

INTERNATIONAL DART FEDERATION // EUROPEAN DART UNION

1. Internationale Turnierregeln

1.1 ALLGEMEINE SPIELREGELN:

1.1.1 Definition der Abwurflinie:

Die Spieler stehen an der Abwurflinie, die sich 2,44 m (15 Zoll Zielscheibe) oder 2,37 m (13 Zoll Zielscheibe) von der Zielscheibe entfernt befindet. Der Spieler darf sich über die Abwurflinie lehnen, die Abwurflinie betreten, jedoch nicht übertreten. Spielern in einem Rollstuhl ist es gestattet sich mit dem Oberkörper direkt auf Höhe der Linie zu befinden, jedoch nicht über der Linie.

In einem Turnier wo beide Zielscheibengrößen verwendet werden, entscheidet die Turnierleitung, eine Abwurflinie zu verwenden, welche 7 cm breit ist, wo in dem Fall wenn auf eine 15“ Zielscheibe geworfen wird, die Linie nicht betreten werden darf und somit die hintere Abgrenzung gilt, hingegen wenn man auf eine 13“ Zielscheibe spielt die Wurflinie betreten werden darf und die vordere Abgrenzung gilt.

1.1.2 Definition des Wurfbereiches und Wartebereichs:

Der Bereich, der zwischen der Abwurflinie und ca. 1 Meter hinter der Abwurflinie liegt, wird als offizieller Wurfbereich betrachtet. Solange der Spieler noch keinen Dart geworfen hat, wird ihm erlaubt, den Wurfbereich zu verlassen. Sobald ein Pfeil geworfen worden ist, darf der Spieler den Wurfbereich weder nach hinten noch seitlich vollständig verlassen. Das teilweise verlassen ist KEIN Foul. Mitglieder der Turnierleitung und Schiedsrichter haben das Recht sich im Wurfbereich aufzuhalten.

Der Bereich direkt hinter dem markierten Wurfbereich, ist für die Spieler reserviert, die am Spiel beteiligt sind. Dieser Teilbereich wird als Wartebereich betrachtet. Es darf sich nur der Spieler im Wurfbereich aufhalten, der gegenwärtig wirft. Der Spieler, der den Wurfbereich vollständig verläßt, erklärt damit, daß sein Wurf beendet ist.

1.1.3 Definition des Dartpfeils:

Spieler dürfen ihre eigenen Dartpfeile verwenden, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:

- Sie müssen eine Pfeilspitze aus Plastik aufweisen
- Die Flügel können so lange sein, wie der gesamte Pfeil, wenn der Dartpfeil eine Gesamtlänge von 20 Zentimeter nicht überschreitet.
- Die Flügel dürfen eine maximale Breite von 1,9 Zentimeter nicht überschreiten, gemessen vom Schaft bis zur äußersten Kante und dürfen nicht mehr als vier Flügel aufweisen.
- Der komplette Dartpfeil darf ein Maximalgewicht von 18 Gramm nicht überschreiten.
- Dartpfeile dürfen keine abgeschnittenen oder abgebrochenen Pfeilspitzen aufweisen.
- Dartpfeile können auf Antrag überprüft werden.

Jeder Spieler darf pro Runde maximal 3 Dartpfeile werfen. Dartpfeile dürfen nur dann geworfen werden, wenn die Meldung „Throw Darts“ – „Pfeile werfen“ am Dartgerät angezeigt wird und das Display die richtige Spielerposition anzeigt.

Ein Spieler muß nicht alle drei Pfeile werfen. Ein Spieler kann seine Runde durch den Button „Spielerwechsel“ beenden. Ein Spieler darf immer alle drei Pfeile werfen, wenn kein Foul begangen wird.

Jeder geworfene Dartpfeil gilt als geworfen, auch wenn das Dartgerät den Wurf nicht als solchen registriert. Als geworfen gelten auch Dartpfeile, die das Gerät komplett verfehlen oder von jenem abprallen. Als nicht geworfen gelten Dartpfeile, die dem Spieler aus der Hand auf den Boden fallen.

Dartpfeile, die in der Zielscheibe stecken, dürfen nicht abgezogen werden bis der Button „Spielerwechsel“ gedrückt wurde und das Dartgerät die Runde als beendet anzeigt.

Ausnahme: Sollte ein Dartpfeil so in der Maschine stecken, daß diese eine „Stuck Segment“ Meldung ausgibt, muß der Dartpfeil von einem Schiedsrichter entfernt werden bevor weitere Würfe und Runden folgen können.

Das Bulls-Eye muß den von der IDF/EDU festgelegten Regeln entsprechen, die besagen, daß sich das Bulls-eye genau 172 cm vom Boden entfernt befinden muß. (Toleranz +/- 1,3 cm)

1.2 ELEKTRONIK DARTGERÄT:

Die Punktezahlung erfolgt durch das Elektronik Dartgerät. Gespielt wird ausschließlich an den von der IDF/EDU homologierten Dartgeräten.

1.2.1 Belegung der Dartgeräte:

Sobald ein Spiel auf einem bestimmten numerierten Automaten aufgerufen wird, muß an diesem Automat gespielt werden, außer die Turnierleitung ändert den Automaten. Es gibt KEINE AUSNAHMEN. Nichtbeachtung kann dazu führen, daß das Spiel/Match nicht gewertet wird.

1.2.2 Zählung am Elektronik Dartgerät:

Der Spieler akzeptiert, daß der ausgegebene Punktestand am Dartgerät immer richtig ist. Die einzige Ausnahme ist der letzte Dartpfeil = (Winning Dart). Die Ausnahme tritt in Kraft, wenn folgende Kriterien erfüllt werden und von einem Schiedsrichter überprüft werden können.

- Der letzte Dartpfeil (Winning Dart) muß in der Zielscheibe stecken.
- Wenn das Dartgerät „Pfeile werfen“ = („Throw Darts“) anzeigt und alle Regeln ordnungsgemäß eingehalten werden und das Dartgerät falsch oder gar nicht zählt, wird dem Spieler/Team der Sieg zugesprochen.
- Letztendlich, sollte der letzte Dartpfeil = (Winning Dart) nicht in der Zielscheibe stecken bleiben und das Dartgerät beendet das Spiel, ist das Spiel vorbei und das Ergebnis korrekt.

Beispiel:

Der Spieler hat einen Punktestand von 24 Punkten zu Beginn seiner Runde. Sein erster Dartpfeil bleibt auf Single 9 stecken, wird aber nicht gezählt. Der zweite Dartpfeil wird in die Single 15 geworfen und zählt, und dem Spieler wird ein Punktestand von 9 Punkten angezeigt. Der dritte Dartpfeil wird auf Single 9 geworfen und steckt, wird jedoch nicht gezählt, ist aber in diesem speziellen Fall der letzte Dart = „Winning Dart“ und daher wird dem Spieler/Team der Sieg zugesprochen.

Sollten Zweifel darüber auftreten, ob das Dartgerät korrekt zählt und funktioniert, STOPPE DAS SPIEL! Drücke weder die Spielerwechseltaste oder entferne Pfeile aus der Zielscheibe. Zuerst muß der Teamkapitän versuchen das Problem zu lösen. Wenn ihm das nicht möglich ist, muß er die Schiedsrichter um Hilfe bitten. Sofern das Problem auch dann nicht gelöst

werden kann, wird das Spiel auf einem anderen verfügbaren Dartgerät fortgesetzt. Die letzten Punktestände werden am neuen Dartgerät eingestellt und das Spiel wird fortgesetzt.

Wenn ein Dartpfeil von der Zielscheibe abprallt wird der Dartpfeil als geworfen gewertet, auch wenn er keine Punkte zählt. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden.

Wird ein Dart geworfen bevor die Meldung „Pfeile werfen“ = („Throw Darts“) am Dartgerät angezeigt und das Dartgerät zählt keine Punkte, so wird dieser Dart als geworfen gewertet. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden.

1.3 BEGRIFFSDEFINITIONEN:

.3.1 Wurf

Ein Wurf besteht aus maximal drei geworfenen Dartpfeilen.

.3.2 Runde

Eine Runde beinhaltet einen Wurf für jeden Spieler

.3.3 Spiel

Ein Spiel ist die kleinste Einheit des Wettkampfs und ist beendet, wenn das Dartgerät signalisiert, daß ein Spieler oder Team gewonnen hat. Ein Spiel beinhaltet mehrere Würfe und Runden für jeden Spieler und kann mit einer gewissen Anzahl von Runden begrenzt sein. Dies hängt davon ab wie das Dartgerät diesbezüglich eingestellt ist.

.3.4 Match

Ein Match beinhaltet mehrere Spiele und wird „best of three“, „best of five“ Spiele oder höherwertig gespielt. Dies hängt von der, in der Turnierausschreibung, festgelegten Regelung ab.

.3.5 Team

Ein Team besteht aus zwei oder mehreren Personen (Doppel, Mix, Liga etc.), wobei kein Wechsel nach Anmeldeschluß und während des Turniers möglich ist.

.3.6 Spielberichte

Von allen Spielern wird verlangt, die Spielberichte leserlich und korrekt auszufüllen. Beide Spieler oder Teamkapitäne sind verpflichtet, den Spielbericht zu unterschreiben und bestätigen hiermit die Richtigkeit der ausgefüllten Daten.

Dies ist für alle Spieler/Teams aus folgenden Gründen notwendig:

- Um die Ergebnisse korrekt eintragen zu können.
- Um den Verlauf zu überwachen.
- Um bei der Siegerehrung die Ergebnisse richtig verkünden zu können.
- Um individuelle Leistungen aufzeichnen zu können

Unvollständige, ungenaue oder unleserliche Spielberichte können nicht gewertet werden.

1.4 KLEIDERORDNUNG:

Generell:

Von allen Spielern wird verlangt, in geeigneter Kleidung zum Spiel anzutreten.

- Teamhemden werden empfohlen
- Alle Spieler müssen ein sauberes und ordentliches Aussehen präsentieren.
- Alle Hemden oder T-Shirts müssen Ärmel haben.
- Keine aufgerissenen oder zerlumpten Shorts werden geduldet.
- Schuhe müssen jederzeit in der Turnierhalle getragen werden.

Es ist nicht erlaubt, Hemden im Turnier zu tragen, die ähnlich dem Stil der Kleidung der offiziellen Schiedsrichter der IDF / EDU sind.

.4.1 Kleiderordnung für das Finale:

Jeder Spieler des Teams muß:

- Teamhemden mit Ärmeln müssen getragen werden (d.h. einheitlicher Stil, Farbe und Logo außer dem Namen des Spielers). Dies schließt die Vorderseite und den Rücken der Hemden ein.
- Es müssen lange Hosen, oder knielange Shorts getragen werden, die ordentlich, sauber und nicht zerrissen sind. Badehosen sind nicht erlaubt.
- Es werden keine unpassenden oder obszönen Aufdrucke auf der Teamkleidung geduldet.

Es sind alle Punkte der regulären Turnierkleiderordnung zu befolgen.

Das nicht beachten der Kleiderordnung während dieser Veranstaltung wird den Ausschluss des Spielers für den Rest dieser Veranstaltung zur Folge haben.

.4.2 Strafe für das nicht beachten der Kleiderordnung:

Jeder Spieler, der nicht in ordnungsgemäßer Kleidung zum Spiel antritt, hat 15 Minuten Zeit, die notwendigen Änderungen vorzunehmen. Wenn ein Spieler ein zweites Mal aufgefordert werden muß, wird es KEINE Frist mehr geben.

.5 SPIELBERECHTIGUNG & QUALIFIKATION:

Alle teilnehmenden Spieler müssen eine gültige IDF/EDU Lizenz besitzen, um bei den offiziellen Turnieren der IDF/EDU teilnehmen zu können. Die Lizenzen werden durch die jeweiligen Mitgliedsverbände an die Spieler ausgestellt. Alle Spielerdaten müssen vom jeweiligen Nationalverband zeitgerecht vor Beginn der Veranstaltung zur Verfügung gestellt werden. Der nationale Mitgliedsverband ist für die Richtigkeit der Daten verantwortlich.

Alle Teams müssen eine lückenlos ausgefüllte Teamliste mit Ersatzspielern abgeben. Es können keine Änderungen der Teamliste nach Beginn der ersten Partie des Bewerbs gemacht werden.

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor Spieler in höhere Kategorien, als der jeweilige Landesverband angegeben hat, aufzuwerten.

.6 SPIELER IDENTIFIKATION:

Ändert oder verfälscht ein Spieler oder ein Team, den Spielplan oder seine Identität, hat dies die Disqualifikation/den Ausschluß aus diesem Turnier und allen zukünftigen IDF/EDU Turnieren zufolge. Spieler können zu jeder Zeit des Turniers um einen Lichtbildausweis gebeten werden.

.7 SPIELERKATEGORISIERUNG:

Für die Richtigkeit der Angaben betreffend Spieler und deren Spielstärkeneinteilung sind die nationalen Mitgliedsverbände der IDF/EDU verantwortlich. Sollten Spieler offensichtlich nicht ihrer tatsächlichen Spielstärke eingeteilt sein, behält sich die Turnierleitung das Recht vor diesen Spieler in die entsprechende Kategorie einzustufen oder aus dem Bewerb auszuschließen.

.8 DAS TURNIER-SPIEL:

- Beide Spieler/Teams bezahlen gleich viel für die Spiele.
- Der Spieler, der den ersten Pfeil in einem Spiel wirft, muß dem Gegner mitteilen, daß er nun das Spiel beginnt. Er ist verantwortlich und muß sicherstellen, daß der Automat korrekt eingestellt ist.
- Wenn der Automat falsch eingestellt ist und das Spiel hat begonnen, wird das Spiel wiederholt. Die Person, die den ersten Pfeil geworfen hat, ist für den neuerlichen Münzeinwurf verantwortlich.

.8.1 Der Spielbeginn:

- Beim anbullen gewinnt der Dart, der am nächsten dem Zentrum ist. Es wird solange geworfen, bis ein Dart in der Scheibe steckt. Wenn der erste Spieler das doppelte Bull's-Eye trifft, wird der Pfeil entfernt, um dem anderen Spieler die Gelegenheit zu geben, auch das doppelte Bull's-Eye zu treffen.
- Wenn Bull Gleichstand ist, wiederholen die Spieler in umgekehrter Reihenfolge das anbullen, bis ein Sieger feststeht. Die Pfeile müssen alle im Dartgerät stecken bleiben.
- Der Gewinner des Münzwurfes kann entscheiden wer als erstes auf das Bull wirft.
- **EDU Regel: Wenn beide Spieler auf der 13 Zoll Zielscheibe einfaches Bull werfen bedeutet dies Gleichstand. Doppeltes Bull bedeutet Gleichstand**
- **IDF Regel: Wenn beide Spieler auf der 15 Zoll Zielscheibe einfaches Bull werfen gewinnt immer jener Dart, welcher näher dem Zentrum ist. Doppeltes Bull bedeutet Gleichstand.**

.8.2 Spielmodus:

.8.2.1 Grundregeln für das Spiel 501

- Alle Spieler starten das Spiel mit 501 Punkten und versuchen null zu erreichen. Wenn ein Spieler mehr als die am Dartgerät angezeigten verbleibenden Punkte trifft um null zu erreichen, wird der Punktestand auf den Score, der zu Beginn der Runde angezeigt war, zurückgestellt.
- Wenn ein Spieler null erreicht, ist das Spiel beendet.
Team: Das Gewinner Team ist jenes, mit dem niedrigsten (beide Spielerpositionen) zusammengezählten Punktestand. Wenn ein Spiel mit Punktegleichstand beendet wird, gewinnt jenes Team das Spiel, welches als erstes null erreicht. Wenn ein Spieler null erreicht obwohl er blockiert ist, wird das Spiel der gegnerischen Mannschaft zugesprochen. Ein Spieler ist blockiert wenn sein Team Partner einen

höheren Punktestand aufweist, als die Summe der beiden gegnerischen Punktestände.

- Alle allgemeinen Spielregeln werden verwendet.

.8.2.2 Grundregeln für das Spiel Cricket:

- Das Spiel Cricket wird mit geteiltem Bull gespielt (einfaches Bull zählt 25, doppeltes Bull zählt 50).
- Das Ziel des Spiels ist es, die Zahlen 20,19,18,17,16,15 und Bull in beliebiger Reihenfolge vor dem Gegner zu schließen. Der Spieler/Team welcher als erster alle Zahlen inklusive Bull geschlossen und einen höheren oder gleichen Score wie sein Gegner hat, gewinnt das Spiel. Ein Spieler schließt eine Zahl indem er sie dreimal trifft. (entweder mit einem dreifachen, einem doppelten und einem einfachen oder mit drei einfachen Zahlen)
- Punkte können nur erreicht werden wenn Zahlen getroffen werden, welche bereits geschlossen sind. Wenn eine Zahl von beiden Spielern/Teams geschlossen ist, kann keiner der beiden Spieler/Teams bei dieser Zahl punkten.
- Alle allgemeinen Spielregeln werden angewendet.

Die speziellen Spielmodi werden in einem eigenen Punkt behandelt, da sich dies aufgrund der unterschiedlichen Scheibengröße und Events in eigenen Regeln für die IDF und die EDU niederschlägt.

.8.3 Spielerersatz Regel Nationalteam IDF/EDU:

Vor Ort Spielerersatz muß mindestens 2 Stunden vor Turnierbeginn der Turnierleitung bekanntgegeben werden. Wenn aufgrund unvorhergesehener Umstände es nicht möglich ist, den Ersatzspieler 2 Stunden vor Turnierveschehen zu melden, hat die Turnierleitung die volle Entscheidungsfreiheit, diese Situation zu handhaben. Ein Ersatz muß die gleiche Nationalität haben und Mitglied bei einem Charterholder der IDF/EDU sein und allen Spielanforderungen entsprechen. Der Ersatz darf in keinem der laufenden Bewerbe gemeldet sein. Der Ersatz muß vom gleichen Geschlecht sein. Bei den Finalteams ist die Meldung eines Ersatzspielers nicht mehr möglich.

.9 RANGLISTEN UND AUSWERTUNGEN:

Endresultate jeder Runde werden entweder bei der Turnierleitung ausgehängt oder sind von jedem einzelnen Spieler/Team mittels Lizenzkarte am Terminal abrufbar.

Alle Entscheidungen, die von der Turnierleitung getroffen werden sind endgültig und können nicht angefochten werden.

.10 AUSZEICHNUNGEN:

Auszeichnungen und Pokale werden bei denen im Turnierplan festgehaltenen Siegerehrungen übergeben.

Die Preisgelder sind nach Abschluß eines Bewerbs bei einer eigens installierten Auszahlungsstelle abzuholen. Die im Turnierplan festgelegte Preisgeldstaffelung ist verbindlich! Spieler, die Preisgeld erhalten, müssen einen gültigen Lichtbildausweis vorlegen können.

.11 VERSPÄTUNGEN UND PROZEDERE:

.11.1 Nichtantritt eines Spielers oder Teams:

Sollte ein Spieler/Team 15 Minuten nach Beginn des Bewerbs nicht spielbereit am Dartgerät sein, führt dies zum Verlust des ersten Matches. Spielberichte für Nichtantritte müssen bei der Turnierleitung abgegeben werden.

.11.2 Einzel- und Doppelbewerbe:

Sollte ein Spieler/Team fünf Minuten nach offiziellem Spielbeginn nicht spielbereit am zugewiesenen Dartgerät sein, muß der gegnerische Spieler/Team Meldung bei der Turnierleitung erstatten. Daraufhin wird der nicht anwesende Spieler ein zweites und letztes Mal aufgerufen sich zum zugewiesenen Dartgeräte zu bewegen. Sollte nach weiteren fünf Minute der Spieler/Team noch immer nicht erscheinen, muß der gegnerische Spieler/Team bei der Turnierleitung Meldung erstatten und das Match wird für den fehlenden Spieler/Team als verloren gewertet.

Der nichtangetretene Spieler/Team wird in die Verliererrunde eingetragen und kann den Bewerb auf der Verliererseite fortsetzen.

.11.3 Team Bewerbe:

- Am ersten Spieltag und im ersten Spiel des Bewerbs wird den Teams eine 15 Minuten Frist zum Erscheinen am zugeteilten Dartgerät eingeräumt. Diese Frist ist einmalig und gilt nicht mehr nach Abschluß der ersten Runde.
- Wenn weniger als drei Spieler nach offiziellem Beginn des Bewerbs und nach Ablauf dieser 15 Minuten Frist am zugeteilten Dartgerät anwesend sind, wird das fehlende Team von diesem Bewerb ausgeschlossen, wenn ein Round Robin Modus gespielt wird. Sollte ein Doppel KO Modus gespielt werden, hat das Team die Möglichkeit in der Verliererrunde weiterzuspielen. .
- Sollte ein Spieler eines Teams nach der 15 Minuten Frist nicht anwesend sein, kann das Spiel begonnen werden, allerdings muß das Team das betroffene Match mit diesen drei Spielern beenden. Die restlichen Matches des Bewerbs kann das Team mit vier Spielern weiterspielen.
- Wenn ein Team aus unvorhersehbaren Umständen zu spät erscheint und vor dem Aufruf des zweiten Matches spielbereit ist, kann das betroffene Team, falls in diesem Bewerb vorgesehen, in der Verliererrunde weiterspielen. Ist ein Round Robin Modus für diesen Bewerb vorgesehen, kann das erste Match am Ende dieser Round Robin Runde nachgeholt werden. Die Turnierleitung behält sich hier das Entscheidungsrecht vor.

.11.4 Spielunfähige Spieler:

Als spielunfähig wird ein Spieler bezeichnet, der offensichtlich nicht mehr wettkampffähig ist. Solche Spieler werden grundsätzlich vom Bewerb ausgeschlossen. Sollte im Team kein Ersatzspieler zur Verfügung stehen, der die Position eines spielunfähigen Spielers einnehmen kann, wird das gesamte Team disqualifiziert. Es liegt in der Verantwortung der Spieler und des Teams diesen Zustand zu vermeiden. Es werden keine Ausnahmen gemacht.

.11.5 Disqualifizierung von Teams:

Sollte ein Team aus irgendwelchen Gründen die Round Robin nicht beenden können, werden folgende Maßnahmen gesetzt.

- Die Ergebnisse des betroffenen Teams werden aus der Wertung genommen.
- Alle Spieler des betroffenen Teams sind am gleichen Tag, sowie am darauffolgenden Tag von den Bewerben des laufenden Turniers ausgeschlossen. Ob die Spieler auch von den offiziellen Bewerben der IDF/EDU ausgeschlossen werden, entscheidet die Turnierleitung.

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor notwendige Regelanpassungen vor Ort durchzuführen.

.12 FOULS:

Folgende Geschehnisse werden als Regelverstoß eingestuft. Das Begehen eines Fouls kann zum Verlust der Wurfmöglichkeit, Satzverlust, Spielverlust, Ausschluß vom laufenden Turnier oder des aktuellen Ligaspielbetriebs und sogar zum Ausschluß künftiger Turniere oder Ligaspielbetriebe führen. Die Turnierleitung welche durch die IDF/EDU autorisiert ist, wird alle Entscheidungen bezüglich Regelverstöße treffen. Die Strafe für einen Regelverstoß ist, außer es wird anders bestimmt, der Verlust der Wurfmöglichkeit für den Spieler der den Regelverstoß begangen hat.

- .12.1 Ein Festhalten an den allgemeinen Regeln betreffend Fouls ist verpflichtend.
- .12.2 Regelverstöße müssen reklamiert werden in der Runde in welcher der Regelverstoß passiert.
- .12.3 Unflätiges Benehmen des Gegners während ein Spieler seine Pfeile wirft ist verboten und bedeutet einen Regelverstoß. Das Werfen an ein nicht betriebsbereites Dartgerät wird als Vergehen gewertet. Jeder Zuseher der ein Vergehen hervorruft, kann vom Schiedsrichter vom Turnierort entfernt werden.
- .12.4 Der geworfene Pfeil muß einen Kontakt an der Zielscheibe hervorrufen, bevor des Spielers Fuß die Abwurfline übertritt. Andernfalls handelt es sich um einen Regelverstoß. Betreffender Spieler ist vom Kapitän der gegnerischen Mannschaft zu ermahnen. Tritt dieser Regelverstoß erneut auf ist ein Schiedsrichter zu rufen der den Regelverstoß zu bestätigen hat. Bestimmt der Schiedsrichter, daß es sich hierbei um ein Foul handelt, verliert betreffender Spieler sein Recht seine nächsten drei Pfeile zu werfen.
- .12.5 Jeder Spieler ist verantwortlich dafür, daß das Dartgerät die richtige beziehungsweise seine eigene Spielposition anzeigt, bevor er seine drei Pfeile wirft. Das Spiel ist sofort zu unterbrechen wenn eine falsche Spielposition bemerkt wird. Wenn das Spiel in der gleichen Reihenfolge beendet wird wie es gestartet worden ist, so wird es gewertet. Wenn der Spieler in einem Spiel auf die falsche Spielposition geworfen hat und dieses Fehlverhalten wurde erst nach Beendigung des Spiels, aber vor dem nächsten Spiel bemerkt, wird das Spiel wiederholt wobei die für das Fehlverhalten verantwortliche Mannschaft für den Münzeinwurf zuständig ist. Wenn das Fehlverhalten erst nach Beginn des nächsten Spiels bemerkt wird, wird betreffendes Spiel für das gegnerische Team gewertet.
- .12.6 Wenn ein Spieler auf die falsche Spielerposition wirft und dadurch das Spiel beendet, hat er das Spiel verloren.
- .12.7 Wenn ein Dartgerät während eines Stromausfalls oder einem anderen Grund außer Kontrolle rückgesetzt wird, muß das betroffene Spiel neu gestartet werden. (Spiel startet vom Beginn)
- .12.8 Wenn ein Spieler oder sein Partner ein Spiel in einer Runde beendet in dem er/sie einen Regelverstoß begangen haben, verliert das Team das Spiel.
- .12.9 Jede, durch eine absichtliche oder unabsichtliche, von einem Spieler verursachte Gerätestörung führt zum Verlust des Spiels der verursachenden Mannschaft.

- .12.10 Der Mißbrauch der Ausrüstung, mangelnde Sportlichkeit oder unethisches Verhalten kann von einem Turnierverantwortlichen oder Schiedsrichter abgemahnt und als Regelverstoß geahndet werden.
- .12.11 Jeder Spieler/Team welches drei Regelverstöße in einem Match verursacht, hat das Match verloren.
- .12.12 Jeder Spieler der erwischt wird zu schwere oder nicht den Vorschriften entsprechende Darts zu verwenden, kann zur Folge haben, daß dem betroffenen Team alle Spiele, welche dieser Spieler während dieses Matches gewonnen hat, als verloren zu werten. Das Match wird dann mit jenen Spielern fortgesetzt, die vorschriftsmäßige Darts verwenden. Jeder Protest betreffend des Gewichtes der Dartpfeile muß während des laufenden Matches gemacht werden. Einer Reklamation nach Beendigung des Matches wird nicht stattgegeben.
- .12.13 Die Nichtbeachtung der Regeln begründet einen Regelverstoß.
- .12.14 Alle Entscheidungen der Schiedsrichter und Turnierleitung sind endgültig.

Blasrohre und magnetische Darts sind nicht erlaubt in diesem Turnier.

.13 DER BETRUG:

Spieler; die beim Betrügen auf irgendeine Weise erwischt werden, können vom Turnier ausgeschlossen werden, bis hin zum Ausschluß aller IDF/EDU Events für bestimmte Zeit. Die Turnierleitung hat volle Autorität und trifft die endgültige Entscheidung im Hinblick auf die Bestrafung.

.14 PROTEST PROZEDERE:

Diese Richtlinien sollen dem Spieler zur ordnungsgemäßen Protesteingabe dienen. Ein Protest muß sofort nach Beendigung des zu beanstandeten Spiels eingebracht werden. Die Protestgebühr beträgt € 100.-

- Nur der betroffene Spieler/Team kann einen Protest einbringen.
- Sollte dem Protest stattgegeben werden, wird die Protestgebühr rückerstattet.
- Sollte dem Protest nicht stattgegeben werden, wird die Protestgebühr von der IDF/EDU einbehalten.

.15 RICHTIGES VERHALTEN:

Richtiges Verhalten, Benehmen und Sportlichkeit werden jederzeit vom Spieler verlangt. Von den Schiedsrichtern getroffene Entscheidungen aufgrund von Streit sind **ENDGÜLTIG**. **GEWALT, VERBALE ATTACKEN ODER ANDEREN SPIELER SCHADEN ZUFÜGEN**, wird im **TURNIERGESCHEHEN NICHT ERLAUBT**. Es gibt **KEINE TOLERANZ**, wenn es zu Übertretungen dieser Regeln kommt.

Es wird keine Blitzfotografie während des Turnierspiels erlaubt.
Handys müssen den Klingelton während des Turnierspiels ausgeschaltet haben.

1.16 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN:

2.1 EINZELWETTBEWERBE HERREN/DAMEN/JUNIORS::

Spielmodus:

Herren:

- **501 Double In / Double Out**
2,44 m Abwurflinie
15" Zielscheibe
50/25 geteiltes Bull
20 Rundenbegrenzung
Doppel KO Modus
- Das Spiel ist 501 double in/double out. Es wird mit geteiltem Bull gespielt (25/50). Der Spieler kann mit Bulls Eye das Spiel starten und auch beenden.

Damen:

- **501 Double In / Double Out**
2,44 m Abwurflinie
15 Zoll Zielscheibe
50/50 kein geteiltes Bull
20 Rundenbegrenzung
Doppel KO Modus
- Das Spiel ist 501 double in/double out. Es wird mit nicht geteiltem Bull gespielt (50/50). Die Spielerin darf das Spiel nicht mit Bull beginnen und beenden.

Damen und Herren:

- **Cricket Standard**
2,44 m Abwurflinie
15 Zoll Zielscheibe
50/25 Splitbull
25 Rundenbegrenzung
Doppel KO Modus
- Das Spiel ist Cricket und wird mit geteiltem Bull gespielt. Der Spieler der zuerst die Zahlen geschlossen und die höchste Punktezahl hat gewinnt das Spiel.

Juniors:

- **501 masters out**
2,44 m Abwurflinie
15 Zoll Zielscheibe
50/50 kein geteiltes Bull
25 Rundenbegrenzung
Doppel KO Modus
- Das Spiel ist 501 masters out und wird mit nicht geteiltem Bull gespielt (50/50). Der Spieler kann das Spiel mit einem Bull beginnen aber NICHT mit einem Bull beenden. Das Spiel kann es mit einer doppelten oder dreifachen Zahl beenden.

Wenn die Rundenbegrenzung erreicht ist, zeichnen die Spieler / Teams ihr Spielergebnis auf und rufen dann einen Schiedsrichter. Bei '01 Spiele zählt der Punktestand um einen

Gewinner zu erklären. Für Cricket Spiele zählt der Punktestand, außer bei Punktegleichheit, wird dann die Anzahl der Marks gewertet.

2.2 IDF WORLD CUP:

Beim IDF World Cup wird ein Spielplan best of five gespielt. Die Matches werden in einem Doppel KO Plan gespielt. Dieser Spielplan beinhaltet:

- **2 Spiele 501 double in/double out**, Team (League) Tasse (Herren 25/50; Damen 50/50).
- **2 Spiele Cricket Standard**, zwei Spieler auf einem Score (Herren und Damen 25/50)
- **1 Spiel 501 double in/double out Tiebreaker** Team (League) Tasse alle Spieler sind im Spiel integriert (2 Spieler auf einem Score) Im Tiebreaker können die Spieler in jeder Anordnung spielen.

2.2.1 Spielverlauf:

- Münzwurf, der Gewinner entscheidet wer mit dem Wurf auf das Bull beginnt. Jedes Team bestimmt einen Spieler für den Wurf auf das Bull.
- Das Gewinnerteam des Bullwurfs ist das Heimteam und schreibt seine Spieler in den Spielplan, im Anschluß das zweite Team.
- Nach dem ersten Spiel startet die Verlierermannschaft des vorhergehenden Spiels, das zweite Spiel und so weiter.
- Der Beginn des letzten Spiels (Tiebreaker) wird so wie das erste Spiel über das Bull entschieden.

2.2.2 Spielerwechsel:

Ein Spielerwechsel ist nur zwischen den Spielbegegnungen und nicht während eines Matches möglich.

2.2.3 Start Reihenfolge:

Die Startreihenfolge jedes Spiels ist auf dem Spielplan festgelegt.

Im Teambewerb (letztes Spiel), an denen alle Spieler am letzten Spiel teilnehmen, kann in beliebiger Reihenfolge gespielt werden.

3 EDU TURNIERREGELN

3.1 EDU EUROCUP TEAM:

Es sind bei keinem Spiel die Rundenlimits aktiviert.

3.1.1 Anmeldung der Teams:

Eine Mannschaft besteht aus minimal 4 und maximal 6 Spielern. In einer Eurocupmannschaft dürfen maximal 2 Spieler der Nationalmannschaft eingeschrieben sein. Alle Spieler einer Mannschaft müssen die Spielerlizenz vom gleichen Verband haben. Bei den Eurocupmannschaften der Herren müssen 2 Spieler in der letzten Ligasaison in derselben Mannschaft gespielt haben.

Der Spieler mit der höchsten Kategorie bestimmt die Serie der Mannschaft. Gespielt wird in den Serien A, B, C und Damen. Serieneinteilung (Kategorien):

3.1.2 Kategorien:

Gespielt wird in den Serien:

- Kategorie A 501 Double out,
- Kategorie B 301 Master out,
- Kategorie C 301 Single out,
- Kategorie Damen 301 Master out.

Gespielt wird auf der 13 Zoll Zielscheibe:

3.1.3 Spielmodus:

Gespielt wird im Davis Cup System

- **2 Einzelspiele** (best of three)
- **1 Doppelspiel mit 4 Spielern** auf 2 Display pro Mannschaft (best of three)
- **2 Einzelspiele** (best of three)

Ab dem Halbfinale wird „best of three“ Spielberichte gespielt.

Spielsystem: Round Robin bis zu den besten 8 beziehungsweise. 16 Teams (hängt von der Teilnehmerzahl ab). Die letzten 8 oder 16 Teams spielen im Doppel KO Turnierplanraster.

3.1.4 Spielverlauf:

Vor jeder Spielbegegnung müssen die 4 Einzelspieler eingetragen werden. Diese Information muß dem Gegner nicht bekanntgegeben werden, solange er seine Spieler nicht eingetragen hat. Dies erfolgt in der Praxis durch falten des Spielberichtes, so daß jeder Kapitän seine Spieler verdeckt eintragen kann. Die Zusammensetzung der Spieler beim Doppelspiel können bei Beginn des Doppels festgelegt werden. Während einer Spielbegegnung darf nicht ausgewechselt werden. Auswechslungen dürfen in der nächsten Spielbegegnung vorgenommen werden.

Die Turnierleitung behält sich mögliche Änderungen des Spielmodus vor.

3.2 EUROPEAN TEAM CHAMPIONSHIP:

3.2.1 Anmeldung der Nationalteams

Die Landesverbände melden ihre Nationalmannschaften an die EDU, der Abgabetermin ist vor Beginn des Eurocup Team Events. Die Teilnehmer müssen die Staatsbürgerschaft des jeweiligen Landes nachweisen für welches sie spielen. Eine Mannschaft besteht aus minimal 4 und maximal 8 Spielern. Ein Spieler der Nationalmannschaft muß nicht immer die Kategorie A haben, es wird immer die erreichte Kategorie des Spielers gewertet.

3.2.2 Auslosung der Teams

Die Gruppen werden am Abend vor Beginn der Nationalmannschaft ausgelost. Die 1^o-4^o platzierten Mannschaften der letzten Europameisterschaft werden gesetzt.

3.2.3 Spielmodus

Es darf nur auf der 13 Zoll Zielscheibe gespielt werden.
Die Gruppen bestehen aus minimal 3 und maximal 6 Teams.

Herrn und Damen spielen 501 Double out auf 4 Geräten. Nach den Gruppenspielen wird für die letzten 8 Teams der Wettbewerb im Doppel KO. System Turnierplan weitergeführt. Gespielt werden **16 Einzelmatches** (best of three) und **1 Teammatch** (gespielt als zwei Doppelspiele mit der League Taste)

Teammatch: das 1° Spiel spielen 2 Spieler vom Team A gegen 2 Spieler vom Team B, das 2° Spiel spielen die anderen beiden Spieler vom Team A gegen 2 Spieler vom Team B, das eventuelle 3° Spiel spielen die beiden Sieger des Team A und des B gegeneinander.

Vor jedem Match müssen die 4 Einzelspieler eingetragen werden, die beiden Ersatzspieler können vor dessen Einsatz nachgetragen werden. Die Doppelspieler können bei Spielbeginn des Doppels festgelegt werden. Während einer kompletten Spielbegegnung dürfen 2 Spieler ausgewechselt werden. Ein bereits in einem Match ausgewechselter Spieler darf während einer Spielbegegnung nicht mehr zurückgewechselt werden.

Die Turnierleitung behält sich mögliche Änderungen des Spielmodus vor.