B D S V

TURNIER-REGELN

ab 09/2025

BDSV-Turnier-Regeln

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.

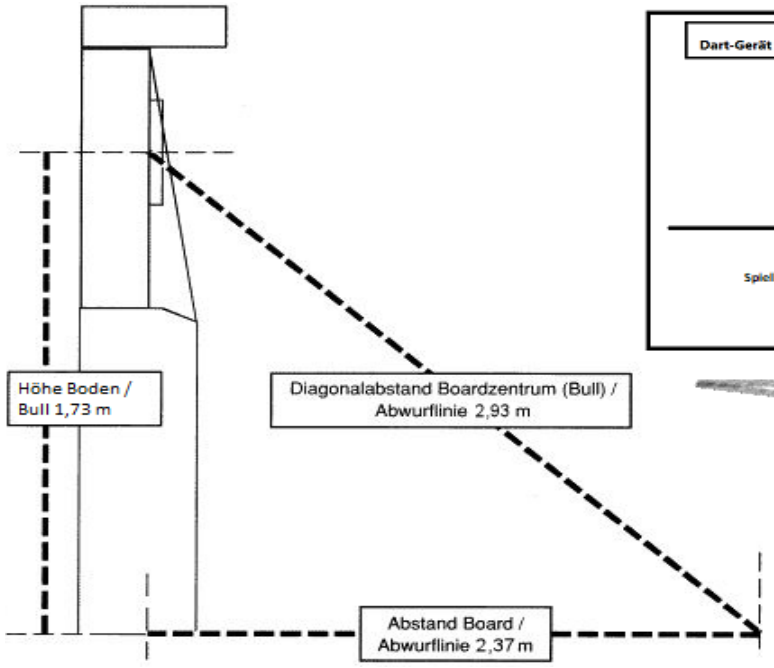
b) WURFBEREICH: Im Wurfbereich hält sich der im Wurf befindliche Spieler auf.

c) WARTEBEREICH: Im Wartebereich halten sich die restlichen Spieler eines Spieles auf.

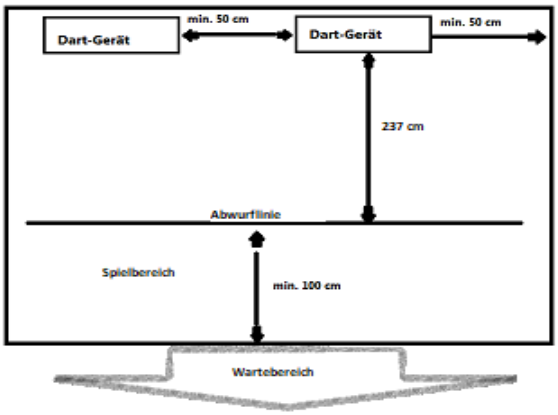
Außer den im Spiel befindlichen Sportlern darf sich auch ein Mitglied der Turnierleitung im Wurfbereich aufhalten. Die Maße in Skizze 1 sind Empfehlungen aus Erfahrungswerten und dürfen von der Turnierleitung/vom Vorstand nach Beschaffenheit der Räumlichkeiten abgeändert werden. Werden Geräte näher als 50 cm aneinandergestellt, so ist bei Teamspielen darauf zu achten, dass nur auf jedem zweiten Gerät gespielt wird.

1.2 Abwurflinie (Skizze 2):

Skizze 1



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 1,73 m eingesetzt werden.

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 Abwurflinie 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 Bewerb zulässig ist.

3. Spielvarianten

Bei allen BDSV-Turnieren wird nur 501 Double Out gespielt (Option League-Taste bei Doppel).
Ausnahme Triple-Mixed 701 Double Out auf einer Bahn (ohne Option League-Taste)

4. Grundregeln

4.1. Beginn eines Spieles

Das Recht auf den ersten Wurf wird durch das Werfen je eines Dartpfeiles ermittelt. Jeder Spieler wirft so lange auf die Scheibe, bis ein Dart steckt, derjenige beginnt das Game, dessen Dartpfeil im inneren Bull (Bulls Eye 50) steckt oder diesem näher ist. Ein im inneren Bull (Bulls 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 beide 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) <u>Der Fehler wird während des Spiels bemerkt:</u>
   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) <u>Das Spiel wird mit einer einfachen Zahl beendet</u>:
   Das Spiel ist zu wiederholen.

c) <u>Das Gerät schaltet nach 10 Runden ab:</u>
   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. Dies gilt auch, wenn das Gerät noch nicht bereit war, oder noch nicht umgeschaltet hat bzw. noch beim Umschalten war.

Bei Uneinigkeiten ist unverzüglich die Turnierleitung, bzw. der sportliche Leiter oder der Vorstand zu verständigen und deren Entscheidung zu akzeptieren!

4.3 Turnierspiel:

- Doppel League: Die Games werden von zwei Sportlern je Team, Mixed Doppel: 1 Dame und 1 Herr, Damendoppel: 2 Damen, Herrendoppel: 2 Herren gegeneinander gespielt, die abwechselnd werfen. Der Modus wird 501 Double Out, inkl. der League Taste, gespielt.

- Triple Mixed: 1 Dame mit 2 Herren spielen auf einer Bahn 701 Double Out. Die Reihenfolge der Spieler/innen wird zu Beginn des ersten Leg festgelegt, welche auch für den Rest des Leg einzuhalten ist.

4.4 Punktezählung:

Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber die elektronische Punktezählung nicht auslöst, muss nachträglich nachgedrückt werden, vorausgesetzt, das Gerät war spielbereit.
Wird ein Dartpfeil geworfen, obwohl das Gerät noch nicht bereit war, noch nicht umgeschaltet hat oder sich noch im Umschaltvorgang befand, gilt der Dartpfeil als geworfen und darf nicht erneut geworfen werden, unabhängig davon, ob er im Board steckt oder abgeprallt ist.
Prallt ein Dartpfeil vom Board ab, wird er ebenfalls als geworfen betrachtet, unabhängig davon, ob Punkte erzielt wurden oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht erneut geworfen werden.
Dartpfeile, die neben das Board geworfen werden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder neben das Gerät, siehe auch Abschnitt 2.1 „Wurf“), zählen null Punkte. Diese Dartpfeile sind für den Wurf verloren.
Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Gerät statt, muss der Sportler nach seinem Wurf die „Spieler/Wechsel“-Taste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen.
Jeder Sportler akzeptiert die vom Gerät angezeigten Punkte. Können sich die Sportler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die beiden Kapitäne oder die Turnierleitung bzw. der sportliche Leiter oder der Vorstand.
Bei offensichtlichen Gerätestörungen entscheidet die Turnierleitung bzw. der sportliche Leiter oder der Vorstand. Nur diese können festlegen, ob der Satz wiederholt wird.
Beim Ausmachen des Spiels gilt folgende Regel: Steckt der Pfeil im richtigen Feld und das Gerät schaltet nicht ab oder hat einen falschen Wert gezählt, so gilt das Spiel als beendet, vorausgesetzt, das Gerät war zuvor bereit und auf den richtigen Spieler umgeschaltet.
Generell gilt**:** Stecken die Dartpfeile im Board, und zählt das Gerät jedoch eine andere Punktzahl, wird die Punktezahl manuell so korrigiert, wie es der Position der Dartpfeile im Board entspricht.
Hier einige Beispiele:

- Beispiel 1: Das Gerät zählt weniger Punkte als tatsächlich geworfen.
    - Es wurden drei Dartpfeile auf das 20-Segment geworfen. Zwei davon stecken im Single-20-Segment, einer im Triple-20-Segment. Das Gerät zählt jedoch nur 60 Punkte anstatt der tatsächlichen 100 Punkte.
    - **Vorgehensweise**:
        - Die Punktedifferenz von 40 Punkten manuell nachdrücken.

- Beispiel 2: Das Gerät zählt mehr Punkte als tatsächlich geworfen.
    - Es wurden drei Dartpfeile auf das 19-Segment geworfen. Alle drei stecken im Single-19-Segment, aber das Gerät zeigt 95 Punkte statt der tatsächlichen 57 Punkte an.
    - **Vorgehensweise:**
        - Den tatsächlichen Punktestand aufschreiben oder merken und das Spiel am Gerät mit dem korrekten Punktestand fortsetzen.

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 Abwurflinie, 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.

1. 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/Leg als Strafe aberkennen. 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 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 die Turnierleitung zu wenden. Ist eine unklare Situation schon vorüber, können darüber keine Entscheidungen mehr getroffen 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

Claudia Kesselbacher — Wolfgang Gallaun