

FIDART – Italienische Dart Föderation

1. Allgemeine Regeln am Elektronik Dart

- 1A Sporttechnische Voraussetzungen
- 1B Begriffsdefinitionen
- 1C Spielerlizenz und ihre Gültigkeit

2. Meisterschaftsregeln am Elektronik Dart

- 2D Spielvarianten in den verschiedenen Klassen
- 2E Spielerqualifikation
- 2F Meisterschaft und Klassenbildung
- 2G Termine
- 2H Spielvorbereitung
- 2J Spielbeginn
- 2K Spielablauf
- 2L Spielabschluss
- 2M Nichtantritt
- 2N Streitfragen - Fouls
- 2P Ranglistenkriterien bei der Meisterschaft
- 2Q Finale
- 2R Neueinstufung der Spielerkategorien

3. Turnierregeln am Elektronik Dart

- 3T Spielbeginn
- 3U Punktezahlung
- 3V Streifragen - Fouls
- 3W Turnierleitung

1. Allgemeine Regeln am Elektronik Dart

1A Sporttechnische Voraussetzungen

1A1 Es wird an Sportgeräten gespielt, welche von der EDU European Dart Union homologiert und von der FIDART für die Meisterschaft zugelassen sind. Aktuell sind folgende Marken homologiert:

ARACHNID Europäische Scheibe Doppel – dreifach 10mm

CYBERDINE DART Mit integriertem Logo EDU - Gerätefront

MERIT Skorpion , Merkur

NOVOMATIC Classicdart , New Dart, Novo Sport Dart II

VALLEY Löwen

1A2 Board

Ist die kreisförmige Fläche, (in Sektoren eingeteilt)welches sich am Sportgerät befindet. Seine Oberfläche ist mit kleinen Bohrungen besetzt, die das Steckenbleiben der, mit der Hand des Spielers geworfenen Darts, ermöglichen. Das Board muss mit einem Minimum von 40 Wattbeleuchtet sein.

Die in den äußeren, schmalen Ring geworfenen Dartpfeile zählen doppelt, jene in den mittleren schmalen Ring dreifach, die ins blaue Bull 25 und ins rote Bull's Eye 50 Punkte. Dartpfeile, die im schwarzen Außenring auf der Gerätefront oder sogar neben das Gerät geworfen wurden, zählen NULL Punkte, und dürfen nicht nochmals geworfen werden.

1A3 Darts

Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:

- a) sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen;
- b) das Gesamtgewicht des einzelnen Darts darf 20 Gramm nicht überschreiten.
- c) sie dürfen nicht länger als 16 cm sein.

1A4 Die Abwurflinie

Die (Startlinie) muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Bei einer Höhe von 1,73m des Bull's Eye vom Boden ergibt ein Diagonalmaß von 2,934 m zur Startlinie. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder betreten, noch überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

1A5 Der Spielbereich

ist die erforderliche Fläche, um ein problemloses Spiel zwischen zwei Spieler zu gewährleisten. Im Spielbereich dürfen sich während eines Spieles nur der im Wurf befindliche Sportler und eventuell ein Mitglied der Turnierleitung (Schiedsrichter) aufhalten. Sein Spielgegner hat sich mindestens 1,5 m dahinter aufzuhalten (Ausnahme: bei Platzmangel). Im Spielbereich ist das Rauchen, Trinken, Essen und telefonieren verboten. Der im Wurf befindliche Spieler darf den Spielbereich nicht verlassen.

1B Begriffsdefinitionen

1B1 Throw

(Wurf): Ein Wurf besteht aus drei, mit der Hand des Sportler auf das Board geworfenen Dartpfeilen.

1B2 Leg

Ein Leg besteht aus mehreren Würfeln und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Satzes. Für zwei gewonnene Legs erhält der Spieler der jeweiligen Mannschaft einen Satzpunkt und zwei Legspunkte.

1B3 Satz

Unter Satz wird die Begegnung zweier Sportler innerhalb eines Matches verstanden. Ein Satz besteht aus maximal 3 Legs.

1B4 Match

Unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen, bei dem zwei Teams aufeinandertreffen. Ein FIDART - Meisterschaftsmatch besteht aus 17 Sätzen, 16 Einzel – und einer Doppelbegegnung.

1C Spielerlizenz und Gültigkeit

1C1 Die Spielerlizenz ist ein Dokument, welches den Spieler ausweist und ist nur mit Foto oder Personalausweis gültig. Die gültige Spielerlizenz berechtigt die Teilnahme an allen Veranstaltungen die von der Fidart organisiert werden (Meisterschaften, Nationale Ranglistenturniere, usw.) sowie an allen offiziellen Veranstaltungen der EDU (European Dart Union) und Veranstaltungen der IDF (International Dart Federation)

1C2 Duplikate der Spielerlizenz sind schriftlich an die Fidart zu richten und kosten 5,00 Euro die an die Fidart zu bezahlen sind.

1C3 Die Spielerlizenz hat nur Gültigkeit wenn sie mit einer Jahresmarke vermerkt ist, die nach bezahltem Mitgliedsbeitrag an den Mitgliedern versendet wird. Die Jahresmarke ist gültig für ein gesamtes Sportjahr der Fidart und zwar vom 1.Februar bis 31.Jänner des nächsten Jahres.

2. Meisterschaftsregeln am Elektronik Dart

2D Spielvarianten in den verschiedenen Klassen

| | | | |
|-------|---------|-------------------|----------------|
| Serie | Elite | (Interregional) | 501 Double Out |
| Serie | Master | (Landesebene) | 501 Master Out |
| Serie | Amateur | (Bezirksebene) | 501 Single Out |
| Serie | Mixed | (Bezirksebene) | 301 Single Out |

2E Spielerqualifikationen

2E1 Alle Spieler die an offiziellen Turnieren um den Europameister oder Italienmeistertitel oder an der Nationalmannschaft teilnehmen, müssen Mitglieder der Fidart sein, eine italienische Staatsbürgerschaft besitzen, oder über einer Schriftlichen Erlaubnis der Fidart verfügen. Jeder Spieler muss in Italien einen ständigen Wohnsitz haben.

2E2 Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie bei der FIDART für die laufende Meisterschaft angemeldet sind. Hierzu müssen sie persönlich auf der Anmeldung unterschreiben.

2E3 Spieler oder Mannschaften die ihre sportliche Tätigkeit bei anderen Dart Organisationen ausüben (Einzel oder Mannschaft) werden laut Statuten der Fidart als Verbands schädigend bezeichnet , und werden folge dessen automatisch gesperrt , ohne Anspruch auf Spesenbeiträge oder Rückerstattung der Lizenzgebühr.

2E4 Ein Spieler darf in der laufenden Meisterschaft die Mannschaft nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst bei der Anmeldung der darauf folgender Meisterschaft möglich.

2E5 Neue, oder die von einer anderen Liga kommenden Spieler, werden von der FIDART laut Spielerqualität oder Kategorie eingestuft. Die Fidart behält sich vor bei Bedarf Spieler laut Wertungen und Spielerqualitäten in eine andere Kategorie einzustufen.

2F Meisterschaft und Klassenbildung

2F1 Es dürfen pro Mannschaft maximal acht Spieler gemeldet werden. Mannschaftsnamen die Ethik oder Moral widersprechen werden nicht angenommen.

2F2 Spielernachmeldungen bei der Meisterschaft sind nur in den Hinrunden möglich.

2F3 Klassenbildung

Serie Elite

offen für alle Kategorien

Serie Master

| | | |
|---------|---|----------------------------------|
| maximal | 1 | Spieler der Kategorie A |
| rest | | Spieler der Kategorien B - C - D |

Serie Amateure

| | | |
|---------|---|------------------------------|
| maximal | 1 | Spieler der Kategorie B |
| rest | | Spieler der Kategorien C - D |
| kein | | Spieler der Kategorie A |

Serie Mixed

| | | |
|---|-----|----------------------------|
| maximal | 2/1 | Spieler der Kategorien C |
| Es können maximal 2 Spielerinnen der Kategorie C oder 1 Spieler der Kategorie C eingeschrieben sein | | |
| rest | | Spieler der Kategorien D |
| kein | | Spieler der Kategorie A –B |

2F4 Eine Mixed Mannschaft muss aus Damen und Herren bestehen, deshalb muss bei den Meisterschaftsspielen eine Frau/Herr alle 4 Einzel und das Doppel spielen.

2F5 Anmeldungen welcher dieser Klassenbildung nicht entsprechen, werden in die nächst höhere Serie eingeordnet.

2F6 Die FIDART behält sich vor, die Meisterschaftsklassen bei Bedarf zu ändern oder neu zu gestalten. Hierzu kann die Wertung der letzten Meisterschaft verwendet, oder Relegationsspiele angesetzt werden.

2F7 Bei Mannschaftsanmeldung bleibt dem Spieler seine erreichte Kategorie erhalten, unabhängig davon in welcher Serie seine Mannschaft spielt.

2F8 Ein Spieler der eine oder mehrere Meisterschaften aussetzt, bleibt in seiner erreichten Kategorie.

2G Termine

2G1 Die jeweiligen Spieltermine aus dem Spielplan sind verbindlich und müssen respektiert werden.

2G2 Abweichungen sind nur in Ausnahmefällen, durch höhere Gewalt begründet, und mit beidseitigem Einverständnis der betroffenen Teams und der Fidart möglich. Ein Match muss jedoch innerhalb 4 Spieltage vor/nach dem regulären Spieltermin absolviert werden.

2G3 Die letzten beiden Matches der Meisterschaft dürfen nicht verschoben werden.

2G4 Meisterschaftsspiele sind prinzipiell von Montag bis Freitag auszutragen. Spielbegegnungen die nach Meisterschaftsende ausgeführt werden, haben für die Gesamtwertung der Meisterschaft keine Gültigkeit mehr.

2H Vorbereitung

2H1 Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät, auf welchem das Match ausgetragen wird, für die Gastmannschaft reserviert. Falls am Spielort 2 Geräte vorhanden sind muss auf beiden Geräten gespielt werden.

2H2 Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn vollständig in Druckschrift ausgefüllt werden, und nur anwesende Spieler dürfen eingetragen werden. Der/die Reservespieler kann vor Beginn des Auswechsels auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden. Ein Match kann nur mit mindestens vier Spielern ausgetragen werden. (Siehe 2M1)

2H3 Sollte eine Spielerlizenz nicht vorliegen, so hat der Spieler sich mit Personalausweis, Reisepass oder Führerschein auszuweisen. Die Fidart kontrolliert im Nachhinein, ob die Anmeldung ordnungsgemäß erfolgt ist. Anderenfalls verliert die Mannschaft die von diesem Spieler erzielten Sätze – Legs zugunsten des Gegners, und kann von der Disziplinarkommission, als unsportliches Verhalten, geahndet werden.

2J Spielbeginn

2J1 Ein Meisterschaftsmatch besteht aus 17 Set, 16 Einzelspiele und einer Doppelbegegnung. Begonnen wird das Match mit dem Doppelbewerb auf 4 Positionen und mit der Optionstaste (League - Team), gefolgt von den 16 Einzelspielen. 2 ausgewählte Spieler der Heimmannschaft gegen 2 ausgewählte Spieler der Gastmannschaft, spielen 1 Leg. Das zweite Leg spielen die anderen beiden Spieler der Heimmannschaft gegen den anderen beiden der Gastmannschaft. Wenn das erste und das zweite Leg von Spielern der gleichen Mannschaft gewonnen wurde, so ist das Set zu Ende und wird 2:0 für die gewonnene Mannschaft gewertet. Falls ein Leg die Heimmannschaft gewonnen hat und ein Leg die Gastmannschaft so wird das 3 Leg von den beiden Siegerpaaren gespielt (2:1). Gespielt werden die jeweiligen Disziplinen auf 2 gewonnene Legs, jeder gegen jeden. Alle Spielerpaarungen müssen in fortlaufender Reihenfolge des Spielberichtsbogens gespielt werden.

2J2 Während eines Matches können zwei Ersatzspieler ausgewechselt werden. Das Auswechseln ist nur einmal pro Spieler möglich und zwar nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Spieler die ausgewechselt wurden, können nicht mehr für das jeweilige Match zugelassen werden. Die Auswechslung/en ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.

2J3 Jeder Spieler der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichtsboogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Erscheint ein Spieler nach nochmaligem Aufruf innerhalb 5 Minuten nicht an der Abwurflinie, hat er dieses Spiel mit 0:1 Sätzen und 0:2 Legs verloren.

2J4 Beide Spieler haben vor Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen gestartet wird.

2J5 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das 1.Leg, das 2. Leg beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Leg erforderlich sein, muss ausgebullt werden. Fällt, beim Ausbullen, der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Sportler nachgeworfen werden. Ist der Abstand zum Bull gleich oder treffen beide Spieler in das blaue Bull oder beide in das rote Bull's Eye, so muss noch einmal ausgebullt werden. Abstände innerhalb des Bull's oder Bull' Eye zählen nicht. Einer im Bull oder Bull's Eye steckender Dart muss nur bei Aufforderung des Gegners herausgezogen werden.

2K Spielablauf

2K1 Alle Dart, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden oder nicht. Ein Dartpfeil der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell nachgedrückt werden. Ein Spieler kann entscheiden ob er die restlichen Pfeile (1 – max.3 Pfeile) werfen will oder die Optionstaste drückt und eine Runde weiterschaltet.

2K2 Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielerposition anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Spielerposition des Gegners anzeigt, gelten die/der Darts als geworfen. Er kann das Sportgerät auf seine Position umschalten und die noch nicht geworfenen Darts werfen. Wurde der Punktestand vom Gegner verändert, so kann dieser entscheiden ob er den veränderten Punktestand akzeptiert oder von seinem selbst erreichten Punktestand weiterspielen will.

2K3 Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktezahl, auch wenn die Punktezahl mit dem getroffenen Sektor nicht übereinstimmt. Ausnahme besteht bei Beendigung eines Legs, denn sollte der Dart im richtigen Sektor stecken, so gilt dieses Leg als beendet, auch wenn das Gerät einen anderen Punktestand anzeigt.

2K4 Wenn ein Spieler beim Beenden eines Legs überwirft und die noch verbleibenden Darts in dieser Runde nachwirft, so werden die /der nachgeworfene Darts in der folgenden Runde abgezogen (Unerlaubter Trainingswurf). Wird in der nächsten Runde mit einem in der vorhergehenden Runde nachgeworfenen Dart das Leg beendet, so gilt dieses Leg als verloren. Wenn ein Spieler nach Beendigung eines Legs noch verbleibende Darts nachwirft, so wird dies nicht als “Verbotenes Training “ gewertet, weil das Leg beendet ist.

2K5 Falls das Gerät rundenbegrenzt ist, und ein Leg in den zu Verfügung stehenden Runden nicht beendet ist, so ist das Leg bei abgeschaltetem Gerät, wo nur steckengebliebene Darts Gültigkeit haben, zu beenden, oder die Spielerpositionen manuell auf den erreichten Stand zu bringen, und weiter zu spielen. Auf jeden Fall ist das Leg beendet, sobald ein Spieler null erreicht.

2K6 Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktezahlen anzeigen, muss das Match abgebrochen und die FIDART verständigt werden. Das Match wird dann zu einem von der Fidart festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt.

2L Spielabschluss

2L1 Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen.

2L2 Der Kapitän der Siegermannschaft des Matches ist verpflichtet innerhalb von 48 Stunden, nach Beendigung des Matches, das Ergebnis der FIDART per Fax oder E-Mail zu senden, anderenfalls werden der Siegermannschaft 4 Sätze und 8 Legs gestrichen.

2M Nichtantritt

2M1 Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach regulärem Spielbeginn nicht angetreten ist (oder mit weniger als vier Spielern), werden dieser 1 Punkt 8 Sätze und 16 Legs gestrichen, außer es ist höhere Gewalt nachgewiesen, in jedem Falle muss das Match innerhalb 4 Tage nachgeholt werden. Beide Mannschaften sind verpflichtet einen Termin für das nachzuholende Match zu vereinbaren und innerhalb 24 Stunden der FIDART mitzuteilen. Anderenfalls wird der Termin von der FIDART festgelegt. Sollte das nachzuholende Match nicht zustande kommen, wird Art.2M2 von den Meisterschaftsregeln angewendet.

2M2 Tritt eine Mannschaft (oder beide Mannschaften) aus unsportlichen Gründen nicht an, oder das Spielergebnis wird manipuliert, so werden die(se) Mannschaften sofort disqualifiziert und rückwirkend aus der gesamten Meisterschaftswertung gezogen. Das gilt auch für Mannschaften die sich während der laufenden Meisterschaft zurückziehen. Wenn eine Mannschaft sich in den Rückrunden von der laufenden Meisterschaft zurückzieht, werden die Resultate der Hinrunden gewertet, und in dieser Gruppe entfällt der Abstieg. Diese Mannschaften haben kein Anrecht auf Spesenbeiträge oder entrichtete Mitgliedsbeiträge.

2N Streitfragen - Fouls

2N1 Ein Spieler hat erkannte Fouls ausschließlich seinem Mannschaftskapitän zu melden, welcher sich während des gesamten Spieles in unmittelbarer Nähe des Spielfeldes aufhalten sollte.

2N2 Fouls können und dürfen nur von den Mannschaftskapitänen geahndet werden.

- a) Ablenkendes Verhalten, während der Gegner wirft
- b) Ständiges übertreten der Abwurflinie
- c) Absichtliches Verzögern des Spieles
- d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Benehmen
- e) Telefonieren während des Spieles

Wird auf Foul erkannt, ist der Spieler von seinem Mannschaftskapitän zu verwarren. Bei wiederholtem Foul hat Er unabhängig vom Spielstand den Satz, Zugunsten des Gegners, verloren.

2N3 Falls sich während eines Matches ein Mitglied einer Mannschaft oder eine der Mannschaft nahestehenden Person andauernd unsportlich oder spiel ablenkend verhält, so sind diese von den Mannschaftskapitänen zu verwarren, bei wiederholten Störungen hat der Gegner - unabhängig vom Spielstand - dieses Spiel 1:0 Sätze und 2:0 Legs gewonnen.

2N4 Reklamationen jeglicher Art sind innerhalb 48 Stunden schriftlich (Einschreiben) an die Disziplinarkommission der Fidart zu richten, welche den Fall untersucht und die nötigen Maßnahmen ergreifen wird.

2N5 Spieler oder Mannschaften können von der Disziplinarkommission für die laufende Meisterschaft disqualifiziert oder bei schwerwiegenden Fällen auch für längere Zeit gesperrt werden. In diesem Falle, verlieren die Spieler und Mannschaften, jeden sportlich erworbenen Titel. Disqualifizierte Mannschaften oder Spieler werden ohne Auf – Abstieg rückwirkend aus der gesamten Meisterschaftswertung genommen, und haben kein Anrecht auf Spesenbeiträge oder entrichtete Mitgliedsbeiträge.

2N6 Jeder Spieler einer gesperrten Mannschaft hat die Möglichkeit sich bei der Disziplinarkommission zu rechtfertigen, und die Aufhebung seiner Sperrung zu beantragen.

2R Ranglistenkriterien bei der Meisterschaft

- 1) Für ein gewonnenes Meisterschaftsmatch bekommt die Siegermannschaft 2 Punkte.
- 2) Bei gleicher Punktezahl entscheiden die Sätze.
- 3) Wenn Punkte und Sätze gleich sind entscheiden die Legs.
- 4) Wenn Punkte, Sätze und Legs gleich sind entscheidet das Resultat der Direktbegegnungen.

2Q Finale

2Q1 Wenn ein Spieler seinen Wohnsitz in einer anderen Provinz hat als die Mannschaft – Spielstätte bei der er spielt, muss dieser Spieler mindestens 4 Matches in der Meisterschaft bestreiten um beim Finale bei dieser Mannschaft zu spielen. (Ausgeschlossen sind angrenzende Provinzen vom Spielort der Mannschaft)

2Q2 Sollte beim Meisterschaftsfinale eine Mannschaft mit nur drei Spielern vertreten sein, kann diese trotzdem mit drei Spielern das Finale spielen. (Sollte dies in den Gruppen Round Robin vorkommen, muss diese Mannschaft aber alle Matches mit drei Spielern beginnen und beenden) Spielernachmeldungen für das Finale sind nicht mehr möglich. Sollte eine Mannschaft beim Finale beim 1° Match nicht anwesend sein, wird diese aus der Gruppe gelöscht auch wenn sie beim 2° Match anwesend ist.

2Q3 Mannschaften die sich für das Meisterschaftsfinale qualifiziert haben, müssen ihre Teilnahme zum Finale, durch Fax an die Fidart, bestätigen. Falls eine Mannschaft trotz der Teilnahmebestätigung beim Finale nicht erscheint, verliert sie das Anrecht auf jeglichen Spesenbeitrag.

2R Neueinstufung der Spieler bei Beendigung des Sportjahres

2R1 Bei Beendigung des Sportjahres wird der Auf- und Abstieg durchgeführt, wie zu Beginn der jeweiligen Meisterschaft ausgeschrieben wird. Dies gilt auch für die Spieler die beim Nationalen Finale im Einzel und Doppel (Italienmeister sowie Vizemeister jeder Kategorie) ihren Aufstieg erreicht haben.

2R2 Die Neueinstufung der Spieler erfolgt nach der folgenden Tabelle.

| Kategorie der Spieler | Serie Elite | | | Serie Master | | | Serie Amateure | | | Serie Mixed | |
|-----------------------|-------------|----|-----|--------------|----|-----|----------------|----|-----|-------------|-----|
| | O | Ab | Auf | O | Ab | Auf | O | Ab | Auf | O | Auf |
| Spieler D | C | C | C | C | C | C | C | D | C | D | C |
| Spieler C | B | B | B | B | C | B | C | D | B | C | C |
| Spieler B | A | B | A | B | C | A | B | C | B | | |
| Spieler A | A | B | A | A | B | A | | | | | |

O = bleibt in der gleichen Serie --- Ab = Abstieg --- Auf = Aufstieg

3. Turnierregeln am Elektronik Dart

3T Spielbeginn

3T1 Alle Spieler die an offiziellen Turnieren um den Europameister oder Italienmeistertitel oder bei der Nationalmannschaft teilnehmen müssen Mitglieder der Fidart sein , eine italienische Staatsbürgerschaft besitzen, oder über einer Schriftlichen Erlaubnis der Fidart verfügen. Jeder Spieler muss in Italien einen ständigen Wohnsitz haben.

3T2 Jeder aufgerufene Spieler hat sich unverzüglich zur Abwurflinie des angekündigten Gerätes zu begeben. Erscheint ein Spieler nach nochmaligem Aufruf innerhalb 5 Minuten nicht an der Abwurflinie, hat er dieses Spiel verloren. Die Spieler dürfen den Spielbereich vor Beendigung ihres Spieles nicht verlassen.

3T3 Beide Spieler haben vor Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen gestartet wird. Sollte bei Optionen nicht die entsprechende Taste gedrückt worden sein ist das Leg neu zu starten.

3T4 Das Recht auf Spielbeginn wird durch Ausbullen ermittelt; und zwar beginnt derjenige Spieler das Spiel, dessen Dartpfeil im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Treffen beide Spieler in das blaue oder in das rote Bull's Eye, muss noch einmal ausgebullen werden. Abstände innerhalb des Bull's oder Bull's Eye zählen nicht. Einer im Bull oder Bull's Eye steckender Dart muss nur bei Aufforderung des Gegners herausgezogen werden. Das zweite Leg beginnt der Gegner. Sollte ein 3.Leg erforderliche sein, beginnt dies der Spieler, der das 1. Leg begonnen hat.

3T5 Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder betreten, noch überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

3T6 Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielerposition anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Spielerposition des Gegners anzeigt, gelten die/der Darts als geworfen. Er kann das Sportgerät auf seine Position umschalten und die noch nicht geworfenen Darts werfen. Wurde der Punktestand des Gegners verändert, so kann dieser entscheiden ob er den veränderten Punktestand akzeptiert oder von seinem selbst erreichten Punktestand weiterspielen will.

3T7 Alle Dart, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden oder nicht. Ein Dartpfeil der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell nachgedrückt werden. Ein Spieler kann entscheiden ob er die restlichen Pfeile (1 – max.3 Pfeile) werfen will oder die Optionstaste drückt und eine Runde weiterschaltet.

3T8 Wenn ein Spieler beim Beenden eines Legs überwirft und die noch verbleibenden Darts in dieser Runde nachwirft, so werden die / der nachgeworfene Darts in der folgenden Runde abgezogen (Unerlaubter Trainingswurf). Wird in der nächsten Runde mit einem in der vorhergehenden Runde nachgeworfenen Dart das Leg beendet, so gilt dieses Leg als verloren. Wenn ein Spieler nach Beendigung eines Legs noch verbleibende Darts nachwirft, so wird dies nicht als “Verbotenes Training“ gewertet, weil das Leg beendet ist.

3T9 Falls das Gerät rundenbegrenzt ist, und ein Leg in den zu Verfügung stehenden Runden nicht beendet ist, so ist das Leg bei abgeschaltetem Gerät, wo nur steckengebliebene Pfeile Gültigkeit haben, zu beenden, oder die Spielerpositionen manuell auf den erreichten Stand zu bringen, und weiter zu spielen. Auf jeden Fall ist das Leg beendet, sobald ein Spieler null erreicht.

3U Punktezahlung

3U1 Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktezahl, auch wenn die Punktezahl mit dem getroffenen Sektor nicht übereinstimmt. Ausnahme besteht bei Beendigung eines Legs, denn sollte der Dart im richtigen Sektor stecken, so gilt dieses Leg als beendet, auch wenn das Gerät einen anderen Punktestand anzeigt.

3U2 Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktezahlen anzeigen, muss die Turnierleitung verständigt werden.

3V Streitfragen – Fouls

3V1 Bei begangenen Fouls müssen die Spieler sich sofort an die Turnierleitung wenden.

- a) Ablenkendes Verhalten, während der Gegner wirft
- b) Ständiges übertreten der Abwurfline
- c) Absichtliches Verzögern des Spieles
- d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Benehmen
- e) Telefonieren während des Spieles

3V2 Wird ein Foul vom Turnierleiter erkannt, gibt es für den Spieler folgende Strafen: Verwarnung, Legverlust, Satzverlust, oder Ausschluss aus diesem Turnier. Bei schweren Vergehen kann die Turnierleitung, durch Berichterstattung bei der Disziplinarkommission der Fidart, eine Sperre des Spielers beantragen.

4W Turnierleitung

Die Turnierleitung hat bei allen Unstimmigkeiten während des Turniers die Entscheidungsgewalt. Anweisungen und Entscheidungen der Turnierleitung sind unbedingt Folge zu leisten. Eventuelle Beschwerden über die Turnierleitung sind schriftlich an die Disziplinarkommission der Fidart zu richten.

Mit der Anmeldung akzeptieren die Spieler/innen die Regeln der Fidart.

Änderungen der Fidart vorbehalten