



Austrian Darts Federation

Österreichischer Dartsverband



Allgemeine und Wettbewerbsregeln des Österreichischen Darts Verbandes (ÖDV)

5. Auflage

Weingartenallee 24/1/16 A-1220 Wien - Tel. +43 699 13066868 - E-Mail: vorstand@dartsverband.at
Bankverbindung: ERSTE - IBAN: AT14 2011 1846 1128 6400 - BIC: GIBAATWWXXX - ZVR: 096614526

Wettbewerbsregeln des ÖDV



Inhaltsverzeichnis

1. Begriffsdefinitionen	3
1.1. Spielregeln	3
1.2. Schiedsrichter	3
1.3. Caller	3
1.4. Schreiber (Marker)	3
1.5. Leg (Spiel)	3
1.6. Set (Satz)	4
1.7. Match (Begegnungen)	4
2. Allgemeine Regeln	4
2.1. Allgemeines	4
2.2. Die Darts	5
2.3. Dartsboards	5
2.4. Das Licht	6
2.5. Das Oche (Standleiste)	6
2.6. Der Wurf	7
2.7. Beginn und Beendigung eines Spieles	7
2.8. Die Punkte (Score)	8
3. Wettbewerbsregeln	9
3.1. Allgemeine Bestimmungen	9



3.2. Nennungen und Gebühren	10
3.3. Auslosung	12
3.4. Der Beginn eines Matches	13
3.5. Übungswürfe	13
3.6. Wettbewerbsspiele	13
3.7. Spielbekleidung	14
3.8. Automatische Schreibsysteme	14
4. Paradarts	15
4.1. Begriffsdefinition	15
4.2. Allgemeine Regeln	15
4.3. Klassifizierung	15
4.4. Spielberechtigung	16
4.5. Ergänzende Regeln ParaDarts	16
5. Sonstiges	18
5.1. Werbung	18
5.2. Organisation von Darts Veranstaltungen	19
5.3. Schlussbestimmungen	19



I. Präambel

Soweit in diesem Regelwerk auf natürliche Personen bezogene Bezeichnungen nur in männlicher Form angeführt sind, beziehen sie sich in gleicher Weise auf sämtliche Geschlechter.

1. Begriffsdefinitionen

1.1. Spielregeln

Alle Regeln gelten für Darts Veranstaltungen, die der ÖDV und seine Landesverbände veranstalten, über die der ÖDV die Schirmherrschaft übernimmt oder Turniere die in der Ausschreibung auf die ÖDV-Regeln Bezug nehmen.

1.2. Schiedsrichter

Die Person, die ein Match zwischen Einzelspielern, Doppeln oder Teams überwacht.

1.3. Caller

Die Person, welche die geworfenen Punkte registriert, addiert und ausruft.

Übernimmt Schiedsrichteraufgaben, wenn kein Schiedsrichter anwesend ist.

1.4. Schreiber (Marker)

Die Person, die die ausgerufenen Punkte auf einer Schreibtafel notiert und subtrahiert oder elektronisch erfasst (Tablet Mindestgröße 10 Zoll), übernimmt

Schiedsrichteraufgaben, wenn weder Schiedsrichter noch Caller anwesend sind. Sie hat während ein oder eine Spieler ihre Aufnahme absolviert grundsätzlich ihren Blick nach vorne zum Board zu richten und darf diese oder diesen nicht beim Werfen stören. Eine Ausnahme davon ist, wenn die oder der werfende Spieler sie aktiv anspricht.

1.5. Leg (Spiel)

Teil eines Satzes (501)



1.6. Set (Satz)

Ein Satz besteht aus mehreren Spielen. Ein Satz gilt als gewonnen, wenn eine Mannschaft, ein Doppel oder ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Spielen (Legs) gewonnen hat.

1.7. Match (Begegnungen)

Die Anzahl von Sätzen, die zwischen zwei Mannschaften, Doppeln oder Einzelspielern ausgetragen wird.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Allgemeines

- 2.1.1. Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, diese Sport- und Wettbewerbsregeln einzuhalten. Wird gegen diese Regeln verstoßen, kann der Zuwiderhandelnde von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden.
- 2.1.2. Die Auslegung dieser Spielregeln obliegt der Turnierleitung sowie dem Vorstand des ÖDV (Sportreferat), deren Entscheidungen endgültig und bindend sind.
- 2.1.3. Alle Punkte, die in diesen Regeln nicht ausdrücklich erwähnt werden, sind von der Turnierleitung, vom Vorstand bzw. von der Länderkonferenz des ÖDV zu entscheiden. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend.
- 2.1.4. Der ÖDV behält sich das Recht vor, bei bestimmten Veranstaltungen Spieler oder Teams zu setzen.
- 2.1.5. Alle Trophäen, die an Spieler oder Mannschaften vergeben werden, dürfen von diesen behalten werden, außer es handelt sich um Wanderpokale oder ähnliches. Diese müssen auf Verlangen zurückgegeben werden.



2.2. Die Darts

2.2.1. Jeder Spieler muss mit eigenen Darts antreten.

2.2.2. Die Darts dürfen nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein.

2.2.3. 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.
- * Der Federschaft kann aus bis zu vier Teilen bestehen (Schaft, Top, Flight, Flightschoner).

2.3. Dartsboards

2.3.1. Alle Dartsboards müssen vom Typ Bristle sein.

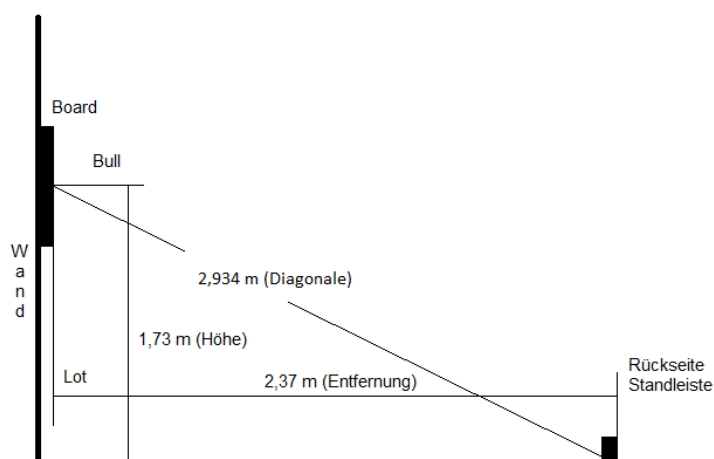
2.3.2. Alle Dartsboards müssen die Segmente 1-20 "Clock Pattern" enthalten.

2.3.3. Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (treble).

2.3.4. Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl doppelt (double).

2.3.5. Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte.

2.3.6. Der innere mittlere Ring zählt 50 Punkte (Bull).





- 2.3.7. Alle Drähte, welche die Segmente trennen (Doubles, Trebles, Mittelringe) und zusammen die "Spinne" bilden, müssen am Dartsboard anliegend / innenliegend angebracht sein.
- 2.3.8. Das Dartsboard muss so befestigt sein, dass das Segment der "20" schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
- 2.3.9. Ist der Gegner einverstanden, hat jeder Spieler oder Mannschaftsführer das Recht, die Position des Bords zu korrigieren, die Segmente zu verdrehen oder ein Board auszuwechseln. Kann keine Einigung erzielt werden, hat der Schiedsrichter, in Folge die Turnierleitung zu entscheiden. Dies kann jedoch nur vor oder nach einem Satz geschehen.
- 2.3.10. Standardmaße:
- * Double- und Trebling Innenmaß 8,0 mm
 - * Durchmesser des Bull Innenmaß 12,7 mm
 - * Größe des 25er-RingesInnenmaß 31,8 mm
 - * Entfernung vom äußeren Doubledraht zur Mitte 170,0 mm
 - * Entfernung vom äußeren Trebledraht zur Mitte 107,0 mm
 - * Gesamtdurchmesser des Bords 457,0 mm * Drahtdurchmesser in mm
1,41 mm - 1,58 mm * "Spider wire gauge" 18 SWG min., 16 SWG max.

2.4. Das Licht

- 2.4.1. Bei Wettkämpfen muss das Board von Lichtquellen, maximal 1,50 m vom Board entfernt, mit einem Minimum von 1.600 Lumen insgesamt beleuchtet werden.
- 2.4.2. Es soll auf dem Board möglichst wenig Schatten zu sehen sein. Die Lichtquellen müssen so angebracht sein, dass die Spieler nicht geblendet werden.

2.5. Das Oche (Standleiste)

- 2.5.1. Das Oche muss mindestens 2 cm hoch und 80 cm lang sein. Die Entfernung von der Rückseite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie vom Board zum Boden muss 2,37 m (Mindestwurfentfernung) betragen.



- 2.5.2. Die Entfernung von Bullmitte bis zur Unterkante der Rückseite der Standleiste muss 2,93m betragen.
- 2.5.3. Wirft ein Spieler aus einer Position die neben der Standleiste liegt, muss er hinter einer Linie, die die gedachte Verlängerung der Standleiste darstellt, stehen.
- 2.5.4. Während des Wurfes darf die Standleiste vom Spieler nicht betreten werden. Ein Dart muss geworfen werden, solange sich beide Füße des Spielers hinter der Standleiste befinden. Die Standleiste darf während einer Wurfserie nicht übertreten werden.
- 2.5.5. Verstößt ein Spieler gegen die Punkte 2.5.3. und/oder 2.5.4. wird er vom Schiedsrichter in Gegenwart seines Kapitäns oder Teammanagers verwarnet. Nach der Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem weiteren Verstoß erzielt werden, nicht.
- 2.5.6. Wenn das "Oche" (Abwurfbereich) erhöht ist, muss dieses so konstruiert sein, dass er zentral zum Dartsboard steht. Die Maße sind in diesem Fall:
Breite 1,5 m, Höhe 4 cm. Minimaler Standbereich hinter dem Oche 1,2 m.
- 2.5.7. Standardmaße des Spielbereiches siehe Punkt 2.3.6 und 2.5.1.

2.6. Der Wurf

- 2.6.1. Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit einer Hand vom Spieler geworfen werden.
- 2.6.2. Ein Wurf muss aus drei geworfenen Darts bestehen, außer ein Spiel, Satz oder Match wird mit weniger als drei Darts beendet oder der Spieler überwirft (siehe Pkt. 2.7.3.).
- 2.6.3. Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht im selben Wurf wieder geworfen werden.

2.7. Beginn und Beendigung eines Spieles

- 2.7.1. Bei allen Veranstaltungen wird das Leg "straight in" (direkt) begonnen und "double out" (mit einem Doppel) beendet, außer es wird bei einer Veranstaltung ein



anderer Spielmodus festgelegt.

- 2.7.2. Werden 50 Punkte benötigt um ein Spiel zu beenden gilt das Bull als Doppel-25.
- 2.7.3. 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).
- 2.7.4. Der Caller ruft nur dann "game shot" wenn der Spieler das benötigte Doppel getroffen hat. Dieser Ausruf beendet ein Leg. Die Darts dürfen erst dann aus dem Board genommen werden, wenn "game shot" ausgerufen wurde. Wenn mit diesem Leggewinn auch gleichzeitig der Matchgewinn einhergeht, so ruft der Caller „game shot and the match“. Wird „game shot“ irrtümlich ausgerufen, obwohl das benötigte Doppel nicht getroffen wurde und die Darts stecken noch im Board, ist die oder der Caller von den Spieler darauf aufmerksam zu machen und das Spiel geht weiter.
- 2.7.5. Der ÖDV erkennt das Prinzip der gleichen Anzahl von geworfenen Darts ("Equal Darts") nicht an. Ein Spieler, der ein Spiel gemäß den ÖDV-Regeln zuerst beendet gewinnt Spiel, Satz oder Match.
- 2.7.6. Jeder Dart, der geworfen wird, obwohl das zum Beenden eines Spiels benötigte Doppel bereits getroffen wurde, zählt nicht.

2.8. Die Punkte (Score)

- 2.8.1. Geworfene Darts zählen nur dann Punkte, wenn die Spitze eines Darts noch innerhalb des äußeren Doppelringes steckt oder die Oberfläche des Bords berührt und die erzielte Punkteanzahl der Wurfserie vom Schiedsrichter registriert wurde, sowie die Darts vom Spieler aus dem Board entfernt wurden.
- 2.8.2. Die Punktezahl ergibt sich aus dem vom Draht umschlossenen Segment in dem die Spitze eines Darts im Board steckt oder dessen Oberfläche berührt. Entscheidend ist die Seite des Drahtes, an der die Spitze des Darts den Draht passiert hat.
- 2.8.3. Die Darts müssen vom Werfer selbst aus dem Board genommen werden.



2.8.4. Der aktuelle Punktestand, den ein Spieler oder eine Mannschaft erreicht hat, muss klar und leserlich auf einer Schreibtafel oder einem Tablet (Mindestgröße 10 Zoll) neben dem Board in der Höhe des Bords notiert werden.

2.8.5. Der Schiedsrichter, Caller oder Schreiber darf auf Anfrage des Spielers den jeweiligen Rest bekannt geben. Es darf aber kein Hinweis auf eine Möglichkeit zur Beendigung eines Spieles geben (z.B. 97 Rest, aber nicht T19/D20; oder 40 Rest, aber nicht "T" Tops).

2.8.6. Der Spieler (die Mannschaft), der (die) zuerst die entsprechende Punktezahl durch treffen des benötigten Doppels auf Null verringert, gewinnt das jeweilige Spiel (Satz, Match).

2.8.7. Bei Streitigkeiten während eines Spieles hat der Schiedsrichter nach Absprache mit Rufer und Schreiber entsprechend dieser Regeln eine Entscheidung zu treffen.

2.8.8. Beispiel für korrektes Schreiben auf einer Schreibtafel:

NAMEN der Spieler _____	MAX		FRITZ	
	X X		X	
LEGS gewonnen _____		501	60	441
Beginnt der Spieler rechts das Leg, schreibe die 501 in die Spalte des linken Spielers (umgekehrt nicht nötig).	40	461	85	356
Score immer links schreiben	100	361	100	256
	85	276	140	116
	100	176	60	56
Ist ein Spieler auf einem möglichen Game Shot, so streiche die darüber liegenden Zahlen, damit der Rest klar ersichtlich ist.	9	167	16	40
	97	70		

3. Wettbewerbsregeln

3.1. Allgemeine Bestimmungen

3.1.1. Alle Dartspieler oder Teams spielen bei ÖDV-Turnieren unter der Aufsicht und Obhut des Veranstalters/Turnierleiters.

3.1.2. Bei ÖDV-Turnieren gelten für die Auslegung der Spielregeln die Punkte 2.1.2. und



2.1.3. sinngemäß.

3.1.3. Alle an einem Wettbewerb teilnehmenden Spieler bzw. Teams haben sich an diese, und gegebenenfalls vor Turnierbeginn bekannt zu gebende, zusätzliche Regeln zu halten. z.B.: ÖDV – Vereinsmeisterschaft, Bundesliga, etc.

3.1.4. Jeder Spieler, der (jedes Team, das) für schuldig befunden wurde, absichtlich Spiel, Satz oder Match verloren zu haben, wird vom Turnier ausgeschlossen.

3.1.5. Jeder Spieler, der (jedes Team, das) aufgrund der Regeln aus einem Bewerb ausgeschieden ist, darf im selben Bewerb nicht noch einmal antreten, auch nicht als Ersatz.

3.1.6. Ist ein Spieler oder Teamvertreter bei der Preisverleihung nicht anwesend, um Trophäen, Preise, Preisgelder oder Kautions entgegenzunehmen, und ist diese Abwesenheit nicht zuvor mit den Organisatoren gemäß 2.1.2. abgesprochen und von diesen genehmigt worden, so verliert der betroffene Spieler bzw. das betroffene Team alle Ansprüche darauf. Auf diese Art nicht vergebene Preise gehen an den ÖDV.

3.1.7. Jeder Spieler, der (jedes Team, das) der Aufforderung zu spielen oder zu schreiben nicht nachkommt oder ein Match nicht zu Ende spielt, wird vom Bewerb ausgeschlossen und verliert jegliches Recht auf etwaige Trophäen, Preise oder Preisgelder.

3.1.8. Sollten dem ÖDV durch die Abwesenheit oder durch das Nichtantreten eines gemeldeten Spielers (Teams) Kosten entstehen, so hat diese Kosten der betreffende Spieler (das betreffende Team) zu tragen.

3.1.9. Falls ein Spieler in Umstände verwickelt ist oder Umstände verursacht, die den Dartssport in Misskredit bringen, so werden gegen diesen Spieler disziplinarische Maßnahmen ergriffen. Dies kann auch den sofortigen Ausschluss vom laufenden Bewerb bedeuten. Außerdem wird das ÖDV-Sportgericht mit dem Fall befasst.

3.2. Nennungen und Gebühren

3.2.1. Eintrittsgebühren für Wettbewerbsstätten werden grundsätzlich nicht



rückerstattet.

3.2.2. Nenngelder werden nicht rückerstattet.

3.2.3. Alle Anmeldungen müssen auf den vom ÖDV vorgesehenen

Anmeldeformularen erfolgen. Diese Nennungen müssen bis zum Datum des Nennschlusses vollständig ausgefüllt an den ÖDV gesandt werden.

3.2.4. Anmeldeformulare, die nicht korrekt ausgefüllt sind, werden nicht als Anmeldung akzeptiert.

3.2.5. Bei Team- oder Sammelanmeldungen erhält nur jener Spieler etwaige Rücksendungen und Informationen zugesandt, welcher als erster auf dem Anmeldeformular steht und folgende Punkte erfüllt hat:

a) Anmeldung korrekt und vollständig

b) Nennung vom Vorstand des ÖDV akzeptiert

3.2.6. Nur jene Einzel- oder Teamspieler, die auf Anmeldeformularen namentlich aufgeführt sind, erhalten eine Spielerlaubnis für den jeweiligen Wettbewerb (Ausnahme: wenn keine schriftliche Nennung ausgeschrieben ist).

3.2.7. Kein Spieler oder Team darf sich mehr als einmal für den jeweiligen Wettbewerb nennen bzw. nennen lassen.

3.2.8. Kein Spieler darf in mehr als einem Team innerhalb eines Wettbewerbes genannt werden.

3.2.9. Alle Spieler müssen unter ihrem eigenen Namen genannt werden und spielen, und auf Verlangen diesen Umstand mittels amtlichen Lichtbildausweis beweisen.

3.2.10. Durch Ausfüllen des Anmeldeformulars akzeptiert der Spieler oder das Team die ÖDV Regeln, die für den jeweiligen Wettbewerb gelten, und unterwirft sich diesen.

3.2.11. Der Vorstand des ÖDV behält sich das exklusive Recht vor, die Teilnahme einzelner Spieler oder Teams an einem bestimmten Wettbewerb abzulehnen oder zu streichen. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend, jedoch auf Wunsch zu begründen.

3.2.12. Alle Wettbewerbsteilnehmer müssen sich spätestens zum vorher festgelegten



Registrierungsschluss bei der Turnierleitung des ÖDV beauftragten Organisators melden. Nenngelder müssen bis zu Registrierungsschluss eingezahlt werden.

- 3.2.13. Wettbewerbsteilnehmer, die den Registrierungsschluss (Punkt 3.2.12.) versäumen, werden vom jeweiligen Wettbewerb ausgeschlossen. Das Nenngeld wird nicht rückerstattet.
- 3.2.14. Für einen Wettbewerb darf sich ein Spieler (Team) nur einmal registrieren lassen.
- 3.2.15. Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat das Recht, über den annähernden Zeitpunkt zu dem sein nächstes Spiel beginnt, informiert zu werden.
- 3.2.16. Ausgerufene Wettbewerbsteilnehmer haben fünf (5) Minuten Zeit, zum genannten Board oder zum Turnierleitertisch zu kommen.
- 3.2.17. Wettbewerbsteilnehmer, die Punkt 3.2.16. nicht einhalten, verlieren automatisch Spiel, Satz und Match, und werden vom Bewerb ausgeschlossen. Das Nenngeld wird nicht rückerstattet.

3.3. Auslosung

- 3.3.1. Der ÖDV behält sich das Recht vor, Spieler oder Teams zu setzen.

Siehe auch Vorgaben für Ranglistenturniere, Vereinsmeisterschaft, Staatsmeisterschaft etc.

- 3.3.2. Die Auslosung wird einmal durchgeführt, und vor dem Beginn des Wettbewerbes veröffentlicht. Dies kann analog auf Papier oder mittels online abrufbaren Informationen erfolgen (z.B. auf der Website der Turniersoftware). Hier werden alle Informationen, die den Ablauf des Wettbewerbes betreffen, bekanntgegeben.
- 3.3.3. Vor einer Auslosung sind ggf. Setzungen zu berücksichtigen und in die Auslosung mit einfließen zu lassen.
- 3.3.4. Auf dem Wettbewerbsplan eingetragene Zeitangaben haben nur informativen Charakter und sind nicht verbindlich.



3.4. Der Beginn eines Matches

- 3.4.1. Es wird durch Bullwurf bestimmt, wer ein Match beginnt. Diese Auslosung wird unmittelbar vor Beginn eines Matches durchgeführt.
- 3.4.2. Die Legs in einem Match werden abwechselnd begonnen, wobei der Losgewinner das erste Leg beginnt.
- 3.4.3. In einer Doppelbegegnung beginnt immer derselbe Spieler einer Paarung das Leg oder den Satz (als Vor-oder-Nachspieler).
- 3.4.3. Ist ein Match über mehrere Sätze angelegt, so werden diese abwechselnd begonnen, wobei der Bullwurfgewinner das erste Leg im ersten Satz beginnt. Die Legs in den Einzelnen Sätzen werden abwechselnd begonnen (Ausnahme Tie-Break).

3.5. Übungswürfe

- 3.5.1. Vor Beginn des Wettbewerbes darf jedes Board zu Übungszwecken bespielt werden.
- 3.5.2. Jeder Spieler hat das Recht, sich vor Beginn des Matches, mit maximal 9 Darts am zugewiesenen Board einzuspielen.

3.6. Wettbewerbsspiele

- 3.6.1. Im Spielbereich dürfen sich nur der Caller, der Schreiber, der Schiedsrichter und die aktiven Spieler aufhalten.
- 3.6.2. Vor dem werfenden Spieler dürfen sich nur Rufer, Schreiber und Schiedsrichter aufhalten. Während des Wurfes müssen diese Personen ihre Bewegungen auf ein Minimum reduzieren.
- 3.6.3. Das Rauchen und Essen ist für Schreiber, Caller, Schiedsrichter und Spieler während des Spieles untersagt. Das Handy ist im Spielbereich auf lautlos einzustellen.
- 3.6.4. Der Gegner eines Spielers muss sich während des Wurfes des anderen mindestens 60cm hinter diesem aufhalten.
- 3.6.5. Alle Spieler (auch nicht beteiligte Personen) müssen sich während des Matches ruhig



verhalten. Der werfende Spieler darf an den Caller spielbezogene (siehe Punkt 2.8.5.) Fragen stellen.

3.6.6. Wird an den Caller oder Schreiber ein Protest gerichtet, ist das kein Verstoß gegen Punkt 3.6.6.

3.6.7. Wird gegen Punkt 3.6.6., unter Berücksichtigung von den Punkten 2.8.5. und 3.6.7. verstoßen, wird der Spieler (das Team) verwarnet. Jeder weitere Verstoß führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers (Teams).

3.6.8. Verwarnungen oder Proteste müssen sofort ausgesprochen werden. Nachdem Spiel, Satz oder Match beendet wurden, werden Verwarnungen oder Proteste nicht mehr berücksichtigt.

3.6.9. Ein Spieler hat maximal drei Minuten Zeit, Schäden an seinem Sportgerät zu beheben, oder dieses zu ersetzen.

3.6.10. Ein Spieler hat das Recht, den Spielbereich bei außergewöhnlichen Umständen (z.B. WC) für maximal 5 Minuten zu verlassen, jedoch nicht während eines Legs bzw. eines Satzes.

3.6.11. Sollte im Zuge des Spiels Rechenfehler oder sonstige Abweichungen festgestellt werden, so sind diese VOR Beginn des nächsten eigenen Wurfes dem Schiedsrichter/Schreiber/Caller anzuzeigen. Dies darf den Wurf des Gegners nicht stören.

3.7. Spielbekleidung

Die Kleiderordnung des ÖDV kommt verpflichtend zur Anwendung.

3.8. Automatische Schreibsysteme

Bei Turnier-, Liga- und sonstigen Veranstaltungen des ÖDV gilt:

- a) Die Verwendung von automatischen schreiberlosen Zählsystemen, die durch Kameras den Score ermitteln ohne beigegebenen Schreiber mit letztinstanzlich manueller Eingabe ist nicht zulässig.



- b) Die Eingabe des Scores auf einer digitalen Schreibtafel darf wie bei einem analogen Pendant erst nach dem Beenden der Aufnahme als Gesamtscore und nicht schrittweise durch die oder den Schreiber erfolgen.
- c) Es ist nicht erlaubt, beim Schreiben (egal ob auf einer analogen oder digitalen Schreibtafel) einen Taschenrechner, ein Handy oder ähnliches als zusätzliches Hilfsmittel zu verwenden.
- d) Das Einheben jeglicher Benutzungsgebühren für Boards, digitale Schreibtafeln oder Zählsysteme von den Teilnehmer, die über das Nenngeld hinausgehen, sind verboten.

4. Paradarts

4.1. Begriffsdefinition

Paradarter sind alle Dartsportler mit körperlicher und/oder geistiger Beeinträchtigung. Der Begriff Paradarter umfasst alle Dartsportler mit einer gesetzlich anerkannten Behinderung. Ab wann man als behindert gilt, ist im Sozialrecht definiert. Eine Behinderung liegt vor, wenn jemand eine oder mehrere Beeinträchtigungen hat, die länger als sechs Monate anhalten. Die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben muss beeinträchtigt sein. Die Schwere wird durch den Grad der Behinderung beziehungsweise den Grad der Schädigungsfolgen ausgedrückt.

4.2. Allgemeine Regeln

Es gelten im Grundsatz die Ausführungen der Regelwerke des ÖDV und der der WDF. Zusätzlich finden für den ParaDarts-Bereich auch die Regeln der World ParaDarts (WPD) Anwendung.

4.3. Klassifizierung

Ein Spieler gilt dann als ParaDarter, wenn zum einen eine behördliche Bestätigung über



Eine geistige und/oder körperliche Beeinträchtigung vorhanden ist und diese Beeinträchtigung durch die World ParaDarts beurteilt wurde. Dieser Beurteilung folgt eine Kategorisierung in einer von drei möglichen Spielklassen:

- Rollstuhl
- Stehend
- Inclusio

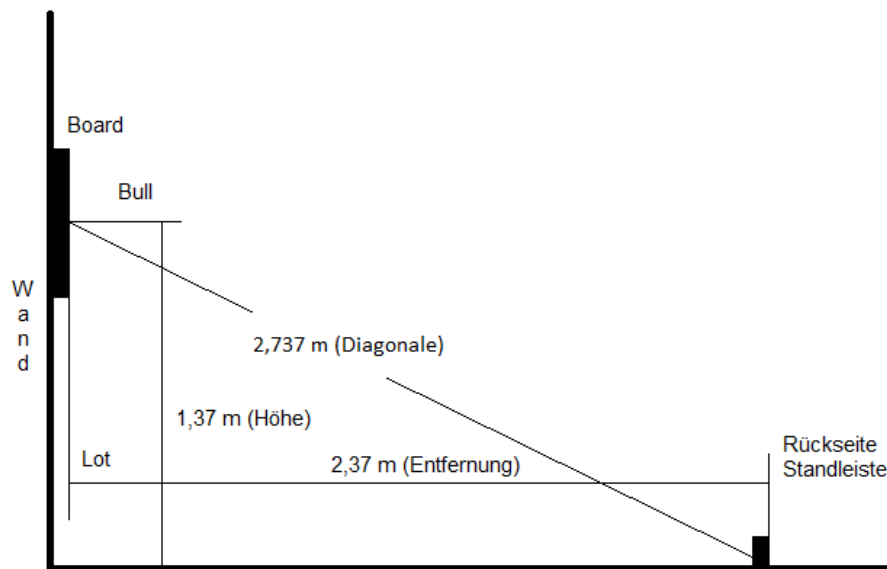
4.4. Spielberechtigung

Eine Spielberechtigung für nationale (ÖDV) oder internationale (WDF/WPD) Turniere wird dann erreicht, wenn ein ParaDarter eine durch die WPPD bestätigte Kategorisierung erhalten hat und seine ÖDV-Spiellizenz erworben hat. Sobald dies erfolgt ist, wird er in die öffentlich einsehbare Liste aller weltweit lizenzierten ParaDarter eingetragen und ist somit für alle Turnierveranstalter nachvollziehbar spielberechtigt.

4.5. Ergänzende Regeln ParaDarts

Es gelten alle Bestimmungen des Punktes 2 mit allen Unterpunkten. Ausgenommen davon sind folgende Einzelbestimmungen:

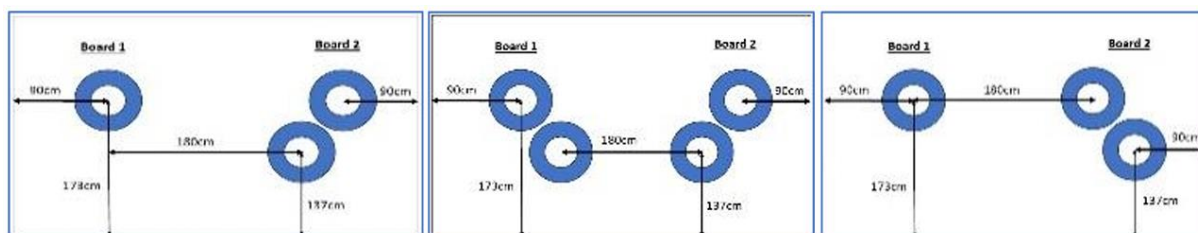
- Ergänzend zum ÖDV-Regelwerk gelten die Regeln und Vorgaben der World ParaDarts. Sollten ÖDV und WPD-Regeln im Widerspruch stehen, gelten automatisch jene der WPD.
- Die Höhe des montierten Dartboards für die Kategorie Rollstuhl befindet sich in Bullmitte auf 1,37m.



- In der Kategorie Rollstuhl ist das Oche nicht als erhöhte Standleiste möglich. Die Abwurflinie muss mit einer gut sichtbaren Markierung am Boden gekennzeichnet werden, welche überfahrbar ist. Es muss ein harter Boden sein, kein Teppich.
- Damen und Herren spielen gemeinsam
- Bei der Positionierung des Rollstuhls an der Abwurflinie ist bei Verwendung eines handelsüblichen selbstfahrenden Rollstuhls mit größeren Hinterrädern darauf zu achten, dass sich die Spitze, an der die Hinterräder den Boden berühren, hinter der Linie befinden. Wenn ein anderer Rollstuhltyp verwendet wird, muss die Positionierung an der Linie so erfolgen, dass sich der Torso hinter der Linie befindet.
- Spielt ein sitzender Spieler, kann der Schreiber als Retriever fungieren. Das heißt der Schreiber zieht, nachdem der Score notiert wurde, die Darts für den sitzenden Spieler aus dem Board und gibt sie dem Spieler. Erst danach darf der nächste Spieler seine Aufnahme beginnen.
- Zusätzlich zu den Boardanlagen ist bei Veranstaltungen seitens des Veranstalters auch darauf zu achten das ausreichend Bewegungsfreiheit hinter den Boards und barrierefreier Zugang vorhanden ist. Auch der Zugang zu behindertengerechten Toiletten muss gewährleistet sein.



- Die Turnierleitung entscheidet zu Beginn des Turniers, ob die 60-Darts-Regel nach WPD angewandt wird (ratsam vor allem in der Gruppenphase): wenn während eines Turniers beide Spieler 60 Darts geworfen haben, muss der Caller/Schreiber ihnen mitteilen, dass jeder nur noch einen Wurf hat. Wenn keiner der Spieler nach diesem Wurf auscheckt, wird das Leg mit dem Bull-Wurf entschieden, wer dem Bull am nächsten ist - jeder wirft einen Dart. Wer das erste Leg begonnen hat beginnt auch diesen Bullwurf.
- Wenn nicht ausreichend Teilnehmer in den Kategorien Rollstuhl und/oder Stehend vorhanden sind, können diese beiden Kategorien in einem gemeinsamen Bewerb ausgespielt werden. Spielt dabei ein stehender Spieler gegen einen sitzenden Spieler, kann mit leicht versetzten Boards an einer Anlage gespielt werden, wenn die seitlichen Abstände nach wie vor eingehalten werden.



- Ob das niedrigere Board innen oder außen angebracht wird, entscheidet die Zugänglichkeit mit einem Rollstuhl.
- Es dürfen auch Anlagen verwendet werden, an denen ein und dasselbe Board manuell oder elektrisch in der Höhe von 1,73m auf 1,37m und zurück, verstellt werden kann.

5. Sonstiges

5.1. Werbung

- 5.1.1. Der ÖDV behält sich das Recht vor, bei Auftreten von Sponsoren deren Interessen zu vertreten.



5.1.2. Zu ÖDV Turnieren hat der ÖDV das Recht, Sponsorschaften oder Werbungen zu vergeben, wobei die Interessen des Veranstalters angemessen zu vertreten sind. Dies ist VOR der Vergabe eines RLT bekanntzugeben.

5.1.3. Der ÖDV behält sich das Recht vor, Spielern jederzeit aufzuerlegen, Werbung oder Werbematerial von ihrer Kleidung zu entfernen, oder diese abzudecken. Falls ein Spieler dieser Aufforderung nicht nachkommt, so gilt der Satz, das Match oder Teammatch als verloren.

5.2. Organisation von Darts Veranstaltungen

5.2.1. Der ÖDV hat das Recht, überall in Österreich Darts -Turniere zu veranstalten.

5.2.2. Kein Mitglied des ÖDV darf ÖDV - Meisterschaften, ÖDV-Ranglistenturniere oder sonstige ÖDV-Veranstaltungen ohne die schriftliche Genehmigung des ÖDV austragen.

5.2.3. Mitglieder des ÖDV dürfen an Terminen, an denen Meisterschaften oder ÖDV-Ranglistenturniere stattfinden, ohne schriftliche Genehmigung des ÖDV keine Konkurrenzveranstaltungen durchführen.

5.3. Schlussbestimmungen

5.3.1. Falls ein Spieler, Mitgliedsverein oder Landesverband gegen die Regeln des ÖDV verstößt, so wird dieser Vorfall nach dem gültigem Strafregulativ des ÖDV behandelt.

5.3.2. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Personen (Spieler und Zuschauer), die den Spielbetrieb stören (z.B. alkoholisiert), vom laufenden Bewerb auszuschließen (über Strafen oder Sperren entscheidet das ÖDV-Sportgericht).



Austrian Darts Federation

Österreichischer Dartsverband



In Kraft gesetzt von: Länderkonferenz des ÖDV

In Kraft gesetzt am: 05.10.2024