

STDSO Turnierregeln

1. Spielbereich, Maße, Gewichte

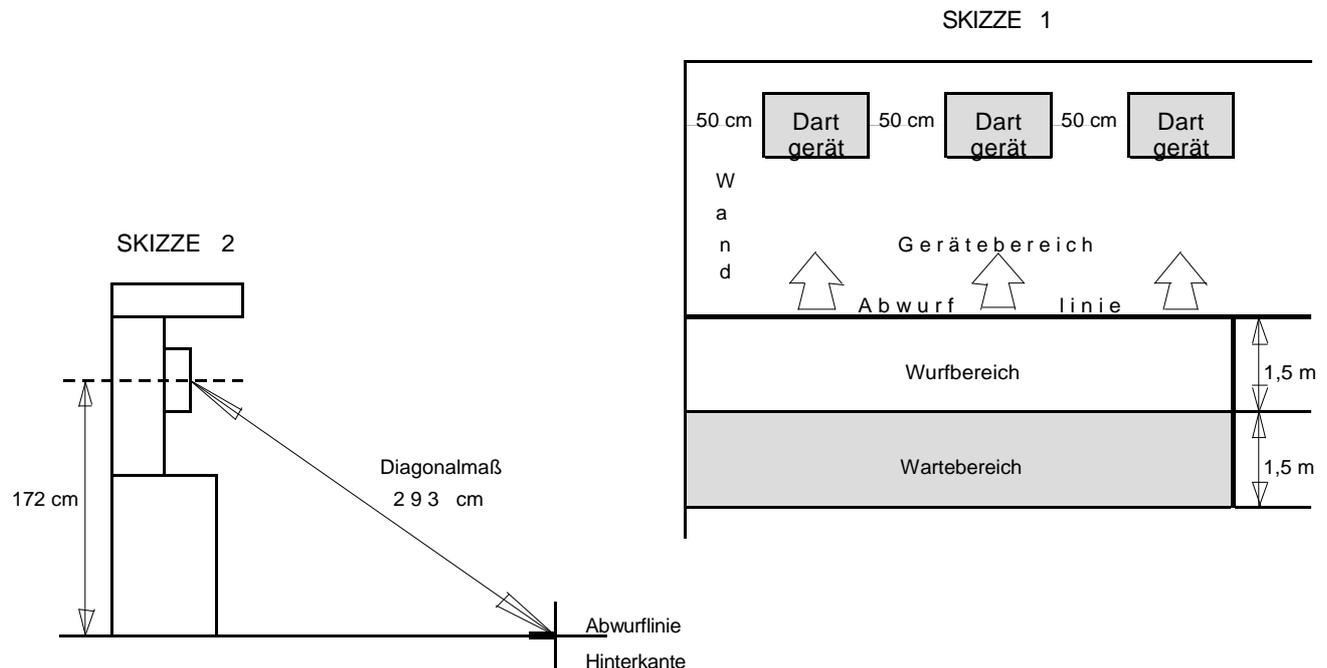
1.1. Spielbereich (Skizze 1) :

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, je nach Beschaffenheit der Räumlichkeiten abgeändert werden. Werden Geräte näher als 50cm 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 STDSO aufscheinen sowie bei Ligaspielen dürfen nur Geräte mit 13 Zoll Scheibendurchmesser und einer Innenbullhöhe von 172 cm 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 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.

Der Pfeil gilt erst dann als geworfen, wenn es ersichtlich ist, dass eine Wurfbewegung erfolgt ist. Das Hinunterfallen eines Pfeiles gilt nicht als geworfen, er kann somit aufgehoben und geworfen werden.

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 Würfungen 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, Mix, Liga etc.), wobei kein Wechsel nach Nennschluß und während des Bewerbes zulässig ist.

3. Spielvarianten

Bei allen STDSO -Turnieren und Ligen wird 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. Es wird so lange Bull geworfen bis es eine Entscheidung gibt. Steckt der erste Pfeil im innen Bull so ist dieser heraus zu ziehen und für den zweiten Spieler frei zu machen. Die Reihenfolge, innen Bull = innen Bull, außen Bull = außen Bull, außerhalb des Bullkreises werden die einzelnen Löcher gezählt. Bei Gleichstand Wiederholung.

Derjenige beginnt das Game, dessen Dartpfeil im inneren Bull (Bull's Eye 50) steckt oder diesem näher ist.

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) Ein Spieler steht auf 1: (Double out Taste nicht gedrückt)
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 anderen Spielers, so wird der Score für diesen 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 :

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

Bahnenvorgabe für Doppel- bzw. Mixed- Bewerbe

Team 1
1
3

Team 2
2
4

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

4.4 Punktezahlung :

Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahlung auslöst, darf manuell gezählt werden. (reindrücken des Dartes)

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.

Beim Ausmachen gilt folgende Regel: Steckt der Pfeil im richtigen Feld und das Gerät schaltet nicht ab, so gilt das Spiel als beendet (Vorraussetzung 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 Bulls 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 5 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, Telefonieren

Im Spielbereich ist das Telefonieren 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

- 8.1 Bei allen Ranglisten und Liga Spielen ist eine einheitliche Oberbekleidung vorgeschrieben. Das heißt, jede Mannschaft dasselbe Vereinstriko Hemd - Shird (keine Trägerleibchen oder ähnlich).
 - 8.2 Festes Schuhwerk = Schuhe - Turnschuhe (keine Badesandalen oder ähnliches)
 - 8.3 Keine Kopfbedeckung (Kappen, Hütte oder ähnliches)
 - 8.4 Normale Jean -Stoffhosen kurz oder lang (keine Trainings - Bade oder ähnliche Hosen)
- Jede Mannschaft wie Einzelspieler gehören einen Verein an. Deshalb Trikot Pflicht. Beim ersten Mal eine Verwarnung beim zweiten mal 5 € strafe pro Person, gilt auch für 8.1 - 8.4.

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 STDSO nimmt der (die) Sportler(in) die gültigen Turnierregeln, sowie die Entscheidungen der Turnierleitung zur Kenntnis.
