



# Turnierregeln der ÖDSO

## Stand 28. August 2011

### 1 Spielbeginn

Der Spielbeginn wird durch Bullwurf entschieden. Falls nicht anders bekannt gegeben, darf die Abwurflinie nicht betreten werden.

### 2 Bullwurf

Jeder Spieler wirft einen Dart auf das Bord. Derjenige, dessen Dart am nächsten dem Bull's Eye (oder im) steckt beginnt den Satz. Steckt kein Dart im Bull's Eye, so gewinnt derjenige, der dem Bull's Eye am nächsten ist.

Wenn die Darts im gleichen Bullfeld (25 oder 50) stecken, herrscht Gleichstand und es wird noch einmal in umgekehrter Reihenfolge geworfen.

Stecken bei einem Spieler alle drei Darts nicht, so wirft der Gegner. Steckt beim Gegner ein zählbarer Dart, so gewinnt dieser den Bullwurf.

### 3 Gerätebedienung

Beide Sportler haben zu Beginn des Spieles darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen eingestellt ist.

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“

„Double Out“-Taste zu drücken vergessen. Das Spiel ist zu wiederholen.

#### c) Ein Spiel wird mit einer einfachen Zahl beendet (wie oben)

Das Spiel ist zu wiederholen.

3.1 Jeder Spieler hat darauf zu achten, dass bei Beginn seines Wurfes das Gerät auf seiner Bahn spielbereit ist. Hat das Gerät nicht umgeschaltet und wirft der Spieler einen Dart auf die Bahn des anderen Spielers, so wird ggf. der Score für den anderen Spieler gezählt und der Dart gilt für ihn als geworfen.

3.2 Bei Uneinigkeiten ist unverzüglich die Turnierleitung bzw. die Ligaverwaltung zu verständigen und deren Entscheidung zu akzeptieren!!!

## 4 Punktezählung

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

Ausnahme:

Wenn es sich bei dem steckendem Dartpfeil um einen Checkpfeil handelt, so ist der Wurf gültig, sofern das Gerät für ihn spielbereit war. Der Satz gilt als gewonnen.

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.

Darts, die neben das Board geworfen werden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder neben das Gerät) zählen Null Punkte. Solche Darts sind für diesen Wurf verloren und dürfen nicht noch einmal geworfen werden.

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.

Die Sportler akzeptieren die vom Gerät angezeigten Punkte.

Sollte es vermehrt zu Fehlzählungen kommen, ist von der Turnierleitung ein Ersatzgerät zu bestimmen.

Sollte ein Spieler bei einem Doppel auf ‚Doppel 1‘ stehen und durch seinen Partner gesperrt sein, darf er seine Würfe nicht zum Trainieren verwenden, sondern muss seine Bahn freigeben. Andernfalls Legverlust.

## 5 Rundenbegrenzung

Wird eine Rundenbegrenzung ausgesprochen, gilt nach Erreichung dieser Runde Punkt 2 sinngemäß. Das heißt die Entscheidung wird durch das Werfen eines (oder mehrerer) Darts auf das Bull´s Eye herbeigeführt.

Bullwurf ist bei 501 DO\* in der 21. Runde, bei 301 DO\* und MO\* in der 15. Runde.

## 6 Fouls

6.1 Fouls können von der Turnierleitung mit Ausschluss geahndet werden!

6.2 Für jedes Foul wird dem Spieler eine ‚Verwarnung‘ gegeben.

Bekommt ein Spieler eine zweite ‚Verwarnung‘ wird er aus dem Turnier ausgeschlossen.

Sollte ein Spieler von der Turnierleitung ausgeschlossen werden, muss dies dem Sportlichen Leiter der ÖDSO mit Angabe von Gründen bekannt gegeben werden.

6.3 Fouls sind z.B.:

- a) Ablenkendes Verhalten während ein Sportler seinen Wurf absolviert.
- b) Ein Sportler, der gerade an der Reihe ist, darf den Wurfbereich nicht mehr verlassen, wenn er einen Dart geworfen hat.
- c) Betreten und Übertreten der Abwurflinie, ausgenommen das Gerät ist nicht spielbereit.
- d) Missbrauch der Geräte und Darts. (Treten gegen das Gerät, absichtliches auf den Boden werfen der Darts)
- e) Unsportliches Benehmen (Alkohol, Raufhandel, Lärm, ....)
- f) Mehrmaliges aufrufen lassen
- g) Verlassen des Gerätes während eines Satzes.
- h) Nachwerfen eines oder mehrerer Darts nach dem Beenden (Checken) eines Legs. In diesem Fall zusätzlich Legverlust!

## **7 Rauchen, Trinken, Essen, Telefonieren**

- 7.1 Im Spielbereich ist das Rauchen, Trinken und Essen ausnahmslos verboten.
- 7.2 Die Benützung eines Handys ist im Spielbereich strengstens verboten. Telefone sind auf lautlos zu stellen um andere Sportler nicht zu stören.
- 7.3 Während eines Satzes ist das Verlassen des Spielbereichs ausnahmslos verboten.

## **8 Bekleidung**

Jeder Sportler hat in ordentlicher und angemessener Bekleidung zu Turnieren zu erscheinen.

## **9 Anmeldung**

- 9.1 Jeder Spieler hat seine Playercard bei der Anmeldung vorzulegen.  
Im Falle von Anmeldezetteln können diese nur mit vollständig ausgefüllt, also mit Name, Vorname und Playercardnummer entgegengenommen werden.

## **10 Spielmodus**

- 10.1 Gespielt wird im Normalfall 501 DO\*.
- 10.2 Die Doppelbewerbe werden im Modus League gespielt.
- 10.3 Im A-Bewerb der Einzel (sowohl Herren, als auch Damen) wird 501 DO\*, auf der Siegerseite bo5, auf der Verliererseite bo3 gespielt. Einzug Finale von der Verliererseite wird ebenfalls bo5 gespielt. Im Finale muss sich der Spieler von der Verliererseite bo5 zurück gewinnen.
- 10.4 Nur im Herren und Damen Einzel wird ein B-Bewerb gespielt.
- 10.5 Modus im B-Bewerbe wird gesondert bekannt gegeben.
- 10.6 Sollte ein Spieler zu einer Begegnung aufgerufen werden, obwohl er in einem Bewerb schon zwei Mal verloren hat, hat er dies sofort der Turnierleitung mitzuteilen.

## **11 Boardzettel**

- 11.1 Die Boardzettel bleiben bei der Turnierleitung
- 11.2 Wird ein Spiel aufgerufen, haben sich die beiden Spielparteien unverzüglich bei dem angegebenen Gerät einzufinden und das Spiel zu beginnen.
- 11.3 Kommt eine Spielpartei nicht zum Board, ist 5 Minuten zu warten, danach ist die Turnierleitung zu informieren. Diese ruft die fehlende Partei ein zweites Mal auf, sollte diese wiederum nicht kommen, wird nach weiteren 5 Minuten ein dritter Aufruf durchgeführt.  
Kommt die fehlende Partei auch diesem Aufruf nicht nach, so wird nach weiteren 2 Minuten der Gegner als Sieger dieses Matches festgesetzt.
- 11.4 Sollte ein Spieler öfter mehrmals aufgerufen werden müssen, gilt das als Foul. (siehe Punkt Fouls).
- 11.5 Nach Beendigung der Begegnung hat der Sieger dies unverzüglich bei der Turnierleitung bekannt zu geben, in dem er den dafür vorgesehenen Teil des Boardzettels ausfüllt. Wird ein Sieg nicht sofort bekannt gegeben oder eine Begegnung nicht sofort begonnen, kann das zu einen Foul führen.
- 11.6 Für das ausfüllen des Boardzettels ist einzig der Sieger dieser Begegnung verantwortlich. Unterschreibt er versehentlich in der Zeile des Gegners, so ist alleine er dafür verantwortlich und dieses Spiel gilt für ihn als verloren!
- 11.7 Sollte in einem Bewerb vor Beginn extra eine Modus-Änderung bekannt gegeben werden, so sind die betreffenden Punkte in ,10 Spielmodus' nicht anzuwenden.

## 12 Schlussbestimmung

12.0 Sollte eine hier nicht erwähnte Situation eintreten, so ist den Anordnungen der Turnierleitung Folge zu leisten.

-----

Erklärung:

DO\* Double Out. Das Spiel wird ‚Straight In‘ – das heißt, egal welches Feld man trifft, egal ob ‚Single‘, ‚Double‘, ‚Tripple‘, ‚Bull‘ oder ‚Bull’s Eye‘ – begonnen und muß mit einem Doppelfeld (äußerer Ring oder Bull’s Eye) auf ‚0‘ beendet werden

MO\*\* Master Out. Das Spiel wird ‚Straight In‘ – das heißt, egal welches Feld man trifft, egal ob ‚Single‘, ‚Double‘, ‚Tripple‘, ‚Bull‘ oder ‚Bull’s Eye‘ – begonnen und muß mit einem Doppel- oder Tripplefeld (äußerer Ring mittlerer Ring oder Bull’s Eye) auf ‚0‘ beendet werden