



Stand: April 2015

ALLGEMEINE E-DART REGELUNGEN - für alle Turniere

(Stand 28.04.15)

1. Begriffsdefinitionen:

1.1 Sportgerät (Dartautomat)

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

1.2 Darts (Pfeile)

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 18 Gramm.

1.3 Wurf (Throw)

Alle Dartpfeile werden nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen.

Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen.

Ausnahme: Es genügen weniger als drei geworfene Pfeile, um ein Leg zu beenden. Der Spieler 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 hinter der Abwurflinie, bei 2,37 Meter, ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer).

1.4 Leg (Satz)

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

1.5 Set (Spiel)

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 Match (Partie)

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



Stand: April 2015

1.7 Abwurflinie

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 Abwurflinie.

Bei stark abfallenden oder ansteigenden Boden siehe F.D.S.L.H. Richtlinie für Automatenaufstellung.

Die Abwurflinie 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 Wurfbereichs, Abwurfbereichs 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 Wurfbereich

Der Wurfbereich 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 Wurfbereich bewegen.

2.3 Abwurfbereich

Der Abwurfbereich umfasst den Raum zwischen Abwurflinie und Mitspielerbereich. Dieser Bereich umfasst mindestens 80 cm. Während eines Spiels darf sich im Abwurfbereich nur der jeweils im Wurf befindliche Spieler aufhalten.

2.4 Mitspielerbereich

Der Mitspielerbereich umfasst den Raum, der sich gleich hinter dem Abwurfbereich 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 Spielernummer (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: Das Spiel ist neu zu starten.

3.3 Spielernummer (Score)

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

a) Hat der Spieler weniger als drei Pfeile geworfen, wird das Sportgerät durch die Start-/Wechseltaste in die richtige Stellung (Score) gebracht. Der Spieler darf nur seine

verbleibenden Pfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Drücken der Start-/Wechseltaste als nächster.

b) Wirft ein Spieler alle drei Pfeile unter der Spielernummer seines Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seinen Runde (Wurf) damit beendet und der Gegner setzt nach Drücken der Start-/Wechseltaste das Spiel fort.

c) Teamleg:

Wirft im Teamleg ein Spieler auf den falschen Score, ist das Leg sofort verloren.

4. Punkteählung:

4.1 In den äußeren schmalen Ring geworfene Pfeile 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.

4.2 Die Punkteählung 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 entgegengesetzten Fall gilt: Wenn beim Ausmachen der Dart im falschen Segment steckt und das Sportgerät das Spiel als gewonnen wertet, wird ein neues Spiel gestartet.



Stand: April 2015

Der alte Punktestand muss zuvor manuell wiederhergestellt werden. Anschließend wird das Spiel fortgesetzt.

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

4.4 Ein Dartpfeil, 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 Pfeilen 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 Pfeil im roten Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im roten Bull's Eye steckender Pfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue bzw. in das rote 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 Wiederaufrufe

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 eine Wiederaufrufkarte auszufüllen und



Stand: April 2015

abzugeben. 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 Regeln und Ausschreibung durchzuführen.

6. Unsportliches Verhalten (Fouls):

6.1 Übertreten der Abwurfline (mehrmals)

6.2 Jegliche Verzögerung des Spielablaufs

6.3 Missbrauch der Sportgeräte (Schlagen, Treten)

6.4 Verstöße gegen Regeln, Richtlinien, Ausschreibungen und Ordnungen

6.5 Verbale Äußerungen, Hilfen und ablenkendes Verhalten während ein Spieler wirft

6.6 Beleidigungen und Handgreiflichkeiten gegenüber Spielern und anderen Personen

6.7 Verlassen des Spielbereichs während eines laufenden Spiels, außer zur Vervollständigung seiner Spielgeräte.

Vorgenannte Verstöße sind dem gegnerischen Kapitän anzuzeigen und in beidseitigem Einvernehmen zu lösen. Ist dies nach wiederholter Anmahnung nicht möglich, ist der Ligasekretär / Vorstand telefonisch zu Rate zu ziehen. Ist dieses auch nicht möglich, kann das Spiel abgebrochen werden und das ausgefüllte **Ligaspiel-Protokoll ist binnen 24 Stunden an den Ligasekretär zu senden.**

7. Sonstiges:

7.1 Unstimmigkeiten

Treten während einer Begegnung Unstimmigkeiten unter den beteiligten Spielern auf, sind diese in erster Linie selbst zu regeln. Wird keine Einigung erzielt, ist vor der Fortsetzung des Spiels die Turnierleitung / Ligasekretär zu verständigen. Wird eine Begegnung abgebrochen ist das ausgefüllte **Ligaspiel-Protokoll ist binnen 24 Stunden an den Ligasekretär zu senden.**



Stand: April 2015

7.2 Alkohol / Drogen

Wird festgestellt dass ein Sportler, z.B. durch Alkoholeinfluss, einen geregelten LIGA-Spielablauf behindert, kann dieser vom Ligaspiel ausgeschlossen werden. Wird dadurch eine Mannschaft auf 3 Spieler dezimiert und hat keine Wechsellmöglichkeit mehr, hat sie das Spiel mit diesen 3 Spielern fortzusetzen. Die ausstehenden Spiele des 4. Spielers werden für den Gegner gewertet. Spiele mit einem derartigen Verlauf werden nicht als Spielantritt in Unterzahl gewertet.

7.3 Speisen / Getränke / Handy / Rauchen

Grundsätzlich gilt die Hausordnung des Veranstaltungsorts. Darüber hinaus sind folgende Punkte generell einzuhalten.

Im Abwurfbereich ist der Verzehr von Speisen und Getränken sowie Rauchen nicht gestattet.

Mobiltelefone sind von allen Harzliga-Mitgliedern auf lautlos zu stellen. Das Telefonieren während eines Ligaspiels im Spielbereich ist untersagt.

Ausnahme: Ein Spieler kündigt bereits vor Spielbeginn einen wichtigen Grund an (Rufbereitschaft).

7.4 Stromausfall / Störungen

Treten während eines Spieles Stromausfälle oder sonstige Störungen auf, wobei ggf. der aktuelle Spielstand verloren geht, ist der betroffene Satz erneut zu beginnen.

7.5 Regelwerke / Hausordnung

Regelwerke, Richtlinien, Ausschreibungen sowie die Hausordnung sind zu befolgen. Mit seiner Anmeldung erkennt jeder Teilnehmer alle Punkte uneingeschränkt an. Bei Missachtung können die betroffenen Personen ggf. vom Austragungsort verwiesen werden.