1.1 Geltungsbereich**

Alle Regeln gelten für Dartsportveranstaltungen, die der TDSV veranstaltet, über die der TDSV die Schirmherrschaft übernimmt oder Turniere, die in der Ausschreibung auf die TDSV-Regeln Bezug nehmen.

#### **1.2 Schiedsrichter**

Die Person, die ein Match zwischen Einzelspielern, Doppeln oder Teams überwacht.

#### **1.3 Rufer (Caller)**

Die Person, welche die geworfenen Punkte registriert, addiert und ausruft. Sie übernimmt bei Abwesenheit des Schiedsrichters dessen Obliegenheiten.

#### **1.4 Schreiber (Chalker)**

Die Person, welche die ausgerufenen Punkte auf einer Schreibtafel notiert und subtrahiert. Sie übernimmt bei Abwesenheit des Rufers und des Schiedsrichters deren Obliegenheiten.

#### **1.5 Leg (Spiel)**

Teil eines Satzes (301, 501, etc.)

#### **1.6 Set (Satz)**

Ein Satz besteht aus mehreren Spielen. Ein Satz gilt als gewonnen, wenn eine Mannschaft, ein Doppel oder ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Spielen (Legs) gewonnen hat.

#### **1.7 Match Begegnungen**

Die Anzahl von Sätzen, die zwischen zwei Mannschaften, Doppeln oder Einzelspielern ausgetragen wird.

## **2. Allgemeine Regeln**

### **2.1 Allgemeines**

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

2.1.2 Die Auslegung dieser Spielregeln obliegt gemäß den TDSV-Statuten der Turnierleitung des TDSV, deren Entscheidungen endgültig und bindend sind.

2.1.3 Alle Punkte, die in diesen Regeln nicht ausdrücklich erwähnt werden, sind von der Turnierleitung oder dem Gesandten des TDSV zu entscheiden. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend.

2.1.4 Der TDSV behält sich das Recht vor, bei bestimmten Veranstaltungen Spieler oder Teams zu setzen.

2.1.5 Alle Trophäen, die an Spieler oder Mannschaften vergeben werden, dürfen von diesen behalten werden, außer es handelt sich um Wanderpokale oder ähnliches. Diese müssen auf Verlangen zurückgegeben werden.

### **2.2 Die Darts**

2.2.1 Jeder Spieler muss mit eigenen Darts antreten.

2.2.2 Die Darts dürfen nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein.

2.2.3 Ein Dart muss aus folgenden Teilen bestehen:

Ein Wurfkörper, an dem eine nadelförmige metallische Spitze befestigt sein muss.

Ein Federschaft, der an der anderen Seite des Wurfkörpers befestigt wird.

Der Federschaft kann aus bis zu vier Teilen bestehen (Schaft, Top, Flight, Flightschoner).

### **2.3 Dartboards**

2.3.1 Alle Dartboards müssen vom Typ Bristle sein.

2.3.2 Alle Dartboards müssen die Segmente 1-20 "Clock Pattern" enthalten.

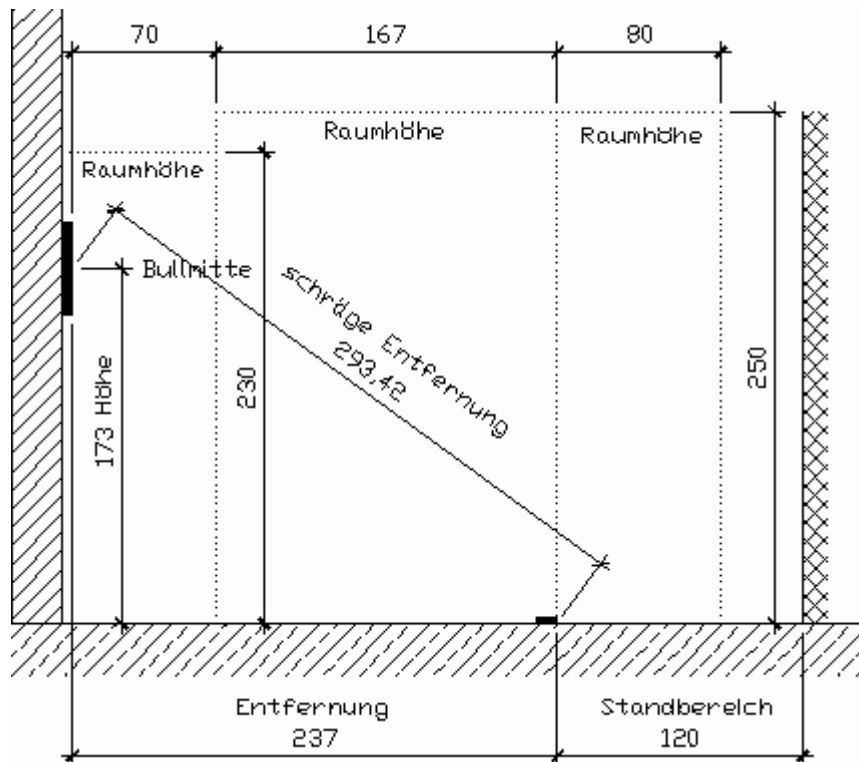
2.3.3 Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (treble).

2.3.4 Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl doppelt (double).

2.3.5 Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte.

2.3.6 Der innere mittlere Ring zählt 50 Punkte (Bull).

### 2.3.7 Skizze:



Mindesthöhe des Spielbereichs:

230cm: von der Boardoberfläche bis 70cm davor

250cm: 70cm vor dem Board bis 80cm hinter der Abwurflinie

diese Höhe ist über eine Breite von mindestens 70cm einzuhalten.

2.3.8 Alle Drähte, welche die Segmente trennen (doubles, trebles, Mittelringe) und zusammen die "Spinne" bilden, müssen am Dartboard anliegend angebracht sein.

2.3.9 Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der "20" schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.

2.3.10 Ist der Gegner einverstanden, hat jeder Spieler oder Mannschaftsführer das Recht, die Position des Boards zu korrigieren, die Segmente zu verdrehen oder ein Board auszuwechseln. Kann keine Einigung erzielt werden, hat der Schiedsrichter, in Folge die Turnierleitung zu entscheiden. Dies kann jedoch nur vor oder nach einem Satz geschehen.

Double- und Trebling Innenmaß	8,0mm
Durchmesser des Bull Innenmaß	12,7mm
Größe des 25er-Ringes Innenmaß	31,8mm
Entfernung vom äußeren Doubledraht zur Mitte	170,0mm
Entfernung vom äußeren Trebledraht zur Mitte	107,0mm
Gesamtdurchmesser des Boards	457,0mm
Drahtdurchmesser in mm	1,41mm – 1,58 mm
"Spider wire gauge"	18 SWG min., 16 SWG max.

## **2.4 Das Licht**

2.4.1 Bei Wettkämpfen muss das Board von zwei Strahlern gleicher Stärke, maximal 1,50 m vom Board entfernt, mit einem Minimum von 100 Watt insgesamt beleuchtet werden.

2.4.2 Wird ein Endspiel auf einer Bühne durchgeführt, so muss das Board von mindestens zwei Strahlern á 100 Watt beleuchtet werden. Es kann auch "Flutlicht" oder "Spotlicht" verwendet werden.

2.4.3 Es soll auf dem Board möglichst wenig Schatten zu sehen sein. Die Strahler müssen so angebracht sein, dass die Spieler nicht geblendet werden, wenn sie an der Standleiste stehen.

## **2.5 Die Standleiste**

2.5.1 Die Standleiste muss mindestens 2 cm hoch und 80 cm lang sein. Die Entfernung von der Rückseite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie vom Board zum Boden muss 2,37 m (Mindestwurfentfernung) betragen.

2.5.2 Die Entfernung von Bullmitte bis zur Unterkante der Rückseite der Standleiste muss 2,93m betragen.

2.5.3 Wirft ein Spieler aus einer Position die neben der Standleiste liegt, muss er hinter eine Linie, die die gedachte Verlängerung der Standleiste darstellt, stehen.

2.5.4 Während des Wurfes darf die Standleiste vom Spieler nicht betreten werden. Ein Dart muss geworfen werden, solange sich beide Füße des Spielers hinter der Standleiste befinden. Die Standleiste darf während einer Wurfserie nicht übertreten werden.

2.5.5 Verstößt ein Spieler gegen die Punkte 2.5.3. und/oder 2.5.4. wird er vom Schiedsrichter in Gegenwart seines Kapitäns oder Teammanagers verwarnet. Nach der Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem weiteren Verstoß erzielt werden, nicht.

2.5.6 Wenn ein "Oche" (Abwurfbereich) erhöht ist, muss er so konstruiert sein, dass er zentral zum Dartboard steht. Die Maße sind in diesem Fall:  
Breite 1,5 m, Höhe 4 cm. Minimaler Standbereich hinter dem Oche 1,2 m.

2.5.7 Standardmaße des Spielbereiches siehe Punkt 2.3.7 und 2.5.1.

## **2.6 Der Wurf**

2.6.1 Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit einer Hand vom Spieler geworfen werden.

2.6.2 Ein Wurf muss aus drei geworfenen Darts bestehen, außer ein Spiel, Satz oder Match wird mit weniger als drei Darts beendet oder der Spieler überwirft (siehe Pkt. 2.7.3.).

2.6.3 Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht im selben Wurf wieder geworfen werden.

## **2.7 Beginn und Beendigung eines Spieles**

2.7.1 Bei allen Veranstaltungen wird das Leg "straight in" (direkt) begonnen und "double out" (mit einem Doppel) beendet, außer es wird bei einer Veranstaltung ein anderer Spielmodus festgelegt.

2.7.2 Werden 50 Punkte benötigt um ein Spiel zu beenden gilt das Bull als Doppel-25.

2.7.3 Wirft ein Spieler gleich viele oder mehr Punkte als er "Rest minus 1" geworfen hat, so ist dieser Wurf ungültig und der Spieler fällt auf den Punktestand zurück den er vor diesem Wurf erreicht hat (Bust-Regel).

2.7.4 Der Rufer ruft nur dann "game shot" wenn der Spieler das benötigte Doppel getroffen hat. Dieser Ausruf beendet Spiel, Satz oder Match. Die Darts dürfen erst dann aus dem Board genommen werden, wenn "game shot" ausgerufen wurde.

2.7.5 Der TDSV erkennt das Prinzip der gleichen Anzahl von geworfenen Darts ("Equal Darts") nicht an. Ein Spieler, der ein Spiel gemäß den TDSV-Regeln zuerst beendet, gewinnt Spiel, Satz oder Match.

2.7.6 Jeder Dart, der geworfen wird, nachdem das zum Beenden eines Spiels benötigte Doppel bereits getroffen wurde, zählt nicht.

## **2.8 Die Punkte (Score)**

2.8.1 Geworfene Darts zählen nur dann Punkte, wenn die Spitze eines Darts noch innerhalb des äußeren Doppelringes steckt oder die Oberfläche des Boards berührt und die erzielte Punktzahl der Wurfserie vom Schiedsrichter registriert wurde.

2.8.2 Die Punktzahl ergibt sich aus dem vom Draht umschlossenen Segment, in dem die Spitze eines Darts im Board steckt oder dessen Oberfläche berührt. Entscheidend ist die Seite des Drahtes, an der die Spitze des Darts den Draht passiert hat.

2.8.3 Die Darts müssen vom Werfer selbst aus dem Board gezogen werden, aber erst nachdem die Punkte vom Schiedsrichter registriert wurden.

2.8.4 Ein Protest gegen eine bereits ausgerufene Punktezahl wird nicht mehr berücksichtigt, wenn die Darts aus dem Board gezogen wurden.

2.8.5 Alle Punktezahlen und Subtraktionen müssen vom Schreiber, Rufer, Schiedsrichter und Spieler nach jedem Wurf kontrolliert werden. Dies muss noch vor dem nächsten Wurf geschehen.

2.8.6 Beschwerden, die Pkt. 2.8.5. betreffen, müssen vor dem nächsten Wurf des betreffenden Spielers, des Doppels oder des Teams vorgebracht werden. Danach ist keine diesbezügliche Beschwerde mehr gestattet.

2.8.7 Der aktuelle Punktestand, den ein Spieler oder eine Mannschaft erreicht hat, muss klar und leserlich auf einer Punktetafel oder einem Punktezettel neben dem Board in der Höhe des Boards notiert werden, es sei denn, die Organisatoren entscheiden anders.

2.8.8 Der Schiedsrichter, Rufer oder Schreiber darf auf Anfrage des Spielers den jeweiligen Rest bekannt geben. Es darf aber kein Hinweis auf eine Möglichkeit zur Beendigung eines Spieles geben (z.B. 97 Rest, aber nicht T19/D20; oder 40 Rest, aber nicht "T" Tops).

2.8.9 Der Spieler (die Mannschaft), der (die) zuerst die entsprechende Punktezahl durch Treffen des benötigten Doppels auf Null verringert, gewinnt das jeweilige Spiel (Satz, Match).

2.8.10 Bei Streitigkeiten während eines Spieles hat der Schiedsrichter nach Absprache mit Rufer und Schreiber entsprechend dieser Regeln eine Entscheidung zu treffen.

2.8.11 Beispiel für korrektes Schreiben:

Spieler A		501	Spieler B	
60	441		401	100
100	341		316	85
81	260		256	60
140	120		196	60
80	40		16	180
Game Shot				

### 3. Wettbewerbsregeln

#### 3.1 Allgemeine Bestimmungen

3.1.1 Alle Dartspieler oder Teams spielen bei TDSV-Turnieren unter der Aufsicht und Obhut des von der Turnierleitung des TDSV ernannten Organisatoren.

3.1.2 Bei TDSV-Turnieren gelten für die Auslegung der Spielregeln die Punkte 2.1.2. und 2.1.3. sinngemäß.

3.1.3 Alle an einem Wettbewerb teilnehmenden Spieler bzw. Teams haben sich an diese, und gegebenenfalls, vor Turnierbeginn bekanntzugebende, zusätzliche Regeln zu halten. z.B.: TDSV-Ligaregeln, TDSV-Cupregeln etc.

3.1.4 Jeder Spieler, der (jedes Team, das) für schuldig befunden wurde, absichtlich Spiel, Satz oder Match verloren zu haben, wird vom Turnier ausgeschlossen.

3.1.5 Jeder Spieler der (jedes Team, das) aufgrund der Regeln aus einem Bewerb ausgeschieden ist, darf in demselben Bewerb nicht noch einmal antreten, auch nicht als Ersatz.

3.1.6 Ausnahme zu 3.1.5.:

Wird ein Verstoß gegen die TDSV-Spielregeln nachgewiesen, in dessen Folge ein Spieler bzw. Team aus einem Wettbewerb ausgeschieden ist, oder ausgeschlossen wurde, so liegt es im Ermessen der Organisatoren gemäß Punkt 2.1.2. diesem Spieler bzw. Team zu gestatten, im laufenden Bewerb nochmals anzutreten. Dieser Spieler (dieses Team) kann dann als Ersatz oder zusätzlich im Wettbewerb eingesetzt werden.

3.1.7 Ist ein Spieler oder Teamvertreter bei der Preisverleihung nicht anwesend, um Trophäen, Preise oder Preisgelder entgegenzunehmen, und ist diese Abwesenheit nicht zuvor mit den Organisatoren gemäß 2.1.2. abgesprochen und von diesen genehmigt worden, so verliert der betroffene Spieler bzw. das betroffene Team alle Ansprüche darauf.

3.1.8 Jeder Spieler der (jedes Team das) der Aufforderung zu spielen nicht nachkommt oder ein Match nicht zu Ende spielt, wird vom Bewerb ausgeschlossen und verliert jegliches Recht auf etwaige Trophäen, Preise oder Preisgelder.

3.1.9 Sollte dem TDSV durch die Abwesenheit oder durch das Nichtantreten eines gemeldeten Spielers (Teams) Kosten entstehen, so hat diese Kosten der betreffende Spieler (das betreffende Team) zu tragen.

3.1.10 Falls ein Spieler (Team) in Umstände verwickelt ist oder Umstände verursacht, die den Dartsport in Misskredit bringen, so werden gegen diesen Spieler (dieses Team) disziplinarische Maßnahmen ergriffen, welche der Vorstand des TDSV zu entscheiden hat.

## **3.2 Nennungen und Gebühren**

3.2.1 Eintrittsgebühren für Wettbewerbsstätten werden grundsätzlich nicht rückerstattet.

3.2.2 Nennfelder werden nicht rückerstattet, außer die Turnierleitung des TDSV entscheidet auf die Notwendigkeit einer Rückerstattung.

3.2.3 Alle Anmeldungen müssen auf den vom TDSV vorgesehenen Anmeldeformularen erfolgen. Diese Nennungen müssen bis zum Datum des Nennschlusses vollständig ausgefüllt an den TDSV gesandt werden.

3.2.4 Anmeldeformulare, die nicht korrekt ausgefüllt sind, werden nicht als Anmeldung akzeptiert.

3.2.5 Bei Team- oder Sammelanmeldungen erhält nur jener Spieler etwaige Rücksendungen und Informationen zugesandt, welcher als erster auf dem Anmeldeformular steht und folgende Punkte erfüllt hat:

- a. Anmeldung korrekt und vollständig
- b. Nennung von der Turnierleitung des TDSV akzeptiert

3.2.6 Nur jene Einzel- oder Teamspieler, die auf Anmeldeformularen namentlich aufgeführt sind, erhalten eine Spielerlaubnis für den jeweiligen Wettbewerb.

3.2.7 Kein Spieler oder Team darf sich mehr als einmal für den jeweiligen Wettbewerb nennen bzw. nennen lassen.

3.2.8 Kein Spieler darf in mehr als einem Team innerhalb eines Wettbewerbes genannt werden.

3.2.9 Alle Spieler müssen unter ihrem eigenen Namen genannt werden und spielen, und auf Verlangen diesen Umstand mittels Spielerpass beweisen.

3.2.10 Durch Ausfüllen des Anmeldeformulars akzeptiert der Spieler oder das Team die TDSV Regeln, die für den jeweiligen Wettbewerb gelten, und unterwirft sich diesen.

3.2.11 Die Turnierleitung des TDSV behält sich das exklusive Recht vor, die Teilnahme einzelner Spieler oder Teams an einem bestimmten Wettbewerb abzulehnen oder zu streichen. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend, jedoch auf Wunsch zu begründen.

3.2.12 Alle Wettbewerbsteilnehmer müssen sich spätestens zum vorher festgelegten Registrationschluss bei den von der Turnierleitung des TDSV beauftragten Organisatoren melden.

3.2.13 Wettbewerbsteilnehmer, die den Registrationschluss (Punkt 3.2.12.) versäumen, werden vom jeweiligen Wettbewerb ausgeschlossen. Das Nenngeld wird nicht rückerstattet.

3.2.14 Für einen Wettbewerb darf sich ein Spieler (Team) nur einmal registrieren lassen.

3.2.15 Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat das Recht, über den annähernden Zeitpunkt zu dem sein nächstes Spiel beginnt, informiert zu werden.

3.2.16 Ausgerufene Wettbewerbsteilnehmer haben drei (3) Minuten Zeit, zum genannten Board oder zum Turnierleitertisch zu kommen.

3.2.17 Wettbewerbsteilnehmer, die Punkt 3.2.16. nicht einhalten, verlieren automatisch Spiel, Satz und Match, und werden vom Bewerb ausgeschlossen. Das Nenngeld wird nicht rückerstattet.

### **3.3 Auslosung**

3.3.1 Der TDSV behält sich das Recht vor, Spieler oder Teams zu setzen.

3.3.2 Die Auslosung wird einmal durchgeführt, und vor dem Beginn des Wettbewerbes aufgehängt. In diesem Aushang werden alle Informationen, die den Ablauf des Wettbewerbes betreffen, eingetragen.

3.3.3 Das Ergebnis der Auslosung, eingetragen in den weiteren Wettbewerbsplan, muss gut sichtbar aufgehängt werden.

3.3.4 Auf dem Wettbewerbsplan eingetragene Zeitangaben haben nur informativen Charakter und sind nicht verbindlich. Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss 45 Minuten vor dieser Zeitangabe spielbereit sein.

3.3.5 Nach dem Nennschluss dürfen keine Ersatzspieler oder -teams bei der Auslosung berücksichtigt werden. In Einzelfällen entscheiden die von der Turnierleitung des TDSV eingesetzten Organisatoren.

3.3.6 Bei Teambewerben dürfen nach der ersten Runde keine Ersatzspieler eingesetzt werden, außer es ist in den Regeln des Wettbewerbes ausdrücklich anders festgelegt.

### **3.4 Der Beginn eines Matches**

3.4.1 Es wird durch Los bestimmt, wer ein Match beginnt. Diese Auslosung wird unmittelbar vor Beginn eines Matches durchgeführt.

3.4.2 Die Legs in einem Match werden abwechselnd begonnen, wobei der Losgewinner das erste Leg beginnt.

3.4.3 Ist ein Match über mehrere Sätze angelegt, so werden diese abwechselnd begonnen, wobei der Losgewinner das erste Leg im ersten Satz beginnt. Die Legs in den einzelnen Sätzen werden abwechselnd begonnen (Ausnahme Tie-Break).

### **3.5 Übungswürfe**

3.5.1 Vor Beginn des Wettbewerbes darf jedes Board zu Übungszwecken bespielt werden.

3.5.2 Jeder Spieler hat das Recht, sich vor Beginn des Matches, maximal drei (3) Minuten am zugewiesenen Board einzuspielen.

### **3.6 Wettbewerbsspiele**

3.6.1 Im Spielbereich dürfen sich nur der Rufer, der Schreiber, der Schiedsrichter und die aktiven Spieler aufhalten.

3.6.2 Vor dem werfenden Spieler dürfen sich nur Rufer, Schreiber und Schiedsrichter aufhalten. Während des Wurfes müssen diese Personen ihre Bewegungen auf ein Minimum reduzieren.

3.6.3 Das Rauchen, Essen, Trinken und Telefonieren ist im Spielbereich untersagt.

3.6.4 Der Gegner eines Spielers muss sich während des Wurfes des anderen mindestens 60cm hinter diesem aufhalten.

3.6.5 Zwischen den Würfeln müssen sich die Spieler nach Möglichkeit so platzieren, dass der werfende Spieler von Personen, die am Spiel nicht beteiligt sind, beobachtet werden kann.

3.6.6 Alle Spieler (auch nicht beteiligte Personen) müssen sich während des Matches ruhig verhalten (auch das Tragen von Kopfhörern ist nicht gestattet). Der werfende Spieler darf an den Rufer spielbezogene (siehe Punkt 2.8.8.) Fragen stellen.

3.6.7 Wird an den Rufer oder Schreiber ein Protest gerichtet, ist das kein Verstoß gegen Punkt 3.6.6.

3.6.8 Wird gegen Punkt 3.6.6., unter Berücksichtigung von den Punkten 2.8.8. und 3.6.7. verstoßen, wird der Spieler (das Team) verwarnet. Jeder weitere Verstoß führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers (Teams).

3.6.9 Verwarnungen oder Proteste müssen sofort ausgesprochen werden. Nachdem Spiel, Satz oder Match beendet wurden, werden Verwarnungen oder Proteste nicht mehr berücksichtigt.

3.6.10 Ein Spieler hat maximal drei Minuten Zeit, Schäden an seinem Sportgerät zu beheben, oder dieses zu ersetzen.

3.6.11 Ein Spieler hat das Recht, den Spielbereich bei außergewöhnlichen Umständen (z.B. WC) für maximal 5 Minuten zu verlassen, jedoch nicht während eines Legs.

### **3.7 Spielbekleidung**

3.7.1 Die Spieler sind verpflichtet, in sauberer und ordentlicher Kleidung sowie selbst in sauberem Auftreten, zu spielen.

## **4. Sonstiges**

### **4.1 Werbung**

4.1.1 Der TDSV behält sich das Recht vor, bei Auftreten von Sponsoren deren Interessen zu vertreten.

4.1.2 Zu TDSV Turnieren hat der TDSV das Recht, Sponsorschaften oder Werbungen zu vergeben, wobei die Interessen des Veranstalters angemessen zu vertreten sind.

4.1.3 Der TDSV behält sich das Recht vor, Spielern jederzeit aufzuerlegen, Werbung oder Werbematerial von ihrer Kleidung zu entfernen, oder diese abzudecken. Falls ein Spieler dieser Aufforderung nicht nachkommt, so gilt der Satz, das Match oder Teammatch als verloren.

### **4.2 Organisation von Dartveranstaltungen**

4.2.1 Der TDSV hat das Recht, überall in Tirol Darts-Turniere zu veranstalten.

4.2.2 Kein Mitglied des TDSV darf Landesmeisterschaften, TDSV-Ranglistenturniere oder sonstige TDSV-Veranstaltungen ohne die schriftliche Genehmigung des TDSV austragen.

4.2.3 Mitglieder des TDSV dürfen an Terminen, an denen Landesmeisterschaften, TDSV-Ranglistenturniere oder sonstige TDSV-Veranstaltungen stattfinden, ohne schriftliche Genehmigung des TDSV, keine Konkurrenzveranstaltungen durchführen.

### **4.3 Schlussbestimmungen**

4.3.1 Falls ein Spieler oder Mitgliedsverein gegen Regeln des TDSV verstößt, so behält sich der TDSV das Recht vor, diese aus dem Verband auszuschließen.

4.3.2 Der TDSV behält sich das Recht vor, gegen Spieler, die sich unsportlich (z.B. kein "Shake Hands" etc.) verhalten, disziplinarische Maßnahmen (z.B. Verhängen von Sperren) zu ergreifen.

4.3.3 Die TDSV Spielregeln sind das Eigentum des TDSV und dürfen ohne dessen schriftliche Genehmigung, auch nicht auszugsweise, gedruckt, vervielfältigt oder kopiert werden.

4.3.4 Der TDSV behält sich das Recht vor, seine Spielregeln auf der Basis seiner Statuten, auf Beschluss der DV oder Beschluss des Vorstandes zu ändern.