

# BDSV

## TURNIER- und LIGAREGELN



### BDSV Turnierregeln

*ab Saison 2021/22*

# 1. Spielbereich, Maße, Gewichte

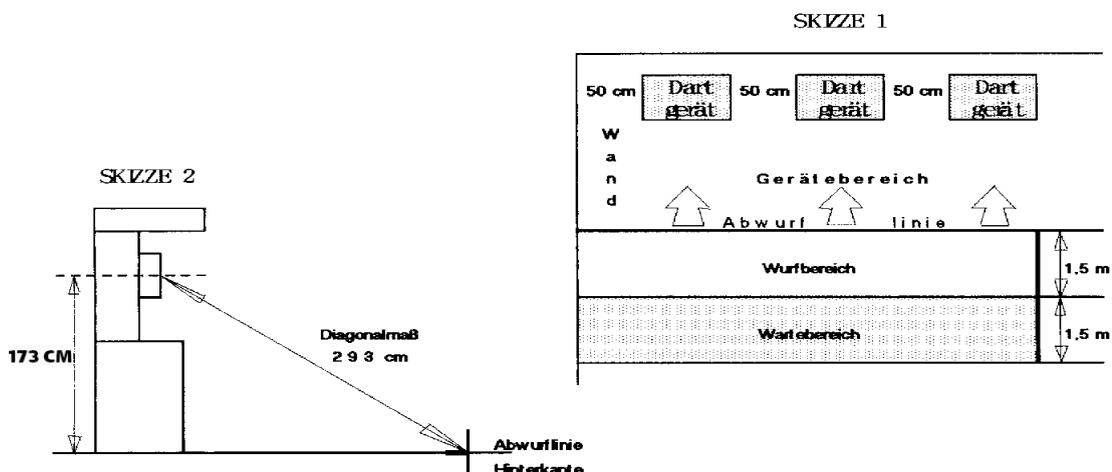
## 1.1. Spielbereich (Skizze 1):

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. Die Maße in Skizze 1 sind Empfehlungen aus Erfahrungswerten und dürfen von der Turnierleitung nach Beschaffenheit der Räumlichkeiten abgeändert werden. 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 (Skizze 2):



## 1.3 Pfeile:

- a) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- b) Sie dürfen nicht länger als maximal 160 mm sein.
- c) Das Maximalgewicht des Griffteiles (Barrel) darf 18,0 Gramm nicht überschreiten. Zum Griffteil zählen alle Teile zwischen Schaft und Kunststoffspitze. (Gewindereduktion und Gewichte)

#### **1.4 Turniergeräte:**

Bei Turnieren, die im Turnierkalender des BDSV aufscheinen sowie bei Ligaspielen dürfen nur Geräte mit 13 Zoll Scheibendurchmesser und einer Innenbullhöhe von 1,27 cm eingesetzt werden. Des Weiteren sind nur 2 Loch Felder bei den Double und Triple Segmenten erlaubt.

## **2. Begriffsdefinitionen**

#### **2.1. Wurf (Throw, Jet):**

Alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand (den Händen) des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen. Das Nachwerfen eines Pfeiles ist verboten. Jeder nachgeworfene Pfeil wird in der nächsten Runde vom Wurf abgezogen. Sollte ein Satz mit einem nachgeworfenen Pfeil beendet werden, so gilt dieser Satz als verloren.

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 dem im Wurf befindlichen Spieler (also aus einer Wurfbewegung heraus) verliert, gilt als geworfen, gleichgültig in welche Richtung und egal ob mit Absicht oder nicht, sofern der Spieler den Körperkontakt mit dem Pfeil nicht wieder herstellen kann, bevor dieser den Boden, das Gerät oder andere Gegenstände berührt (gemeint ist das Auffangen des Pfeiles, wenn dieser unabsichtlich der Hand entgleitet).

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.

#### **2.2. Satz (Leg, Jeu):**

Ein Satz besteht aus mehreren Würfen 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 (Match, 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 Einzelergebnisse aus allen Games) zu ermitteln.

#### **2.5. Team (Team, Team):**

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

## **3. Spielvarianten**

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

## 4. Grundregeln

### 4.1. Beginn eines Spieles

Das Recht auf den ersten Wurf wird durch das Werfen je eines Dartpfeiles ermittelt. Jeder Spieler wirft solange auf die Scheibe bis ein Dart steckt, derjenige beginnt das Game, dessen Dartpfeil im inneren Bull (Bull's Eye 50) steckt oder diesem näher ist. Ein im inneren Bull (Bull's Eye 50) steckender Dart muß herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Stecken die Pfeile beider Gegner im Innenbull oder Außenbull oder sind gleich weit vom Bull entfernt, so wird der Wurf wiederholt, wobei zuvor beiden Darts herausgezogen werden. 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.

### 4.2. 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) Das Spiel wird mit einer einfachen Zahl beendet:  
Das Spiel ist zu wiederholen.
- c) 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!**

### 4.3 Turnierspiel:

- a) Mixed Doppel League: Die Games werden von zwei Sportlern, 1 Dame und 1 Herr, (oder Teams) gegeneinander gespielt, die abwechselnd werfen. Der Modus wird 501 Double Out, inkl. der League Taste, gespielt.
- b) Triple Mixed: 1 Dame mit 2 Herren spielen auf einer Bahn 701 Double Out. Die Reihenfolge der Spieler/in wird im ersten Leg festgelegt welche auch für die weiteren Legs einzuhalten ist.

#### 4.4 Punktezählung:

Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, muss manuell gezählt werden (gilt auch dann, wenn das Gerät erst nach dem Wurf umgeschaltet hat). Wird ein Dartpfeil geworfen obwohl das Gerät noch nicht bereit/umgeschaltet ist, so darf dieser nochmals geworfen 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. 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.

Beim Ausmachen gilt folgende Regel: Steckt der Pfeil im richtigen Feld und das Gerät schaltet nicht ab oder hat einen anderen Wert gezählt, so gilt das Spiel als beendet (Voraussetzung dafür ist, daß das Gerät vorher bereit und auf den richtigen Spieler umgeschaltet war).

#### 4.5 Rundenbegrenzung

Wird eine Rundenbegrenzung ausgesprochen, so gilt nach Erreichung dieser Punkt 4.1, das heißt die Entscheidung wird durch das Werfen eines (oder mehrerer) Dartpfeile(s) auf das Bull's Eye herbeigeführt.

### 5. Fouls

**Achtung:** Fouls können von der Turnierleitung mit Ausschluß geahndet werden!

#### **Fouls sind:**

- a) Ablenkendes Verhalten während ein Sportler die Dartpfeile wirft.
- b) Ein Sportler der gerade an der Reihe ist darf den Wurfbereich nicht mehr verlassen, wenn er einen Dartpfeil geworfen hat.
- c) Betreten und Übertreten der Abwurfline, ausgenommen das Gerät ist für den jeweiligen Spieler nicht spielbereit.
- d) Mißbrauch der Geräte und der Pfeile.
- e) Unsportliches Benehmen (Alkohol, Raufhandel, große Lautstärke usw.).
- f) Rauchen, trinken, essen und telefonieren während des Spiels (Handy).

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.

### 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 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).

## **7. Rauchen, Trinken, Essen**

Im Spielbereich ist das Rauchen und Essen ausnahmslos **v e r b o t e n**. Während eines Spieles ist das Verlassen des Spielbereichs zum Zwecke des Rauchens, Trinkens oder Essens ausnahmslos **v e r b o t e n**.

## **8. Bekleidung**

Die Spielkleidung muß ordnungsgemäß sein (z.B.: nicht erlaubt ist das Spielen ohne Hemd, Barfuß, mit Rollerskates etc.).

## **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. Haftungen**

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

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

Sportlicher Leiter

Obmann

Andreas Kassar

Wolfgang Gallaun