



# Allgemeine Regeln des ÖSTERREICHISCHEN DARTS VERBANDES

## 3. Auflage

### Gültig ab Jänner 2007

<b><u>ÖDV Präsident:</u></b>	Gerlinde Hristovski, Märzstrasse 5/11, 1150 Wien ☎ 01 / 9833492, <a href="mailto:gerlinde.hristovski@dartsverband.at">gerlinde.hristovski@dartsverband.at</a>
<b><u>ÖDV Struma:</u></b>	Andreas Jahodinsky, Ernst Mach Gasse 3, 3100 St.Pölten ☎ 0664 / 1710477, <a href="mailto:andreas.jahodinsky@dartsverband.at">andreas.jahodinsky@dartsverband.at</a>
<b><u>ÖDV Sportwart:</u></b>	Boris Hristovski, <a href="mailto:boris.hristovski@dartsverband.at">boris.hristovski@dartsverband.at</a>

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Seite</b>
1. Begriffsdefinitionen	3
2. Allgemeine Regeln	
2.1. Allgemeines	3
2.2. Die Darts	3
2.3. Dartboard	4
2.4. Das Licht	4
2.5. Die Standleiste	5
2.6. Der Wurf	5
2.7. Beginn und Beendigung eines Spieles	5
2.8. Die Punkte (Score)	5
3. Schreiberregeln	7

# 1. Begriffsdefinitionen

## 1.1. Spielregeln

Alle Regeln gelten für Darts Veranstaltungen, die der ÖDV veranstaltet, 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. Rufer (Caller)

Die Person, welche die geworfenen Punkte registriert, addiert und ausruft.  
Übernimmt Schiedsrichteraufgaben, wenn kein Schiedsrichter anwesend ist.

## 1.4. Schreiber (Chalker)

Die Person, die die ausgerufenen Punkte auf einer Schreibtafel notiert und subtrahiert.  
Übernimmt Schiedsrichteraufgaben und Ruferaufgaben, wenn weder Schiedsrichter noch Rufer anwesend sind.

## 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

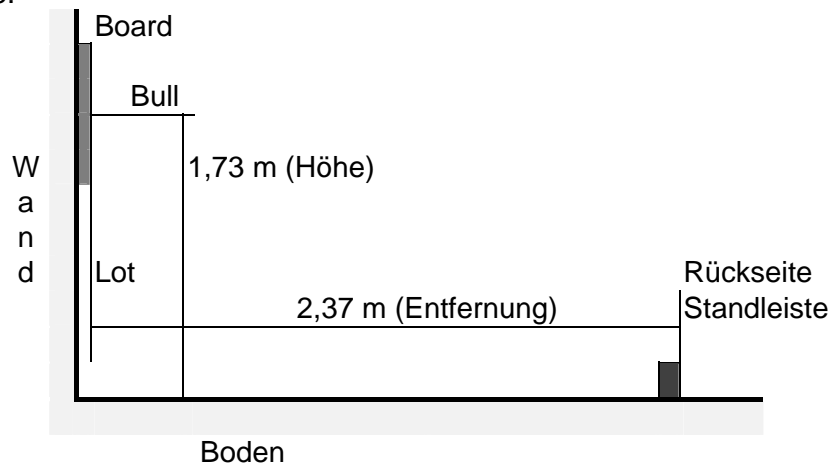
- 2.1.1. Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, diese Sport- und Wettbewerbsregeln einzuhalten. Wird gegen diese Regeln verstoßen, kann der (die) Zuwiderhandelnde(n) von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden.
- 2.1.2. Die Auslegung der Spielregeln obliegt gemäß den ÖDV-Statuten dem Vorstand des ÖDV, deren Entscheidungen endgültig und bindend sind.
- 2.1.3. Alle Punkte, die in diesen Regeln nicht ausdrücklich erwähnt werden, sind vom Vorstand 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. Ein Dart darf 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 Federshaft, der an der anderen Seite des Wurfkörpers befestigt wird.
  - \* Der Federshaft kann aus bis zu vier Teilen bestehen (Shaft, Top, Flight, Flightschoner).

## 2.3. Dartboard

- 2.3.1. Alle Dartboards müssen vom Typ Bristle sein.
- 2.3.2. Alle Dartboards 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. Skizze:



- 2.3.8. Alle Drähte, welche die Segmente trennen (doubles, trebles, Mittelringe) und zusammen die "Spinne" bilden, müssen am Dartboard anliegend angebracht sein.
- 2.3.9. Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der "20" schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
- 2.3.10. Ist der Gegner einverstanden, hat jeder Spieler oder Mannschaftsführer das Recht, die Position des Boards 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.
- 2.3.11. Standardmaße:

* Double- und Treblering	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 Boards		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 zwei Strahlern gleicher Stärke, maximal 1,50 m vom Board entfernt, mit einem Minimum von 100 Watt insgesamt beleuchtet werden.
- 2.4.2. Wird ein Endspiel auf einer Bühne durchgeführt, so muss das Board von mindestens zwei Strahlern a' 80 Watt beleuchtet werden. Es kann auch "Flutlicht" oder "Spotlicht" verwendet werden.
- 2.4.3. Es soll auf dem Board möglichst wenig Schatten zu sehen sein. Die Strahler müssen so angebracht sein, dass die Spieler nicht geblendet werden, wenn sie an der Standleiste stehen.

## **2.5. Die Standleiste**

- .5.1. Die Standleiste 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 eine 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 ein "Oche" (Abwurfbereich) erhöht ist, muss er 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 2.3.7 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 "Rest minus 1", so ist dieser Wurf ungültig und der Spieler fällt auf den Punktstand zurück den er vor diesem Wurf erreicht hat (Bust-Regel).
- 2.7.4. Der Rufer 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.
- 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 zu erst 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 Boards 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 Punktstand, den ein Spieler oder eine Mannschaft erreicht hat, muss klar und leserlich auf einer Punktetafel oder einem Punktezetteln neben dem Board in der Höhe des Boards notiert werden, es sei denn, die Organisatoren entscheiden anders.

- 2.8.5. Der Schiedsrichter, Rufer oder Schreiber darf auf Anfrage des Spielers den jeweiligen Rest bekannt geben. Er 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:

NAMEN der Spieler	→	MAX		FRITZ	
LEGS gewonnen	→	X X		X	
Beginnt der Spieler rechts das Leg, schreibe die 501 in die Spalte des linken Spielers (umgekehrt nicht nötig).	→		501	60	441
Score immer links schreiben	→	40	461	85	356
	→	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.	→	<del>9</del>	<del>167</del>	<del>16</del>	<del>40</del>
	→	97	70		

## DIE GEBOTE FÜR DEN SCHREIBER !!!

- Du sollst nicht reden, rauchen oder trinken, solange Du der Schreiber bist!
- Du sollst dich nicht unnötig bewegen – bleibe ruhig stehen!
- Du sollst den Spieler nicht anstarren – Gesicht immer zum Board!
- Du sollst die Gesamtpunkteanzahl nach dem Wurf (drei geworfene Darts) sagen, und nach Anfrage über die verbleibende Restpunkteanzahl Auskunft geben können.
- Du sollst dem Spieler nicht sagen, was er werfen soll!
- Du sollst nicht dem Spieler eine Finish-Kombination sagen!
- Du sollst nicht den Punktestand eines Spielers ändern, wenn dieser den nächsten Wurf bereits bei diesem Punktestand begonnen hat!
- Du sollst dich nicht hinauslehnen, um zu sehen, wo ein Dart steckt, dafür ist auch nach dem dritten Dart noch genügend Zeit!
- Du sollst nicht die Seiten der Namen in einem Spiel wechseln.
- Wenn Du einen Namen links schreibst, so lasse diesen links!
- Du sollst deutlich und groß schreiben, der Rest soll für den Spieler klar erkennbar sein!
- Du sollst den Spieler nicht noch nervöser machen, als dieser vielleicht schon ist.
- Überprüfe die Scores mit dem Spieler, bevor dieser die Darts wieder aus dem Board nimmt!
- Du sollst aufmerksam sein, aber nicht aufgeregt!
- Ein guter Schreiber mit Übersicht kann ein Spiel nicht besser machen, ein schlechter Schreiber aber kann ein Spiel ziemlich durcheinander bringen!
- Du sollst immer wissen, wer das nächste Leg beginnt!
- Du sollst dem Spieler sagen, wenn er sein Spiel abgeschlossen hat!
- Schließlich hört der Spieler nichts lieber als die Worte „Game, Set and Match“!

Vergiss nie, im Darts ist der Schreiber meistens auch der Schiedsrichter! Ein sicherer Schreiber hilft den Spielern!!!

<u>Schreibe</u>	Nicht so
40	<del>T, D20 usw..</del>
4	<del>X2, D2 usw..</del>
140	<del>140, 40 usw..</del>
100	<del>100, C00 usw..</del>