

# Turnierregeln am Electronic Dart

## 1. *Spielerqualifikation*

- 1.1.1. Spielberechtigt fürs Ligafinal sind alle Teams die während der aktuellen Ligasaison gespielt haben
- 1.1.2. Spieler mit Wohnsitz ausserhalb der Schweiz und Liechtenstein dürfen für das Liga-Final, den SwissDartCup und die Schweizermeisterschaft nur eingesetzt werden, wenn sie mindestens 50% aller Liga-Spiele der aktuellen oder abgelaufenen Saison gespielt haben
- 1.1.3. Über Ausnahmen in begründeten Fällen kann die Turnierkommission auf schriftlichen Antrag hin befinden.
- 1.1.4. Wer sich in einem laufenden Bewerb befindet, darf sich für ein nächstes Turnier nicht einschreiben. Ausgenommen sind Teilnehmer im Final und Spiele um Einzug-Final
- 1.1.5. Bei klassierten Disziplinen ist ein Spieler nur für seinem Ligaklassenstatus entsprechende Bewerbe oder höher klassierte Bewerbe startberechtigt.

## 2. *Allgemeines:*

### 2.1. **Pfeile:**

Alle Spieler müssen Dartpfeile benutzen, die folgenden Spezifikationen entsprechen:

- 2.1.1. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- 2.1.2. Sie dürfen inkl. Flyers nicht länger als 16,8 cm sein.
- 2.1.3. Das Maximalgewicht beträgt 18 Gramm (produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet).
- 2.1.4. Jeder Dartpfeil sollte aus einer Spitze, dem Griffteil (Barrel), dem Shaft und einem Flight bestehen.

### 2.2. **Die Abwurflinie:**

Sie ist, mit ihrer dem Automaten zugewandten Kante, in einem Abstand von 2,37 m (waagrecht gemessen) zum Board am Boden anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muß ein Winkel von 90 ° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Boardzentrum / Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Boardzentrums (Bull) vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß (s. Skizze 2) ausschlaggebend.

**Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen.**

Ihre Breite ist nicht festgelegt. Die Abwurflinie darf während des Wurfes betreten aber nicht überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet.

### 2.3. **Der Spielbereich:**

Im Spielbereich dürfen sich während eines Spieles nur der im Wurf befindliche Sportler und ggfs. ein Mitglied der Turnierleitung aufhalten. Sein Spielgegner (aber auch sein Teamkollege) sowie sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Spielbereich befinden. Der Spielbereich ist in Skizze 1 definiert. Ausnahme: ist es aus räumlichen Gründen erforderlich die Sportgeräte eng nebeneinander zu stellen, so darf der am „Nachbarsportgerät“ im Wurf befindliche Sportler sich rücksichtsvoll im eigentlichen Spielbereich des anderen Gerätes aufhalten und bewegen (Pfeile herausziehen).

## 3. *Grundregeln:*

- 3.1. Der Sportler steht beim Wurf auf der Abwurflinie.
- 3.2. Pro Wurf stehen drei Dartpfeile zur Verfügung.
- 3.3. Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell gezählt werden.



V 5.2012

- 3.4. Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal, ob Punkte damit erzielt worden sind oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden. Wenn ein Dartpfeil auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige „Pfeile werfen“ aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Dartpfeil gilt als geworfen und darf nicht noch einmal geworfen werden.

#### 4. **Punktezahlung**

- 4.1. Alle Darts, die in Richtung Scheibe geworfen wurden, gelten als gespielt, egal ob sie punktemässig registriert wurden oder punktlos zu Boden fallen. Es darf auf keinen Fall nachgeworfen oder nachgedrückt werden. Fällt einem Dartspieler ein Dartpfeil ohne Absicht zu Boden, so gilt dieser Dartpfeil als nicht geworfen und darf aufgehoben werden. Dartpfeile, die neben das Board geworfen wurden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder sogar neben das Gerät) zählen Null Punkte. Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Gerät statt, so muß der Sportler nach seinem Wurf auf die Start/Wechsel-Taste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen.  
Dennoch hat derjenige Sportler, der seinen Wurf beginnt, darauf zu achten, daß das Gerät ihm Spielbereitschaft anzeigt. (s. dazu auch „9. Sportgerätebedienung“).
- 4.2. Der Sportler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktezahl. Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen bzw. Meinungsverschiedenheiten zwischen den Sportlern entscheidet die Turnierleitung. Nur diese kann entscheiden, ob das Spiel wiederholt wird.
- 4.3. In den äußeren schmalen Ring geworfene Dartpfeile zählen doppelt, die in den mittleren schmalen Ring dreifach, die ins blaue Bull's Eye 25 und die ins rote Bull's Eye 50 Punkte.
- 4.4. Für die Spielvariationen 301 und 501 (ggfs. mit Zusatzoptionen) gilt: erzielt ein Sportler mehr Punkte, als nötig sind, um auf Null zu kommen, so ist dieser Wurf ungültig. Sein Punktestand wird wieder auf jenen zurückgesetzt, den er vor dem ungültigen Wurf hatte.
- 4.5. Wird der letzte Pfeil zum Finish vom Automaten falsch gewertet, so gilt als Ausnahme zu 4.1., dass der erzielte Wert zählt und die Partie beendet ist. Der Pfeil muss zweifelsfrei im Board stecken und von beiden Spielern kontrolliert werden.

#### 5. **Beginn eines Spiels**

- 5.1. Das Recht auf den ersten Wurf wird durch Werfen je eines Dartpfeiles ermittelt. Derjenige Sportler beginnt die Begegnung, dessen Dartpfeil im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dartpfeil muß herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Sportler in das blaue oder beide Sportler in das rote Bull's Eye, so muß noch einmal ausgeworfen werden. Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Spiel oder Leg beginnt. Das zweite Leg beginnt der Gegner. Die Reihenfolge ist einzuhalten. Es wird also nicht nochmals ausgeworfen.
- 5.2. Die Würfe auf Bull müssen in folgender Reihenfolge vorgenommen werden: Im ersten Durchgang beginnt der Spieler mittels Werfen einer Münze. Sollte eine Wiederholung erforderlich sein, so beginnt der andere Spieler. In jedem weiteren Wiederholungsfall wechselt der Beginn alternierend (3,5,.. Mal Spieler 1 und 4,6,.. Mal Spieler 2). Die Doppelbegegnung wird jeweils nur durch einen Spieler jeder Mannschaft ausgebullt.

#### 6. **Ausschreibung**

- 6.1. Jeder Veranstalter soll eine Ausschreibung herausgeben, in der alle für den Sportler notwendigen Informationen enthalten sind.
- 6.2. Sollte eine Ausschreibung unklar sein oder falsche Angaben enthalten, so entscheidet die Sportkommission des VFC über mögliche Sanktionen.



V 5.2012

## 7. **Zeitablauf**

- 7.1. Jeder Sportler ist verpflichtet, rechtzeitig zu seinem Spiel zu erscheinen. Erscheint er nach angemessener Zeit (z.B. nach zweimaligem Aufruf) – spätestens aber nach drei Minuten nach dem ersten Wiederaufruf – nicht an der Abwurflinie, so hat er das erste Leg verloren. Erscheint er nach weiteren drei Minuten noch immer nicht an der Abwurflinie, so hat er das Spiel verloren.
- 7.2. Nach Beendigung der Begegnung muss der Sieger der Partie den Gewinn bei der Turnierleitung melden, indem er auf dem Begegnungs-Chart ein Kreuz beim Sieger macht und mit seiner Unterschrift bestätigt, dass der Sieger mit dem Kreuz richtig benannt ist. Ein falsch ausgefüllter Chart kann nicht mehr geändert werden.
- 7.3. Zeitbegrenzungen: Einzel-Bewerbe 30 Minuten, Doppel-Bewerbe 45 Minuten. Nach Ablauf der Zeit wird zur Entscheidung des Spiels ausgeballt.

## 8. **Fouls**

Sie können von der Turnierleitung mit Ausschluß geahndet werden.

- 8.1. Ablenkendes Verhalten, während ein Sportler wirft. Der Sportler, der gerade an der Reihe ist, darf die Abwurflinie nicht mehr verlassen, wenn er einen Dartpfeil geworfen hat.
- 8.2. Mehrmaliges Übertreten der Abwurflinie, bevor die Punktzahl des auf das Board geworfenen Pfeils angezeigt wurde.
- 8.3. Absichtliche Verzögerung des Spiels.
- 8.4. Mißbrauch der Sportgeräte, der Pfeile oder unsportliches Benehmen.
- 8.5. Während des Wurfes haben sich alle Spieler ruhig zu verhalten, und nur dem im Wurf befindlichen Sportler ist es erlaubt, an den Schiedsrichter Fragen zu richten.  
Es sind auch keine verbalen Hilfen durch andere Sportler, Zuschauer oder Funktionäre erlaubt.
- 8.6. Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner – unabhängig vom Spielstand – das Leg, eventuell sogar das Spiel – gewonnen.
- 8.7. Gibt ein Spieler oder Team im laufenden Wettbewerb Forfait, so wird er komplett aus diesem Wettbewerb disqualifiziert. Der Spieler oder das Team verliert sämtliche Ansprüche auf seinen Rang und Preisgeld.

## 9. **Sportgerätebedienung**

- 9.1. Beide Sportler haben bei Beginn darauf zu achten, daß die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.
- 9.2. Jeder Sportler ist dafür verantwortlich, vor dem Werfen der Pfeile darauf zu achten, daß das Gerät die Nummer des entsprechenden Sportlers anzeigt. Wirft ein Sportler, während das Gerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
  - a) Hat der Sportler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter Start/Wechsel in die richtige Stellung gebracht und der Sportler darf nur seine verbleibenden Pfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Drücken der Start/Wechsel-Taste als nächster usw.
  - b) Wirft der Sportler alle drei Darts unter der Nummer seines Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach Drücken der Start/Wechsel-Taste das Spiel fort.
- 9.3. Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben sich die Sportler wie folgt zu verhalten:
  - a) Sie informieren sofort die Turnierleitung und ersuchen um einen Schiedsrichter oder
  - b) sie spielen weiter und achten darauf, der geforderten Option entsprechend, ihr Spiel zu spielen und zu beenden, z.B. bei „Double Out“ bedeutet dies: beendet ein Sportler das Leg mit einer nicht doppelten Wertung oder kommt auf die Punktezahl 1, so hat er das Spiel verloren.



V 5.2012

Gibt es nachträglich Uneinigkeiten, so können beide Sportler von der Turnierleitung disqualifiziert werden.

9.4. Die Spielrunden werden wie folgt festgesetzt:

301 xx/xx ➡ 15 Runden

501 xx/xx ➡ 20 Runden

701 xx/xx ➡ 25 Runden

Die Automaten sollten so eingestellt sein, dass die erforderlichen Rundenzahlen gespielt werden. Wird die festgelegte Rundenbegrenzung erreicht, oder sollte der Automat nach der festgelegten Rundenbegrenzung abstellen, wird dieser Satz, egal welche Punktezahl die beiden Spieler haben, ausgebullt. Es beginnt der Spieler von Score 1 das Bullen. Im weiteren gilt 5.1.

## 10. Rauchen, Trinken, Essen

10.1. Im Spielbereich besteht absolutes Rauch-, Trink- und Eßverbot.

## 11. Turnierleitung

11.1. Die Turnierleitung hat bei allen Unstimmigkeiten während des Turniers die Entscheidungsgewalt. Sie bestimmt, entsprechend den o.a. 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.

11.2. Sollte der Turnierleitung beim Übertragen des Resultates vom Chart ein Fehler unterlaufen, so wird versucht den Fehler rückgängig zu machen. Sollte dies aufgrund des Turnierfortganges nicht mehr möglich sein, so erhält der Spieler sein Startgeld für diesen Bewerb zurückerstattet.

11.3. Die Turnierleitung behält es sich vor Anpassungen an den Turnierregeln vorzunehmen. Diese müssen vor Turnierbeginn bekanntgegeben werden

## 12. Begriffsdefinitionen:

12.1. **Wurf (Throw):** alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen (Ausnahme: es genügen weniger als drei geworfene Dartpfeile, um ein Leg zu beenden).

Der Sportler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Sportgerät für den nächsten Sportler spielbereit, indem er die „Spieler-Wechsel-Taste“ drückt.

Der Wurf wird von der Abwurfline ausgeführt. Mindestens ein Fuß muß dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer).

12.2. **Leg:** Es besteht aus mehreren Würfen und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles.

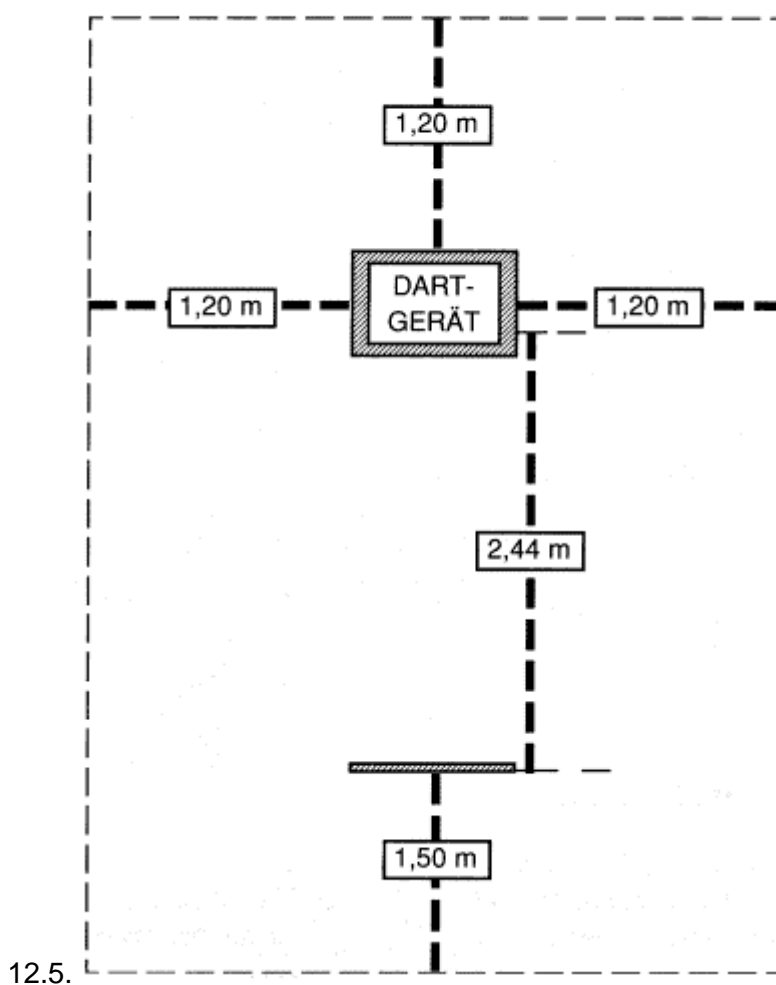
12.3. **Spiel (Game):** ist die Begegnung zweier Sportler oder Teams (zwei Personen). Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) die vorher festgelegte Anzahl von Legs gewonnen hat.

12.4. **Match:** unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches sind Spiele von Sportlern und Teams möglich. Ein Match ist sowohl die Begegnung von Mannschaften innerhalb einer Liga, als auch „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ zu ermitteln (als Summe der Einzelergebnisse aus allen Begegnungen).

V 5.2012

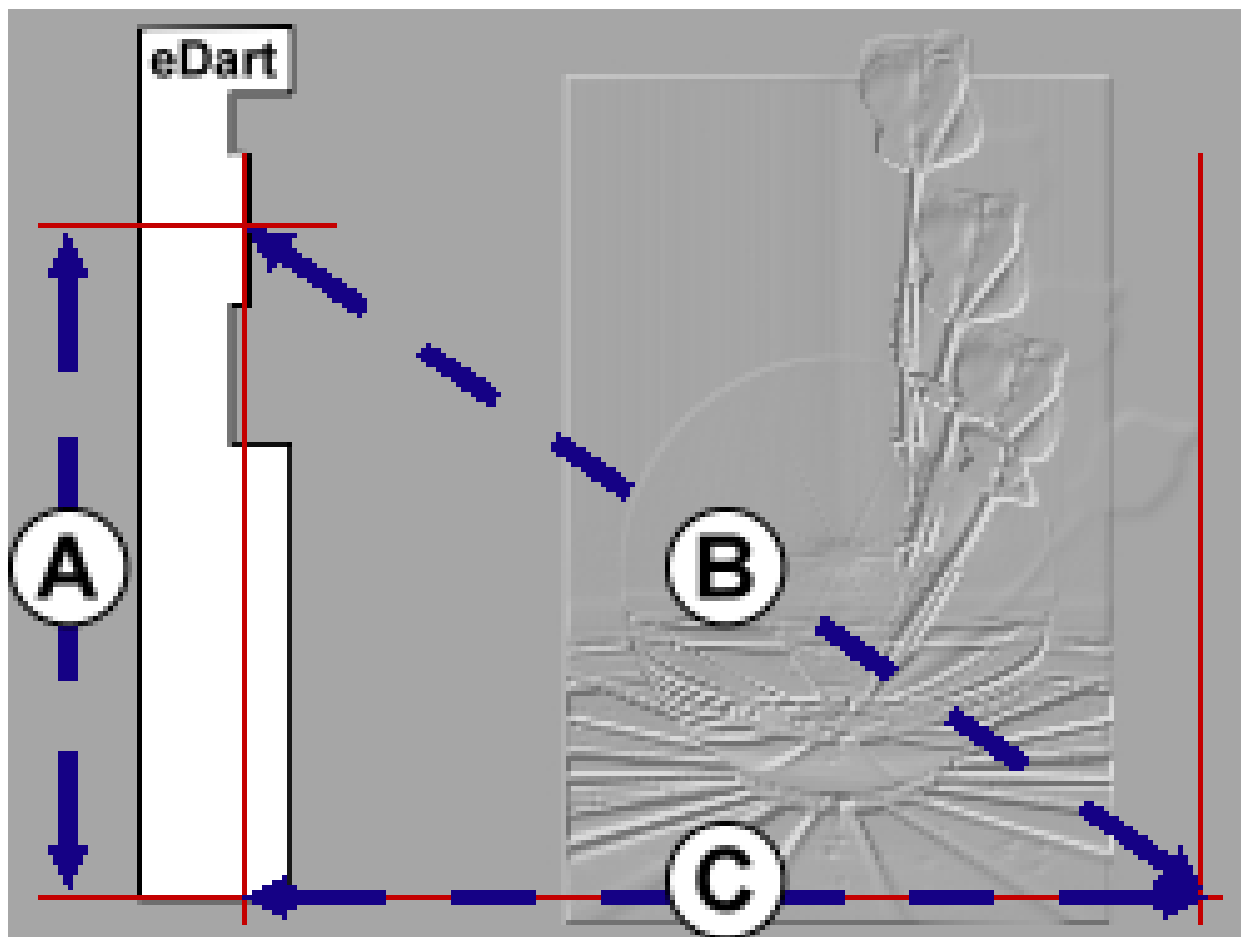
**Skizze 1**

Spielbereich:



V 5.2012

## Skizze 2



A: 172 cm  
B: 293 cm  
C: 237 cm