



Allgemeine E-Dart Regeln

Stand: 25.05.2015



DDSV Allgemeine E-Dart Regeln

Inhalt

1	Begriffsdefinitionen:	3
1.1	Sportgerät (Board)	3
1.2	Pfeile (Darts)	3
1.3	Wurf (Throw)	3
1.4	Satz (Leg)	3
1.5	Spiel (Set)	3
1.6	Partie (Match)	3
1.7	Abwurflinie	3
2	Bereiche:	4
2.1	Spielbereich	4
2.2	Wurfbereich	4
2.3	Abwurfbereich	4
2.4	Mitspielerbereich	4
2.5	Zuschauerbereich	4
3	Sportgerätebedienung:	4
3.1	Spielvariante	4
3.2	Spieloptionen	4
3.3	Spielnummer (Score)	4
4	Punktezahl:	5
5	Spielablauf:	5
5.1	Ausbullen	5
5.2	Wiederaufruf	5
5.3	Spiel	5
6	Unsportliches Verhalten (Fouls):	6
6.1	Übertreten	6
6.2	Verzögerung	6
6.3	Missbrauch der Sportgeräte	6
6.4	Verstöße gegen Regeln u.ä.	6
6.5	ablenkendes Verhalten	6
6.6	Beleidigungen	6
6.7	Verlassen des Spielbereichs	6



1 Begriffsdefinitionen:

1.1 Sportgerät (Board)

Als Sportgerät wird das elektronische Dartgerät oder auch der Dartautomat bezeichnet.

1.2 Pfeile (Darts)

E-Dartpfeile müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen. Ein Dartpfeil darf nicht länger als 20,32 cm (8 Zoll) sein. Das maximale Gewicht beträgt 20 Gramm.

1.3 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 Darts, um ein Leg zu beenden. Der Spieler kann auch auf einzelne Darts 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 hinter der Abwurfline ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer).

1.4 Satz (Leg)

Dieser besteht aus mehreren Würfungen (Throws) und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles (z.B. ein 501 MO).

1.5 Spiel (Set)

Ein Spiel besteht aus einem oder mehreren Sätzen. Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) die vorher festgelegte Anzahl von Sätzen gewonnen hat.

1.6 Partie (Match)

Unter Partie ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb einer Partie sind Spiele von Sportlern und Teams möglich. Eine Partie ist sowohl die Begegnung von Mannschaften innerhalb einer Liga, als auch „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ zu ermitteln (Summe der Einzelergebnisse aus allen Begegnungen).

1.7 Abwurfline

Sie ist mit ihrer dem Sportgerät zugewandten Seite, im Abstand von 2,37 m (waagrecht zum Board gemessen) am Boden anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 ° bestehen. Bei einer Höhe von 1,73 m des Boardzentrums (Bull's Eye) vom Boden aus, ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m zur Abwurfline. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Die Abwurfline ist parallel zum Board anzubringen. Ihre Breite ist nicht festgelegt. Sie darf betreten, aber nicht übertreten werden.





2 Bereiche:

2.1 Spielbereich

Der Spielbereich umfasst den gesamten Raum des Wurfereichs, Abwurfereichs und Mitspielerbereichs. Nach dem Wurf des ersten Darts im Match dürfen die beteiligten Spieler den Spielbereich nicht mehr verlassen. Nur am Spiel beteiligte Personen sowie Mitglieder der Turnierleitung dürfen sich im Spielbereich aufhalten.

2.2 Wurfereich

Der Wurfereich umfasst den Raum zwischen Sportgerät und Abwurflinie. Ist es aus räumlichen Gründen erforderlich die Sportgeräte eng nebeneinander zu stellen, so dürfen sich nur die an angrenzenden Sportgeräten im Wurf befindliche Sportler rücksichtsvoll und aufmerksam im Wurfereich bewegen.

2.3 Abwurfereich

Der Abwurfereich umfasst den Raum zwischen Abwurflinie und Mitspielerbereich. Dieser Bereich umfasst mindestens 0,8 m. Während eines Spiels darf sich im Abwurfereich nur der jeweils im Wurf befindliche Spieler aufhalten.

2.4 Mitspielerbereich

Der Mitspielerbereich umfasst den Raum, der sich gleich hinter dem Abwurfereich befindet. Während eines Spiels dürfen sich hier nur Mitspieler aufhalten.

2.5 Zuschauerbereich

Der Zuschauerbereich beginnt direkt hinter dem Mitspielerbereich.

3 Sportgerätebedienung:

3.1 Spielvariante

Die Sportler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante ggf. mit Optionen richtig eingestellt ist und die richtige Spielnummer (Score) aktiv ist.

3.2 Spieloptionen

Sollte erst während eines Satzes bemerkt werden, dass nicht die geforderte Spieloption gedrückt wurde, so ist wie folgt zu verfahren:

- a) Die Spieler einigen sich darauf weiter zu spielen und entsprechend der geforderten Option den Satz zu beenden.
- b) Die Spieler einigen sich nicht und müssen somit den Satz neu beginnen.

3.3 Spielnummer (Score)

Sollte ein Spieler geworfen haben, während das Gerät die Spielnummer (Score) des Gegners anzeigt, ist wie folgt zu verfahren:

- a) Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Sportgerät durch die Start-/Wechseltaste in die richtige Stellung (Score) gebracht. Der Spieler darf nur seine verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Drücken der Start-/Wechseltaste als nächster.
- b) Wirft der Sportler alle drei Darts unter der Spielnummer seines Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde (Wurf) damit beendet und der Gegner setzt nach Drücken der Start-/Wechseltaste das Spiel fort.





4 Punktezählung:

4.1 In den äußeren schmalen Ring geworfene Pfeile zählen doppelt, die in den mittleren schmalen Ring dreifach, die ins blaue Single Bull 25 und die ins rote Bull's Eye 50 Punkte.

4.2 Die Punktezählung des Sportgeräts ist grundsätzlich zu akzeptieren.

Ausnahme: Wenn beim Ausmachen der Pfeil im richtigen Segment steckt, das Sportgerät jedoch falsch wertet, gilt ein Satz trotzdem als gewonnen.

Im entgegen gesetzten Fall gilt: Wenn beim Ausmachen der Dart im falschen Segment steckt und das Sportgerät das Spiel als gewonnen wertet, wird ein neues Spiel gestartet. Der alte Punkte- sowie Rundenstand muss zuvor manuell wiederhergestellt werden, anschließend wird das Spiel fortgesetzt.

4.3 Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen ist umgehend die Turnierleitung zu informieren. Die Turnierleitung entscheidet ggf. über den weiteren Verlauf des Spiels.

4.4 Ein Dart, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell gezählt bzw. nachgedrückt werden.

4.5 Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal ob Punkte damit erzielt worden sind oder nicht. Dieser Pfeil darf nicht noch einmal geworfen werden.

4.6 Wenn ein Dartpfeil auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige „Pfeile werfen“ aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Pfeil darf nicht noch einmal geworfen werden.

4.7 Findet kein „Fehlwurfabzug“ statt, bei Darts die neben das Board geworfen wurden (Auffangring, Gerätefront oder neben das Sportgerät), so muss der Sportler nach seinem Wurf, auf die Start-/Wechseltaste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen. Der folgende Spieler hat immer darauf zu achten, dass das Sportgerät ihm Spielbereitschaft anzeigt, bevor er mit seinem Wurf beginnt.

4.8 Wirft ein Sportler mehr Punkte als er benötigt, ist dieser Wurf ungültig und sein Punktestand wird wieder auf jenen zurückgesetzt, den er vor dem Wurf hatte.

5 Spielablauf:

5.1 Ausbullen

Die Begegnung beginnt derjenige, dessen Darts im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist.

Ein im Bull's Eye steckender Darts muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das Single Bull bzw. in das Bull's Eye, so muss erneut geworfen werden.

Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Spiel beginnt. Den zweiten Satz beginnt der Gegner. Die Reihenfolge ist fortlaufend einzuhalten. Ausnahme: Re-Match Finale.

5.2 Wiederaufruf

Erscheint einer der aufgerufenen Spieler/Teams nicht innerhalb von drei Minuten nach dem Aufruf der Begegnung am Sportgerät, um das Spiel zu beginnen, hat der anwesende Spieler/Teamkapitän umgehend bei der Turnierleitung einen Wiederaufruf anzumelden.

Es erfolgt der erste Wiederaufruf. Ab dann hat die fehlende Partei drei Minuten Zeit sich bei der Turnierleitung zu melden. Geschieht dies nicht innerhalb dieser Zeit, erfolgt der zweite Wiederaufruf, der den Verlust des ersten Satzes für die fehlende Partei zur Folge hat. Hat sich die fehlende Partei nicht innerhalb dieser drei Minuten bei der Turnierleitung gemeldet, wird nach Ablauf der Zeit das gesamte Match für die fehlende Partei als verloren gewertet.

5.3 Spiel

Das Spiel ist unter Einhaltung der Regelwerke und Ausschreibungen durchzuführen.





6 Unsportliches Verhalten (Fouls):

6.1 Übertreten

Übertreten der Abwurfline (mehrmals)

6.2 Verzögerung

Jegliche Verzögerung des Spielablaufs

6.3 Missbrauch der Sportgeräte

Missbrauch der Sportgeräte (Schlagen, Treten)

6.4 Verstöße gegen Regeln u.ä.

Verstöße gegen Regeln, Richtlinien, Ausschreibungen und Ordnungen

6.5 ablenkendes Verhalten

Verbale Äußerungen, Hilfen und ablenkendes Verhalten während ein Spieler wirft

6.6 Beleidigungen

Beleidigungen und Handgreiflichkeiten gegenüber Spielern und anderen Personen

6.7 Verlassen des Spielbereichs

Verlassen des Spielbereichs während eines laufenden Spiels, außer zum herbeiholen eines Schiedsrichters oder nach Ankündigung zum Gang zur Toilette.

Das wichtigste zum Schluss:

!!! FAIR PLAY !!!

Dieser Begriff kennzeichnet ein bestimmtes sportliches Verhalten, das über die bloße Einhaltung von Regeln hinausgeht. Es beschreibt Achtung und Respekt gegenüber seinem sportlichen Gegner, dessen Würde es zu achten gilt – selbst im härtesten Wettkampf ...

