

Meisterschaftshandbuch

Steel-Dart

**Richtlinien und Regelwerk der
Burgenländischen Dartsport Organisation**

ab Saison 2020/21



Gültig ab 01.07.2020

1.0 Mannschaft

- 1.1 Eine, bei der BDSO teilnehmende Mannschaft (Verein), muss bei der örtlich zuständigen Bezirkshauptmannschaft (Bezirksverwaltungsbehörde) als dieser gemeldet sein. (Vorraussetzung zur Teilnahme ist ein gültiger ZVR Auszug (Zentrales VereinsRegister) – abrufbar unter <http://zvr.bmi.gv.at>).
- 1.2 Eine Mannschaft besteht pro Ligaspiel aus mindestens 3 (drei), jedoch maximal 5 (fünf) Spielern. (Unabhängig von der Anzahl der gemeldeten Spieler/Innen einer Mannschaft) Um die Einhaltung der Spieltermine zu gewährleisten, gestattet die BDSO folgende Ausnahme:
Sollte eine Mannschaft bei einer Ligabegegnung ein Match mit einem/er fehlenden Spieler/in bestreiten, muss diese/r im Spielerprotokoll eingetragen werden, mit dem Vermerk und Ahndung von deren/dessen Spiel(e) mit einem 0:1 im Set und 0:2 im Leg zugunsten der gegnerischen Mannschaft.
- 1.3 Jeder Spieler (männlich oder weiblich), der in der laufenden Saison bei einem Team gemeldet ist oder war, darf für die Dauer der gesamten Saison in keinem anderen Team der Steeldarts-Liga spielen. Spieler können also während der laufenden Saison nicht die Teams wechseln.
- 1.4 Pro Mannschaft dürfen in der laufenden Saison maximal 8 Personen gemeldet sein. Für Nachmeldungen ist ausnahmslos die aktuellste Version des Nachmeldeformulars der BDSO, welches auf der Webseite abrufbar ist, zu verwenden. Meldungen mit „alten“ bzw. „ohne Formulare (zB. mündlich)“ werden ausnahmslos nicht entgegengenommen.
- 1.5 Falls zwei Teams in der Liga den gleichen Teamnamen gewählt haben, so haben sie sich auf einen Zusatz zu einigen, der fester Bestandteil des Teamnamens ist. Sollte es zu keiner Einigung kommen, so wird der Name dem „früher angemeldeten Team“ zuerkannt. Das andere Team hat einen neuen Namen zu wählen.
- 1.6 Die BDSO behält sich das Recht vor, Teamnamen ohne Angabe von Gründen abzulehnen. In diesem Fall wird das betroffene Team informiert und hat einen anderen Namen zu wählen.
- 1.7 Die BDSO ist ebenso berechtigt, die Meldung eines Teams ohne Angabe von Gründen abzulehnen.

2.0 Spieler

- 2.1** An der „BDSO Steeldart Liga“ kann jeder Spieler* (*männlich oder weiblich) teilnehmen, sofern dieser:
- a.) nicht von der BDSO oder Landesverbände der ÖDSO, oder dessen selbst gesperrt wurde
 - b.) ordnungsgemäß für die „BDSO Steeldart Liga“ gemeldet wurde
 - c.) sämtliche für die „BDSO Steeldart Liga“ anfallenden Gebühren bezahlt wurden
- 2.2** Die BDSO ist berechtigt die Anmeldung einzelner Spieler ohne Angabe von Gründen abzulehnen.
- 2.3** Jeder Spieler muss einen von der BDSO offiziell ausgestellten gültigen Spielerpass der jeweiligen Spielsaison besitzen und ist dazu verpflichtet, diesen zu jeder Ligabegegnung mitzubringen bzw. vorzulegen.
- 2.4** Der Spieler muss bei jenem Verein gemeldet sein, für den er auch das Ligaspiel bestreitet.
- 2.5** Ein Spieler kann in einer Spielsaison (1. September bis 30. Juni) einmalig von einer niedrigeren Spielgruppe in eine Höhere aufsteigen, sofern die BDSO diese mit 2 Gruppen bestreitet.
- 2.6** Nachmeldungen von Spielern (bzw. „neuen“ Spielern) während der laufenden Spielsaison sind nur so weit möglich und gestattet, sofern diese Spieler bis zu diesem Zeitpunkt in keiner anderen Mannschaft (im Bereich der BDSO) gespielt haben. Diese müssen durch die Ligaverwaltung ins Liga-Team gemeldet werden, darauf ist auf Punkt 1.4. zu achten. Nachmeldungen sind bis zur vorletzten Meisterschaftsrunde möglich, jedoch bis spätestens 12.00 Uhr mittags an einem Freitag vor der stattfindenden Ligabegegnung.
- 2.5** Das Nachmelden von Spielern für eine „einzige Partie“ (einzigen Gegner) um sich einen Wettbewerbsvorteil zu „erschummeln“, wird als unsportlich betrachtet und wird durch die Ligaverwaltung (BDSO Vorstand) mit Punkteabzüge und/oder Geldstrafe bestraft.

3.0 Mannschaftskapitän und dessen Stellvertreter

3.1 Die Mannschaftsführer (Kapitän und/oder Stv.) der Heim- und Gastmannschaft nehmen zugleich die Turnierleitung und das Schiedsgericht ein. Sollten die Mannschaftsführer in diesem Sinne verhindert sein, so treten die Stellvertreter an deren Position.

3.2 Der Mannschaftskapitän ist zuständig für:

- a) Die Einhaltung der Ligaregeln und den ordnungsgemäßen Ablauf des Ligaspieles.
- b) Die Boardbereitstellung spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft zum Einspielen.
- c) Das leserliche und korrekte Ausfüllen des Ligaprotokolls (Spielbericht).
- d) Die korrekte Aufstellung der eigenen Mannschaft.
- e) Die Kontrolle des Ligaprotokolls vor Spielbeginn (Richtigkeit der Aufstellung der gegnerischen Mannschaft und richtiges Ausfüllen des Ligaprotokolls).
- f) Das Kontrollieren und Bestätigen (durch Unterfertigung) des Ligaprotokolls nach der Begegnung.
- g) Er hat auch darauf zu achten, dass sich ein/e Spieler/in, welche laut Spielablauf des Spielprotokolls an der Reihe ist, sich unverzüglich am Turniergerät einfinden hat.
- h) Nach Spielende hat der Mannschaftskapitän der Heimmannschaft am nächsten Werktag (Datum des Poststempels) das Originalprotokoll an die Ligaverwaltung des BDSO (per Post) zu senden. Mailversand oder Nachrichten (zB Whats App) sind ebenfalls gestattet. Ansonsten hat die Heimmannschaft ohne Rücksicht auf das eigentliche Spielergebnis das Ligaspiel mit 0:10 Sets und einem Score von 0:20 Legs verloren.
- i) Sofort nach Spielende hat der Mannschaftskapitän der Heimmannschaft Sorge zu tragen, das Ergebnis des Spieles telefonisch oder per SMS/WhatsApp der Ligaverwaltung durchzugeben.
- j) Jeder Kapitän hat die Pflicht, alle Spieler seines Teams vom gesamten Regelwerk der BDSO in Kenntnis zu setzen. Bei Nichteinhalten dieser Bestimmungen hat je nach Sachlage das Team, der Verein oder der Kapitän die entsprechenden Konsequenzen zu tragen.

3.3 Wenn ein Kapitän aus seinem Team ausscheidet, hat er die Pflicht seinen meldenden Verein davon zu unterrichten und dieser hat dafür zu sorgen, dass der BDSO ein neuer Teamkapitän bekanntgegeben wird. Bis zur Aussendung der neuen Kapitänliste ist der Vizekapitän der BDSO gegenüber für das Team verantwortlich. Das Ausscheiden und die Neuwahl des Kapitäns oder des Vizekapitäns sind der BDSO unverzüglich (vom meldenden Verein) schriftlich oder via Email anzuzeigen

4.0 Spielabschnitte

- 4.1** Jedes Ligaspiel besteht aus zehn (10) Begegnungen, welche in vier (4) wesentliche Spielabschnitte unterteilt werden.
Die ersten drei Spielabschnitte bestehen aus drei Einzeln (Jeder gegen Jeden), der vierte Abschnitt aus einem Doppel (Offen – unabhängig des Geschlechts).
- 4.2** Es ist keine versteckte Aufstellung am Spielbericht notwendig, da die Begegnungen fix vorgegeben sind. Es darf kein Spieler öfters als einmal am Spielbericht genannt werden.
- 4.3** Ein Austausch eines Spielers (am Spielbericht – Position) nach dem 1. Durchgang, durch einen noch nicht im Spielbetrieb befindlichen Spieler ist gestattet. Eine Wiedereinwechslung des ausgetauschten Spielers ist jedoch nicht mehr möglich.
- 4.4** Beim 4. Abschnitt können alle noch nicht ausgewechselten Spieler (von max. 5 Spielern am Spielbericht) eingesetzt werden.

5.0 Spielablauf

- 5.1** Bei 2 für die Ligabegegnung zugeteilten Dartboards erhält jedes Team ein Trainingsboard. Bei nur einem Board sorgt der Heimkapitän für die Bereitstellung spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft zum Einspielen.
- 5.2** Jedes Spiel (Set) beginnt mit dem Bullwurf. Jener Spieler, der dem ‚Bull’sEye‘ am nächsten ist, beginnt. Ein eventuell notwendiges 3. Leg beginnt natürlich auch dieser Spieler. Sollten beide Spieler das „BULL“ treffen (unabhängig von der Entfernung zur Scheibenmitte), wird solange erneut geworfen, bis ein Sieger ermittelt ist. Trifft der 1. Spieler das ‚Bull’sEye‘, so ist sein geworfener Dart vor dem Wurf des 2. Spielers aus der Scheibe zu entfernen.
- 5.3** Jedes Set wird “501 – straight in – double out – best of three” gespielt. Die Austragung des Doppelspiels wird auf vier Bahnen gespielt.

6.0 Spieltermine

- 6.1 Der jeweilige Spieltermin aus dem Turnierkalender der BDSO ist für alle Ligamannschaften verbindlich!
- 6.2 Ein Ligaspiel kann nur nach Absprache mit der Ligaverwaltung und mit dem Einverständnis beider Mannschaftskapitäne um maximal 1 Woche verschoben werden. Das Spiel darf aber keinesfalls hinter der nächsten Ligabegegnung gespielt werden.
- Bei Spielverschiebungen muss ein triftiger Grund für die Unvollständigkeit einer Mannschaft (Anzahl der möglichen Spieler/innen) vorliegen. Der seitens der jeweiligen Mannschaft angeführte „triftige Grund“ kann seitens der Ligaverwaltung überprüft werden. Sollte hierzu eine rechtswidrige Übertretung festgestellt werden, bei dem eine Austragung durchaus möglich gewesen wäre, kann dies zu Punkteabzug und/oder Geldstrafe führen. Unnötige Spielverschiebungen sind möglichst durch die Mannschaften zu vermeiden, da sie nur in seltenen Fällen durch die Ligaverwaltung gestattet werden.
- Spielverschiebungen sind bis spätestens 3 Tage (72 Stunden) vor dem ursprünglichen Ligatermin (gemeint ist der Termin aus dem Turnierkalender) von beiden Mannschaftskapitänen der Ligaverwaltung bekannt zu geben.
- 6.3 Sollte es bei Spielverschiebungen zwischen den beiden Mannschaftskapitänen oder der Ligaverwaltung zu keiner Einigung kommen, ist die Entscheidung der Ligaverwaltung zur Kenntnis zu nehmen und diese ausnahmslos zu akzeptieren.
- 6.4 Erscheint eine Mannschaft innerhalb **einer Stunde** nicht am Spielort, so wird das Spiel automatisch mit der vollen Punkteanzahl des Ligaspieles für die gegnerische Mannschaft gewertet.
- 6.5 Ausnahmen für Punkt 6.4. ist „höhere Gewalt“ (Unfall, Autopanne, Unwetter, Stau etc.).
- 6.6 Bei „höherer Gewalt“ ist die gegnerische Mannschaft bis spätestens 30 Minuten nach dem festgesetzten Spieltermin zu verständigen, sonst tritt Punkt 6.5. ausser Kraft.
- 6.7 Die Spieltermine sind dem offiziellen Turnierkalender der jeweiligen Saison zu entnehmen und beginnen **generell um 19⁰⁰ Uhr**. Sollte es einer Mannschaft nicht möglich sein, diesen Termin einzuhalten, so ist nach dem Regelwerk der BDSO (Punkt 6.4 – 6.6) vorzugehen.
- 6.8 Sollte ein Spiel ohne Zustimmung der Ligaverwaltung verschoben werden, so wird dieses Spiel ohne Vergabe von Punkten gestrichen, gleichgültig, ob die Ligabegegnung stattfand oder von wem die Verschiebung gewünscht wurde.

7.0 Nichtantreten einer Mannschaft

- 7.1 Tritt eine Mannschaft zweimal (aus welchen Gründen auch immer) zu einem Ligaspiel nicht an, wird sie automatisch aus dem laufenden Spielbetrieb gestrichen. Jene Spiele, die bis zur Streichung ausgetragen wurden bzw. in Folge bis zu Saisonende noch auszutragen gewesen wären, werden mit einem Score von 10:0 Sets 20:0 Legs und 2 Punkten in der Ligatabelle für den Gegner gewertet.

- 7.2** Tritt eine Mannschaft nicht an, weil sie nichts mehr zu verlieren hat oder eine andere Mannschaft dadurch einen wesentlichen Vorteil verschafft, werden der Mannschaft zusätzlich noch 2 Punkte abgezogen und sie verliert ihren Platz in der jeweiligen Liga.
- 7.3** Bei Nichtantreten einer Mannschaft gilt für die anwesende Mannschaft ein Score von 10:0, Spiele 20:0 und 2 Punkte für die Ligatabelle. Das Ligaprotokoll ist vollständig auszufüllen (natürlich nur von der anwesenden Mannschaft) und den BDSO-Verantwortlichen zu schicken.

8.0 Protest

- 8.1** Proteste einer Mannschaft sind im Ligaprotokoll zu vermerken und unabhängig eines vermuteten „Schuldeingeständnisses“ zum Zwecke der Richtigkeit auf dem Spielprotokoll von beiden Mannschaftskapitänen zu unterschreiben. Die Protestgebühr beträgt „30,-€“ und wird zuerst derjenigen Mannschaft in Rechnung gestellt, die den Protest meldet. Kann der anderen Mannschaft eine Missachtung (Verstoß) der BDSO Meisterschafts- oder Ligaregeln nachgewiesen werden, wird die Gebühr nachträglich dieser Mannschaft in Rechnung gestellt und der meldenden Mannschaft wird die Gebühr restlos rückerstattet. Missachtungen der Regeln der BDSO werden von deren Präsidium behandelt und können von Abmahnungen, Punkteabzug, Geldstrafe, bis hin zum Ausschluss von der Liga, geahndet werden.

9.0 Anmeldung zur Liga

- 9.1** Mannschaften, die sich beim BDSO gemeldet haben, sind nur unter folgenden Voraussetzungen spielberechtigt:
- a) Die Mannschaftsnennung wurde Termingerecht eingereicht und bestätigt.
 - b) Der Teamkapitän und sein Stellvertreter haben die Mannschaftsführerausbildung der jeweiligen Saison absolviert.
 - c) Alle anfallenden Beträge (Mannschaftsnennung, Vereinsbeitrag, Spielerpassantrag, Auszug aus dem Vereinsregister, etc.) sind beim BDSO rechtzeitig eingelangt bzw. verbucht. Formulare sind per Mail, telefonisch oder der Homepage unter www.bdsso.at zu entnehmen.
- 9.2** Mannschaftsnachnennungen für die „laufende“ Meisterschaft sind nicht möglich.

10.0 Austragungsorte

- 10.1** Ligaspielbegegnungen werden nur an Spielorten ausgetragen, die von der BDSO zugelassen und für das jeweilige Heimteam in der Meldung bekannt gemacht wurden.
- 10.2.** Für jedes Heimteam, ist am jeweiligen Ligaspielort mindestens ein Dartboard vorgesehen.
- 10.3.** Ein Wechsel des Heimspielortes ist, während der Ligasaison, nur in begründeten Fällen mit Genehmigung der BDSO zulässig.

11. Spielerpässe und Spieler

- 11.1** Jeder Mannschaftskapitän hat die Pflicht, die Spielerpässe der gegnerischen Mannschaft zu kontrollieren.
- 11.2** Sollte ein Spieler seinen Spielerpass nicht bei sich haben, oder sollte keine Klarheit werden, ob ein Spieler spielberechtigt ist, so ist dies im Ligaprotokoll unter der Rubrik "Vermerke" festzuhalten und von beiden Mannschaftskapitänen zu unterschreiben. Für diesen Vermerk ist **keine Protestgebühr** zu erlegen. Zusätzlich muss sich ein Spieler ohne gültigen Spielerpass durch einen Lichtbildausweis legitimieren. Sollte sich im Nachhinein herausstellen, dass ein Spieler zum Zeitpunkt der Begegnung nicht spielberechtigt war, so wird das Ligaspiel mit einem Score von 20:0, Spiele 10:0 und 2 Punkte in der Ligatabelle für den Gegner gewertet. Dies kann weiters zu einem Punkteabzug und Geldstrafe führen.
- 11.3** Spielerpassanträge können nur zeitgerecht bei der Ligaverwaltung eingereicht werden. Ein Spieler ist erst dann offiziell in der BDSO spielberechtigt, wenn dieser einen gültigen Spielerausweis erhalten hat oder durch eine bestätigte Zusage der Ligaverwaltung.
- 11.4** Wird ein Spieler in einem Ligaspiel öfters eingesetzt, als es laut Ligaregeln erlaubt ist (Punkt 4 der BDSO Ligaregeln), so wird dieses Spiel (bzw. diese Spiele) mit 2:0 Score und 1:0 Spiel für den Gegner gewertet, unabhängig davon wie es ausgegangen ist und ob der Kapitän der gegnerischen Mannschaft dies bemerkt hat oder nicht.

12. Adresse der Liga- und Spielerpassverwaltung

- 12.1** Die Adresse der Ligaverwaltung und der Spielerpassverwaltung der jeweiligen Spielsaison wird dem Mannschaftskapitän und dessen Stellvertreter rechtzeitig bekannt gegeben.

13. Spielprotokolle

- 13.1** Es muss ausnahmslos das vom BDSO vorgegebene Spielprotokoll verwendet werden, das von der Heimmannschaft bei der Ligabegegnung zur Verfügung gestellt werden muss. Das Spielprotokoll ist mittels Durchschlagpapier in dreifacher Ausfertigung zu führen. Das Original ist spätestens am darauf folgenden Werktag (Datum des Poststempels) an die Ligaverwaltung per Post oder E-Mail zu senden, die erste Durchschrift geht an die Gastmannschaft und die zweite Durchschrift verbleibt bei der Heimmannschaft. Das Spielprotokoll muss leserlich ausgefüllt werden. Sollte eine Mannschaft keine Spielprotokolle mehr in ihrem Besitz haben, so können diese bei der Ligaverwaltung (gegen Gebühr) beantragt und übermittelt werden.

14. Dartboard/Turnierboard

- 14.1 a) Sowohl in der Meisterschaft als auch beim Turnierbetrieb sind nur Dartboards zugelassen, deren Boardmaße nicht von den hier genannten (Londonboard) abweichen:
- **Durchmesser des Boards 340,00 mm (Zählbereich)**
 - **Double und Triple (innen) 8,00 mm**
 - **Bull 31,80 mm**
 - **Innenbull 12,70 mm**
 - **Doubleaußenkante zu Boardmitte 170,00 mm**
 - **Tripleaußenkante zu Boardmitte 107,00 mm**
 - **Drahtdurchmesser: 1,22 – 1,58 mm**
- b) Das Board muss vom Typ „Bristle“ (Sisal) sein.
(keine grellen Farbtypen oder Sonderausführungen gestattet!)
- c) Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der „20“ schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
- c) Links und rechts neben dem Board muss ein Abstand von mindestens 50 cm zur Wand, bzw. einem weiteren Board, oder Gegenständen, freigehalten werden, soweit es die räumlichen (örtlichen) Begebenheiten zulassen.
- d) Die Ligaspiele im BDSO dürfen daher nur auf Boards ausgetragen werden, die den oben genannten Bedingungen entsprechen.
- e) Gezählt wird folgendermaßen:
- Äußere Ring zählt die getroffene Zahl doppelt (double)
 - Innerer Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (triple)
 - Äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte
 - Innere mittlere Ring zählt 50 Punkte (Bull).

14.2 ABWURFLINIE (Skizze 2)

- a) Sie ist fix und parallel zum Dartboard zu befestigen.
- b) Sie hat eine Länge von mindestens 50 cm und eine Breite von mindestens 2cm aufzuweisen.
- c) Sie ist so zu befestigen, dass die Distanzmarkierung als solche eindeutig ersichtlich ist.
- d) Sie soll so angebracht sein, dass die Diagonale von der Hinterkante zur Boardmitte 293,00 cm (+/- 1cm) beträgt (bedeutet, dass die Linie NICHT betreten werden darf).
Damit ergibt sich in der Waagrechten ein Abstand von 237,00 cm (+/- 1cm).
- e) Darf die Linie betreten werden, so ist VOR dem Spielbeginn das Gast Team darauf aufmerksam zu machen.
- f) Hinter der Linie wird ein Abstand von 80 cm für den im Wurf befindlichen Spieler und mind. 80 cm für den wartenden Spieler benötigt, soweit es die räumlichen (örtlichen) Gegebenheiten (ansonsten ausreichend seitlich Platz zu machen) zulassen.
- g) Ein Nachmessen ist zu ermöglichen bzw. gestattet, jedoch muss das Maßband durch die ersuchende Mannschaft selbst mitgebracht werden.
- h) Es ist gestattet sich über die Abwurfline zu beugen.
- i) Ein Abwurf neben der Linie, in der gedachten Verlängerung, ist gestattet.

14.3 **DARTS**

- a) 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 und aus bis zu vier Teilen bestehen kann (Schaft, Top, Flight, Flightschoner).
- b) Gespielt wird ausschließlich mit Steeldarts. (Softdarts mit Schraubspitzen nur aus: Metall, Alu oder Titan – ACHTUNG: kein Carbon oder Graphit)
- c) Ein Dart darf die Gesamtlänge von 6 cm nicht unterschreiten und von 30,5 cm nicht übersteigen. (Toleranz +/- 5%)
- d) Das Nachmessen ist zu ermöglichen bzw. gestattet, jedoch ist das Maßband selbst durch die ersuchende Mannschaft beizubringen.
- e) Der Barrel (Wurfkörper) darf das Gesamtgewicht von 50g nicht übersteigen
- f) Das „Abwiegen“ der Darts ist zu ermöglichen bzw. gestattet, jedoch ist die Waage selbst durch die ersuchende Mannschaft beizubringen.

14.4 **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 nur der im Wurf befindlicher Spieler auf.
- c) **Wartebereich:** Im Wartebereich halten sich die restlichen Spieler eines Spieles auf.

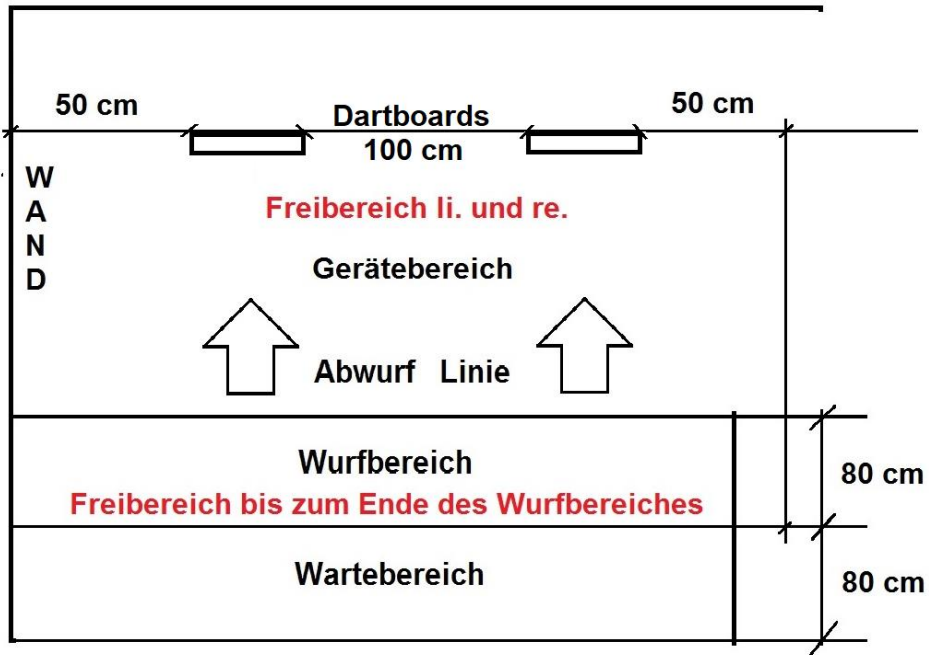
Als zwingend vorgeschrieben wird hierzu der **Freibereich** genannt, der sich aus dem Gerätebereich und dem Wurfbereich zusammenfügt. Hierbei dürfen sich sowohl links als auch rechts in dieser ergebnen Zone keine Personen jedweder Art (Zuschauer, Spieler/Innen der Mannschaften und/oder sonstige Personen), ausser dem an der Reihe befindlichen Spieler befinden. Dies soll bewirken, dass im Geräte- und Wurfbereich keine Personen wahrgenommen und sichtlich spielstörend eingreifen und/oder den Spieler beeinflussen können.

Außer den im Spiel befindlichen Sportler darf sich auch ein Mitglied der Turnierleitung im Wurfbereich aufhalten. Die Maße in **Skizze 1** sind aus Erfahrungswerten und dürfen von der Turnierleitung, je nach Beschaffenheit der Räumlichkeiten abgeändert werden. Werden Geräte näher als 50 cm aneinandergestellt, so ist beim Teamspielen darauf zu achten, dass nur auf jedem zweiten Gerät gespielt wird. Das Spielen oder trainieren auf nicht verwendete Geräten ist zu unterlassen und nicht erlaubt.

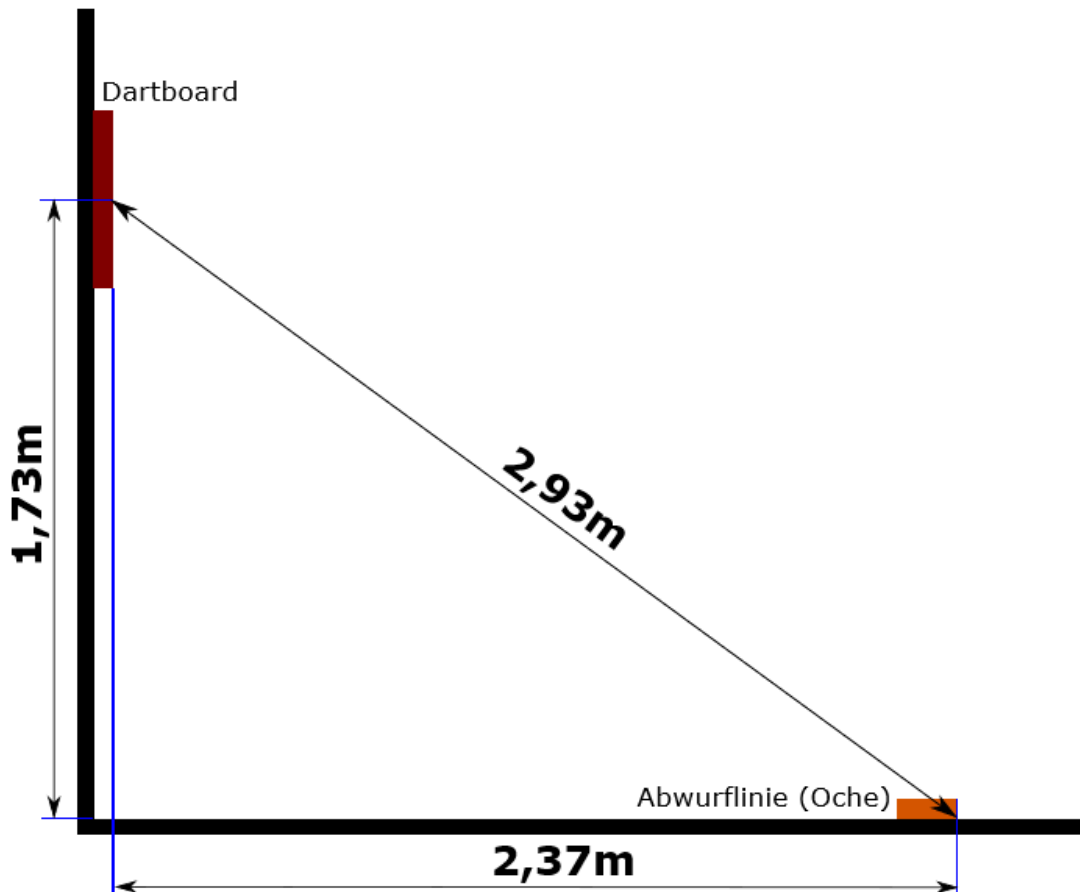
14.5 **Das Licht**

Bei Wettkämpfen muss das Board von mindestens einem Strahler mit ausreichender (Licht-)Stärke beleuchtet werden. Der Strahler muss hierbei so angebracht sein, dass möglichst wenig Schatten zu sehen ist und die Spieler nicht geblendet werden, wenn sie an der Standleiste stehen. Es kann auch "Flut- oder Spotlicht" verwendet werden.

SKIZZE 1



SKIZZE 2



15. Grundregeln

15.1 Beginn eines Spieles:

Das Recht auf den ersten Wurf wird durch das Werfen je eines Dartpfeils ermittelt. Derjenige beginnt das Game, dessen Dartpfeil im inneren Bull (Bull'sEye 50) steckt oder diesem näher ist. Ein im inneren Bull (Bull'sEye 50) steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. 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. Das „Ausbullen“ beginnt immer der Spieler (nur ein Spieler des jeweiligen Teams) der Heimmannschaft. Da es bei den Turnieren oder ähnlichen Veranstaltungen des BDSO keine Heimmannschaft gibt, beginnt der Spieler (ein Spieler des Teams), welcher auf dem Turnierchart an oberster Stelle steht.

Ein Treffer ins Bullseye zählt hierbei als Optimum, egal wie dicht der Dart am wirklichen Mittelpunkt steckt. Lediglich Treffer außerhalb des Bulls verbleiben im Board und es folgt eine echte Messung der Nähe zum Mittelpunkt, falls der Gegner ebenfalls das Bull verfehlt.

Treffen beide Spieler das Bullseye, oder beide ins Halbbull, so erfolgt ein weiterer Durchgang, allerdings in umgekehrter Wurfreihenfolge. Dies wird so lange fortgesetzt, bis es einen eindeutigen Gewinner gibt, der dann das Match beginnen darf.

15.2 Wurf:

Alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand (den Händen) des Spielers auf das Board geworfen werden. Eine Wurfabfolge besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen. Das Nachwerfen eines Pfeils (zB nach einem Überwerfen des Scores) ist verboten. Jeder nachgeworfene Pfeil muss in der nächsten Runde vom Wurf abgezogen werden. 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 ist die große Radachse (hintere Radachse) als Fuß zu werten. Ein Nachspringen oder Überschreiten der Abwurflinie (Verkürzung des Wurfweges) ist nur dann legitim, wenn der Dart zuvor die Hand des im Wurf befindlichen Spielers verlassen hat (Wurfhand). Jeder im Wurf befindliche Pfeil, der den Körperkontakt mit dem Spieler (der an der Abwurflinie steht) verliert, gilt als geworfen, gleichgültig in welche Richtung und egal ob mit Absicht oder nicht, sofern der Spieler den Körperkontakt mit dem Pfeil nicht wiederherstellen kann, bevor dieser den Boden, das Gerät oder andere Gegenstände berührt. (Gemeint ist das Auffangen des Pfeils, wenn dieser unabsichtlich aus der Hand entgleitet). Fällt ein Dart aus der „zweiten“ Hand auf den Boden, darf dieser Dart, egal wo er liegt, geworfen werden. Der Spieler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten..

15.3 Punkteählung:

- Das Spiel wird von einem „Caller“ (Schiedsrichter) geleitet, wobei dieser entweder auf einer analogen oder elektronischen Anzeige/Tafel zu schreiben hat. Es darf nicht auf Automaten eingedrückt werden. Der Caller muss den Punktestand ansagen/bestätigen und erst danach darf der Spieler seine Pfeile aus dem Board ziehen.

- Die Darts müssen vom Werfer selbst aus dem Board gezogen werden, aber erst nachdem die Punkte vom Schiedsrichter registriert wurden.
- Geworfene Darts zählen nur dann Punkte, wenn die Spitze des Darts noch innerhalb des äußeren Doppelringes steckt oder die Oberfläche des Boards berührt und die erzielte Punktzahl der Wurfserie vom Schiedsrichter registriert wurde.
- Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt (Bouncer und/oder Robin Hood), wird er als geworfen angesehen. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden. Dartpfeile, die neben das Board geworfen werden (in den Auffangring oder neben das Board, siehe auch Punkt 15.2. "Wurf"), zählen „Null Punkte“. Solche Dartpfeile sind für diesen Wurf verloren.
- 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).
- Ein Protest gegen eine bereits ausgerufene Punktezahl wird nicht mehr berücksichtigt, wenn die Darts aus dem Board gezogen wurden.
- Das „Punkte zählen“ und die Subtraktion müssen vom Caller und Spieler nach jedem Wurf kontrolliert werden. Dies muss jedoch noch vor dem nächsten Wurf geschehen.
- Der Caller hat auf Anfrage des Spielers den jeweiligen Rest bekannt zu geben. Es darf keinen Hinweis auf eine Möglichkeit zur Beendigung eines Spieles geben (z.B. 97 Rest, aber nicht T19/D20; oder 40 Rest, aber nicht "T" Tops). Der Caller 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.
- Sollte ein Spieler bei einem Doppel durch seinen Partner gesperrt sein, darf er seine Würfe nicht zum Trainieren verwenden, sondern muss sein Spiel weitergeben. Andernfalls hat das Spiel mit einem Satz- oder Matchverlust zu erfolgen.

15.4 Rundenbegrenzung:

Bei allen Veranstaltungen bzw. Spielen des BDSO sind die einzelnen Sätze auf 20 Runden begrenzt.

Ist ein Satz nach Ablauf von 20. Runden (die 20. Runde wird ausgespielt) noch nicht beendet, so wird die Entscheidung durch das Werfen eines (oder mehrerer) Dartpfeils(e) auf das Bull Eye herbeigeführt. Derjenige hat gewonnen, dessen Dartpfeil im inneren Bull (Bull'sEye 50) steckt, oder diesem näher ist. Ein im inneren Bull (Bull'sEye 50) steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Ein im äußeren Bull (25) steckender Dartpfeil muss nicht herausgezogen werden. Stecken die Darts beider Gegner im inneren Bull (Bull'sEye 50) so ist der Wurf zu wiederholen.

Treffen beide Spieler das Bullseye, oder beide ins Halbbull, so erfolgt ein weiterer Durchgang, allerdings in umgekehrter Wurfreihenfolge. Dies wird so lange fortgesetzt, bis es einen eindeutigen Gewinner gibt.

Lediglich Treffer außerhalb des Bulls verbleiben im Board und es folgt eine echte Messung der Nähe zum Mittelpunkt, falls der Gegner ebenfalls das Bull verfehlt.

15.5 Fouls

Achtung: Fouls können von der Turnierleitung mit Ausschluss geahndet werden!

Fouls sind:

- a) Ablenkendes Verhalten während ein Sportler die Dartpfeile wirft. (Gespräche, Gesten, Fallenlassen von Darts, Störendes Verhalten durch eigene Vereinsmitglieder etc.)
- b) Ein Sportler der gerade an der Reihe ist, darf den Wurfbereich nicht mehr verlassen, wenn er einen Dartpfeil geworfen hat. (zB zum Trinken, Rauchen, aber auch zum Beratschlagen)
- c) Betreten und Übertreten der Abwurflinie.
- d) Missbrauch der Geräte und der Pfeile.
- e) Unsportliches Benehmen (Alkohol, Raufhandel, Pöbeleien, erhöhte Lautstärke usw.)
- f) Rauchen, Trinken (Alkoholika), Essen und Telefonieren während des Spiels.
- g) Das Tragen von Kopfhörern während des Spiels ist ausdrücklich untersagt.
- h) Jeder Spieler hat sich immer sportlich und fair sowie während eines Ligaspieles ruhig zu verhalten.
- i) Kein Spieler darf den werfenden Spieler bei der Ausübung seines Wurfes stören.
- j) Jedes Set beginnt und endet mit dem Shakehands der beteiligten Spieler.
- k) Der Spieler darf während eines Sets nur aufgrund außergewöhnlicher Umstände den Spielbereich verlassen.
- l) Der Spieler muss sich während des Wurfes seines Gegners hinter diesem aufhalten. Ist das aufgrund der örtlichen Gegebenheiten nicht möglich, so hat er sich so zu platzieren, dass er diesen weder behindert noch ablenkt.

Wird ein Foul vom Turnierleiter anerkannt, hat der Spieler unabhängig vom Spielstand mit einer Verwarnung, den 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 und das Foul zusätzlich durch den BDSO Vorstand geahndet.

15.6 Zeitablauf

Jeder Spieler 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.

15.7 Genussmittel

Das Rauchen, Essen, Trinken von Alkoholika, Nutzung des Telefons (dez. Mobiltelefon) im Spielbereich und während eines Spieles sind ausnahmslos v e r b o t e n!

15.8 Bekleidung

Die Spielbekleidung muss ordnungsgemäß sein. (z.B. nicht erlaubt ist das Spielen ohne Hemd (nacktem Oberkörper), Barfuß, mit Rollerskates, etc.). Auf ein äußeres, sauberes Erscheinungsbild ist hinzuweisen (Verschmutzte Kleidung, Kopfbedeckungen jeder Art, Arbeitskleidung, Nationalsozialistische, rechtspopulistische Druckwerke und Vereinsshirts ohne Bezug zum eigenen Verein sind ausnahmslos verboten!)

16 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 der BDSO zu halten. Eine rechtswidrige, offene Auslegung des Regelwerks ist nicht zulässig. Bei Unstimmigkeiten ist der BDSO Vorstand unverzüglich in Kenntnis zu setzen.

Anweisungen und Entscheidungen der Turnierleitung muss unbedingt Folge geleistet werden. 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 denn 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 gar nicht erst entstehen. (Fairplay)

Besichtigungen von Ligaspielen durch einen festgelegten Beschluss der Person durch den Vorstand der BDSO können jederzeit und unangekündigt erfolgen. Das zu begutachtende Vorstandsmitglied ist berechtigt Notizen und Übertretungen des Regelwerkes festzuhalten (Spielprotokoll) und hat dies mit seiner Unterschrift zu bestätigen.

Weiters muss dieser dem Vorstand die Übertretungen glaubhaft und unter der Vorraussetzung der Statuten darbringen und erklären. Eine Strafbeglaubigung durch Punkteabzug und/oder Geldstrafe ist auch nachträglich durch diese möglich.

17 Siegerehrung

17.1 Nach Abschluss jeder Saison findet im Rahmen der BDSO – Meisterschaft bzw. Landesmeisterschaft auch die Siegerehrung für alle Ligen und Einzelwertungen statt. Mannschaften von denen keine Vertreter am Tag der Siegerehrung anwesend sind, verlieren jeglichen Anspruch auf Urkunden, Auszeichnungen und/oder Preisgelder. Dies gilt auch für die Ehrungen im Rahmen der Einzelwertungen.

17.2 Sämtliche im Zuge dessen einbehaltene Preisgelder, abzüglich der Ligaverwaltungskosten, werden in der darauffolgenden Saison zusätzlich ausbezahlt und kommen somit wieder den Spielern und Spielerinnen zu Gute.

18 Änderungen

Etwaige Änderungen behält sich das Präsidium des BDSO vor.

19 Turniere

Veranstalter von Turnieren (Ranglistenturniere, Landesmeisterschaft) ist der BDSO. Die jeweiligen Austragungsorte der Turniere werden zu Saisonbeginn offiziell ausgeschrieben und den jeweilig, interessierten Vereinen nach Absprache zugestimmt bzw. zugeteilt. Die Vereine sind bereits bei der Ausschreibung zu den jeweiligen Turnieren verpflichtet, den Turnierort (Veranstaltungsort) bekannt zu geben. Dieser wird anschliessend von der Ligaverwaltung auf die Tauglichkeit der Veranstaltung begutachtet. Der angeführte Turnierort ist ab der Zusage verpflichtend. (Ausnahmen sind hierbei nach Rücksprache mit dem BDSO Vorstand möglich!) Bei Verschiebungen und Änderungen wird eine Bearbeitungsgebühr, die bei der Ausschreibung bekannt gegeben wird, dem jeweiligen Veranstalter (Mannschaft) in Rechnung gestellt.

20 Haftungen

Der Veranstalter (BDSO) haftet in keinster Weise für verlorene, beschädigte oder gestohlene Gegenstände.

21 Dopingbestimmungen

Die Konsumation, Handel und Beeinträchtigung durch Einnahme von Drogen und Rauschmittel jeglicher Art auf Veranstaltungen, Turnieren und Meisterschaftsspielen der BDSO ist strengstens verboten. Bei Wahrnehmung und Verdacht wird die zuständige Behörde umgehend informiert.

Bei Bestätigung des Verdachts durch die Behörde wird der Spieler mit sofortiger Wirkung zwischen 1 und 3 Jahren für den gesamten Spielbetrieb gesperrt.

Mit einem Beschluss des Vorstandes werden die allgemeinen Richtlinien zu den Dopingbestimmungen der BSO in das Regelwerk aufgenommen. Es gelten die derzeit gültigen Richtlinien zu den Dopingbestimmungen.

21. Fairplay

; beschreibt die Haltung des Sportlers, und zwar die Achtung bzw. den Respekt vor dem sportlichen Gegner, die Wahrung seiner physischen und psychischen Unversehrtheit, sowie die Schicklichkeit und Anstand der Person und vor allem die Einhaltung der Regeln des Sportes.

Mit der Anmeldung zu einem Turnier oder zur Meisterschaft des BDSO nimmt der (die) Sportler(in) das gültige Regelwerk, sowie die Entscheidung der Turnierleitung unangefochten und ausnahmslos zur Kenntnis.

Der Vorstand behält sich das Recht vor, falls erforderlich, Ergänzungen und Änderungen am Regelwerk vorzunehmen. In so einem Fall wird das neue Regelwerk als Zusatz mit dem Datum des Inkrafttretens versehen und auf der Homepage www.bdso.at veröffentlicht. Änderungen und Ergänzungen gelten ab diesem Datum.

**Das Regelwerk gilt vom BDSO Vorstand als bestätigt!
Für die Richtigkeit – i.A. der Schriftführer**