

Turnier- und Ligaregeln Version 2.0

1. Spielbereich, Maße, Gewichte

1.1 Spielbereich:

Der Spielbereich gliedert sich in den Gerätebereich, den Wurfbereich und den Wartebereich.

- a) GERÄTEBEREICH: Der Gerätebereich wird nur zum Herausziehen der Pfeile und zur Bedienung des Gerätes betreten.
- b) WURFBEREICH: Im Wurfbereich hält sich der im Wurf befindliche Spieler auf.
- c) WARTEBEREICH: Im Wartebereich halten sich die restlichen Spieler eines Spieles auf.

Außer den im Spiel befindlichen Sportlern darf sich auch ein Mitglied der Turnierleitung im Wurfbereich aufhalten. Werden Geräte näher als 50 cm aneinandergestellt, so ist bei Teamspielen darauf zu achten, dass nur auf jedem zweiten Gerät gespielt wird.

1.2 Abwurflinie:

Sie ist fix und parallel zum Dartsportgerät zu befestigen.

Sie hat eine Länge von mindestens 80 cm und eine Breite von mindestens 2 cm aufzuweisen.

Sie ist so zu befestigen, dass die Distanzmarkierung als solche eindeutig ersichtlich ist. Der diagonale Abstand zwischen Innenbull und **Hinterkante** der Abwurflinie muss 293 cm betragen. (bedeutet, **dass die Linie NICHT betreten werden darf**).

Darf die Linie betreten werden, so ist VOR Spielbeginn das Gastteam darauf aufmerksam zu machen.

Hinter der Linie soll ein Abstand von 80 cm für den im Wurf befindlichen Spieler und einer weiteren Meter für den wartenden Spieler freigehalten werden, soweit es die räumlichen (örtlichen) Gegebenheiten zulassen.

Ein Nachmessen ist zu ermöglichen bzw. gestattet, jedoch muss das Maßband selbst mitgebracht werden.

Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen.

Ein Abwurf neben der Linie, in der gedachten Verlängerung, ist gestattet.

1.3 Pfeile:

- a) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- b) Ein Dart darf die Gesamtlänge von 6 cm nicht unterschreiten und von 16 cm (+/- 5% Toleranz) nicht übersteigen.

- c) Das Maximalgewicht des Griffteiles (Barrel) darf 18 Gramm nicht überschreiten bzw. darf das Gesamtgewicht von 20g nicht überschritten werden. Zum Griffteil zählen alle Teile zwischen Schaft und Kunststoffspitze (Gewindereduktion und Gewichte).

1.4 Turniergeräte:

Bei Turnieren, die im Turnierkalender des TDSV aufscheinen, dürfen nur Geräte eingesetzt werden, die den Spezifikationen des „Tiroler Dartsportverbandes (TDSV)“ entsprechen und als Turniergeräte anerkannt sind.

Das sind Dartsportgeräte, die folgenden Bedingungen entsprechen (empfohlen werden Novomatic, Valley und Löwen Dart - ausschließlich 13“ Scheibe)

- Es sind nur Dartsportgeräte zugelassen, deren Boardmaße nicht von den hier genannten abweichen (Londonboard):
- Durchmesser des Boards 457,00 mm
- Double und Triple (innen) 8 mm
- Bull 31,80 mm
- Innenbull 12,70 mm
- Doubleaußenkante zu Boardmitte 170,00 mm
- Tripleaußenkante zu Boardmitte 107,00 mm
- Höhe (Fußboden zu Boardmitte) 173 cm (+/- 1 cm)

Das Dartsportgerät muss waagrecht und lotrecht aufgestellt sein.

Links und rechts neben dem Dartsportgerät soll ein Abstand von **mindestens 50 cm** zur Wand bzw. einem weiteren Dartsportgerät freigehalten werden, soweit es die räumlichen (örtlichen) Gegebenheiten zulassen. **Auf Verlangen eines Spielers muss ihm die Möglichkeit eines Gerätewechsels gegeben werden.**

1.4 Begriffsdefinition

1.4.1 Wurf (Throw, Jet):

Alle Dartpfeile müssen **vorsätzlich** nacheinander mit einer Hand vom Spieler auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen, ausgenommen ein Spiel, Satz oder Match wird mit weniger als drei Darts beendet, der Spieler überwirft oder beendet mit dem Drücken der „Spieler/Wechsel-Taste“ seinen Wurf.

Das Nachwerfen eines Pfeils ist verboten.

Jeder nachgeworfene Pfeil wird in der nächsten Runde vom Wurf abgezogen.

Sollte ein Leg mit einem nachgeworfenen Pfeil beendet werden (d.h. wenn nach dem Auschecken noch ein oder mehrere Darts nachgeworfen werden), ist dies ein Foul und der Spieler erhält eine „gelbe Karte“ (siehe Fouls Punkt 3.3.8).

Der Wurf wird stehend hinter der Abwurfline ausgeführt, wobei mindestens ein Fuß des Sportlers den Boden berühren muss, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer). In diesem Falle gilt die große Radachse (hintere Radachse) als Fuß.

Jeder Pfeil, der den Körperkontakt mit der **im Wurf befindlichen Hand verliert**, gilt als geworfen, gleichgültig in welche Richtung und egal ob mit Absicht oder nicht, sofern der Spieler den Pfeil nicht wieder auffangen kann, wenn dieser unabsichtlich der Hand

entgleitet. Jeder Dart, der als geworfen gilt, darf nicht im selben Wurf wieder geworfen werden (auch wenn das Board verfehlt wurde).

Der Spieler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Gerät für den nächsten Spieler spielbereit, indem er die „Spieler/Wechsel-Taste“ drückt.

1.4.2 Satz (Leg, Jeu):

Ein Satz besteht aus mehreren Würfeln und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spiels. Ein Satz ist beendet, wenn ein Spieler mit einem Dart genau auf Null kommt.

1.4.3 Spiel (Game, Partie):

Ein Spiel ist das Aufeinandertreffen zweier Sportler oder Teams. Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) zwei (oder je nach Spielmodus mehrere) Sätze gewonnen hat.

1.4.4 Match:

Unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches sind Games von Sportlern und Teams möglich. Ein Match ist also das Aufeinandertreffen von Mannschaften innerhalb einer Liga ebenso wie „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ (als Summe der Einzelereignisse aus allen Games) zu ermitteln.

1.4.5 Team:

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

2. Spielvarianten

Bei allen TDSV-Turnieren wird 501 Double Out gespielt sofern nicht anders ausgeschrieben. (Option League-Taste bei Doppel), bei den Ranglistenturnieren und der Tiroler Meisterschaft wird der Gewinner auf der Siegerseite mittels „Best of five legs“, auf der Verliererseite mittels „Best of three legs“ ermittelt. In der Liga und der Steeldartsliga werden alle Spiele „Best of five legs“ ausgetragen, in der Wochentagsliga und im Landescup „Best of three legs“.

3. Grundregeln

3.1. Spieler:

Jeder Spieler muss einen **gültigen Spielerpass** besitzen und diesen zur Ligabegegnung mitbringen.

Der Spieler muss bei jenem Verein gemeldet sein, für den er das Ligaspiel bestreitet.

Ein Spieler kann in der jeweiligen Spielsaison einmalig von einer niedrigeren Spielklasse in eine höhere aufsteigen (aber nicht in der gleichen Spielrunde), **die Spielrunde darf nicht doppelt bestritten werden**).

Nachmeldungen von Spielern (bzw. neuen Spielern) während der laufenden

Spielsaison sind möglich, sofern diese Spieler bis zu diesem Zeitpunkt in keiner anderen Mannschaft gespielt haben. Diese Spieler sind spielberechtigt, sobald € 25,- pro Spieler auf das Konto des TDSV (IBAN AT08 1400 0687 1036 7896, BIC BAWAATWW) einbezahlt worden sind und sie **den bestätigten Zahlschein zum Ligaspiel mitbringen.**

Damit das Protokoll vollständig im Ligasystem eingegeben werden kann, ist es vor dem Ligaspiel notwendig, einen nachgemeldeten Spieler der Ligaverwaltung schriftlich bekannt zu geben:

Bei neuen Spielern müssen die Spielerdaten (d.h. Name, Geburtsdatum, Wohnort) mittels SMS, WhatsApp oder E-Mail an Frau Susanne Fritz, Tel: 0664/350 81 77 bzw. office@tdsv.eu geschickt werden, ebenso ist die Einzahlungsbestätigung der PC (EUR 25,-) mitzuschicken. Die Meldung muss ebenfalls den Verein, die Ligagruppe (Tiroler Liga, Landesliga West usw.) und den Mannschaftsnamen enthalten.

Wenn ein Spieler schon im Verein gemeldet ist, aber noch keiner Mannschaft zugeteilt ist, bzw. von einer niedrigen Liga in eine höhere Liga aufsteigt, kann man dies an Frau Fritz, aber auch an den Sportlichen Leiter, Herrn Marco Ram, Tel: 0676/7543499 schriftlich melden, ebenso mit Verein und Ligagruppe!

Wenn ein Spieler nicht im Ligasystem eingetragen ist und die Heimmannschaft beim Eingeben des Ligaprotokolls den Punkt „w.o. nicht angetreten“ verwenden muss, wird das Spiel strafverifiziert!

Die Spieler **haben Ihre Playercard bei sich zu tragen** und diese auf **Verlangen des Gegners** vorzuweisen. Sollte ein Spieler noch nicht im Besitz einer Playercard sein, hat er sich auf Verlangen mit einem amtlichen Lichtbildausweis auszuweisen. Kann der Spieler sich nicht ausweisen, ist er nicht spielberechtigt.

Jeder Spieler ist verpflichtet, seine Begegnungen im nicht alkoholisierten Zustand zu bestreiten. Dies gilt bis zur Beendigung aller Bewerbe.

Die Spieler haben sich sportlich und fair zu verhalten.

Der Spieler muss sich während des Wurfes seines Gegenspielers hinter diesem aufhalten. Ist dies aufgrund der örtlichen Begebenheiten nicht möglich, so hat er sich so zu platzieren, dass er den werfenden Spieler nicht behindert oder ablenkt.

Die Spieler haben sich während des Spieles ruhig zu verhalten.

Vereinsübertrittszeit vom 15. Juni bis zum 15. Juli

d.h. in dieser Zeit muss der Spieler seinem Verein mitteilen, ob er den Verein verlassen oder weiterspielen will. Wenn der Spieler den Verein verlässt, hat er nach Zahlung aller offenen Forderungen vom Vereinsvorstand eine Übertrittsbestätigung zu erhalten.

Diese muss er dann bei dem Verein abgeben, bei dem er in der nächsten Saison spielen will, dies kann aber auch erst nach der Übertrittszeit erfolgen.

Lokalverbot:

Wenn ein Verein über einen externen Spieler ein Lokalverbot verhängt, ist dies dem TDSV zwei Wochen vor Ligaspieltermin schriftlich mit Begründung (Schulden, Zechprellerei, Raufhandel usw.) bekannt zu geben.

3.2. Beginn eines Spieles:

Das Recht auf den ersten Wurf wird durch das Werfen je eines Dartpfeils auf das Bull's Eye ermittelt. Steckt keiner der ersten drei Darts im Board, kommt der Gegner zum Wurf. Wenn vom Gegner ein Pfeil steckt, hat dieser gewonnen und beginnt den ersten Satz. Derjenige beginnt das Game, dessen Dartpfeil im inneren Bull (Bull's Eye 50) steckt oder diesem näher ist. **Wenn der Dartpfeil im selben Bull steckt (25 oder 50) herrscht Gleichstand und der Spieler, der als Zweiter mit dem Bullwurf begonnen**

hat, beginnt eine neuerliche Bullentscheidung (für die er wieder 3 Darts zur Verfügung hat!)

Ein im inneren Bull steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft.

Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Game beginnt. Den zweiten Satz beginnt der andere Sportler. Die Reihenfolge ist beizubehalten. Es wird also nicht noch einmal ausgeworfen.

3.3. Gerätebedienung

Beide Sportler haben zu Beginn des Games darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen auch gestartet wird.

Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben die Sportler wie folgt vorzugehen:

- a) Der Fehler wird während des Spiels bemerkt:
Der Score ist abzuschreiben und das Gerät mit den richtigen Optionen neu zu starten. Anschließend ist der Score wieder einzustellen und das Spiel fortzusetzen.
- b) Ein Spieler steht auf 1:
Das Spiel ist zu wiederholen.
- c) Das Spiel wird mit einer einfachen Zahl beendet:
Das Spiel ist zu wiederholen.
- d) Das Gerät schaltet nach 10 Runden ab:
Das Spiel ist zu wiederholen.

Beide Spieler haben darauf zu achten, dass beim Verlassen des Gerätes dieses auf den nächsten Spieler umgeschaltet hat. Hat das Gerät nicht umgeschaltet und der zweite Spieler wirft einen Dart auf die Bahn des ersten Spielers, so wird der Score für den ersten Spieler gezählt und der Dart gilt für den zweiten Spieler als geworfen.

Bei Uneinigkeiten ist unverzüglich die Turnierleitung zu verständigen und deren Entscheidung zu akzeptieren!

3.4. Turnierspiel

Die Games werden von zwei Sportlern (oder Teams) gegeneinander gespielt, die abwechselnd werfen.

Bahnenvorgabe für Doppel- bzw. Mixed-Bewerbe



Den Satz gewonnen hat jener Sportler (Team), der zuerst exakt auf Null ist.

3.5. Punktezahlung:

Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahlung auslöst, darf nicht manuell gezählt werden.

Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal ob Punkte damit erzielt wurden oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden.

Wird ein Dartpfeil zu früh geworfen (Gerät noch nicht bereit), so gilt dieser Dart als geworfen.

Dartpfeile, die neben das Board geworfen werden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder neben das Gerät, siehe auch 2.1. „Wurf“), zählen Null Punkte. Solche Dartpfeile sind für diesen Wurf verloren. Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die „Spieler/Wechsel-Taste“ drücken, um das Gerät für den Wurf seines Gegners bereit zu machen.

Der Sportler akzeptiert die vom Gerät angezeigte Punktezahl.

Bei offensichtlichen Gerätestörungen entscheidet die Turnierleitung. Nur diese kann entscheiden, ob der Satz wiederholt wird.

3.6. Punktevergabe:

Jeder Spieler erhält für die Teilnahme an den Ranglistenturnieren und der Tiroler Meisterschaft Punkte abhängig von seiner Platzierung für die Tiroler Bestenliste im Einzel, die am Saisonende prämiert wird.

Die ersten drei Spieler bzw. Paarungen müssen bei der anschließenden Siegerehrung anwesend sein, ansonsten werden die Platzierungen in der Bestenliste nicht gewertet.

Bei den Doppelbewerben wird **nach jedem Turnier das Preisgeld direkt ausbezahlt**, an die besten 4 Herrendoppel, die besten 4 Mixed Doppel und die besten 3 Damendoppel. So könnte man auch bei jedem Turnier mit einem anderen Doppelpartner spielen und jedes Mal in die Preisgeldränge kommen.

Alle Spieler haben das Turnier zu Ende zu spielen (laut Delegiertenbeschluss). Sollte ein Spieler, egal aus welchen Gründen, seine Partie w.o. geben, wird er ans Ende der Ergebnisliste gesetzt.

Die Viertplatzierten bekommen nach Ausscheiden das Preisgeld gleich mit, die ersten drei müssen bei der anschließenden Siegerehrung **gemeinsam** anwesend sein, sonst erhalten beide kein Preisgeld!

Es gibt keine Gesamtwertung und auch keine Setzung!

3.7. Legionärsregelung:

Mit Beschluss der Delegiertenversammlung wurde folgende Regel eingeführt: Bei einem Ligaspiel müssen mindestens 3 Spieler pro Spielabschnitt Tiroler Spieler sein (Hauptwohnsitz in Tirol). Die Legionäre werden mit einem (L) im Ligasystem gekennzeichnet und es darf pro Spielabschnitt maximal 1 Legionär eingesetzt werden. Ebenso sind die Legionäre am Spielprotokoll zu kennzeichnen.

Legionäre müssen zudem mindestens 80% der Ligaspiele aktiv bestritten haben, um bei der Tiroler Meisterschaft bzw. der Tiroler Mannschaftsmeisterschaft (ASKÖ-Landescup) teilnehmen zu dürfen. Das heißt: bis zur Tiroler Meisterschaft im Februar muss ein Legionär in mindestens 7 Ligarunden pro Runde einmal eingesetzt worden sein, bis zur TMM muss der Legionär in mindestens 11 Ligarunden pro Ligarunde einmal eingesetzt worden sein.

Bei der Neuanmeldung ist am Playercard-Antrag neben dem Familiennamen ein (L) hinzuzufügen. Bereits gemeldete Spieler werden vom Vorstand gekennzeichnet, die betroffenen Vereine werden eigens davon in Kenntnis gesetzt. Sollten Spieler falsch gekennzeichnet werden, ist der Meldezettel des Hauptwohnsitzes in Tirol vor dem Ligaspiel vorzuweisen, ansonsten tritt die Legionärsregel in Kraft.

3.8. Chart:

Der Gewinner einer Begegnung hat sofort nach Beendigung den dafür vorgesehenen Chart bei der Turnierleitung zu unterzeichnen.

Der Chart ist immer vom Gewinner einer Begegnung abzuzeichnen.

Für das **Abzeichnen eines Charts ist immer jeder Spieler (Sieger) selbst verantwortlich** (falsch angekreuzt und unterschrieben = Matchverlust).

Der Chart liegt immer bei der Turnierleitung auf.

3.9. Rundenbegrenzung:

Wird eine Rundenbegrenzung ausgesprochen, so wird die Entscheidung durch das Werfen eines (oder mehrerer) Dartpfeile auf das Bulls Eye herbeigeführt (siehe 4.2. Beginn eines Spiels).

In allen Ligen des TDSV liegt die Rundenbegrenzung bei Runde 15, in der 16. Runde kommt es zum Bull-Entscheid!

Im Doppel muss den Bull-Entscheid immer der Spieler werfen, der an der Reihe ist, also nach der 15. Runde sind das Spieler 1 und Spieler 2!

4. Fouls + Strafen

4.1. Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, diese Turnierregeln einzuhalten. Wird gegen die Regeln verstoßen, kann der (die) Zuwiderhandelnde(n) von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden.

4.2. Die Auslegung dieser Spielregeln obliegt gemäß den TDSV-Statuten dem Vorstand des TDSV, dessen Entscheidungen endgültig und bindend sind.

4.3. Alle Punkte, die in diesen Regeln nicht ausdrücklich erwähnt werden, sind vom Vorstand des TDSV bzw. von der Turnierleitung zu entscheiden. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend.

Für folgende Vergehen wird von der Turnierleitung eine Verwarnung ausgesprochen, im Wiederholungsfall führen sie zur gelben Karte:

4.3.1 Jeder Spieler ist verpflichtet, seine Begegnungen im nicht alkoholisierten Zustand zu bestreiten. Dies gilt bis zur Beendigung aller Bewerbe. Nichteinhaltung führt zur gelben Karte bzw. zum Ausschluss vom Turnier!

4.3.2. Ablenkendes Verhalten, während ein Sportler die Dartpfeile wirft.

4.3.3. Ein Sportler, der gerade an der Reihe ist, darf den Wurfbereich nicht mehr verlassen, wenn er einen Dartpfeil geworfen hat.

4.3.4. Betreten und Übertreten der Abwurfline, ausgenommen das Gerät ist für den jeweiligen Spieler nicht spielbereit.

4.3.5. Missbrauch der Gerät und Pfeile

4.3.6. **Unsportliches Verhalten** (Alkohol, Raufhandel, große Lautstärke, sich beim Werfen hinknien, dem Gegner nicht die Hand zu geben, usw.)

4.3.7. Rauchen, trinken, essen und telefonieren (Handy) während des Spiels bzw. im Spielbereich.

4.3.8. Das Nachwerfen von Dartpfeilen (siehe 2.1.)

4.3.9. Das Nichtmitführen der Playercard

4.3.10. Öfteres 2-maliges Aufrufen

4.3.11. Sollte es zu Situationen kommen, die in diesem Regelwerk nicht enthalten sind, behält sich die Turnierleitung das Recht vor, zu entscheiden und das Regelwerk dahingehend zu ergänzen.

Folgende Vergehen führen unverzüglich zur gelben Karte:

4.3.12. Jedes Spiel hat mit einem gegenseitigen „Handshake“ zu beginnen und zu enden – eine Nichtbeachtung ist ausgesprochen unsportlich und führt zur gelben Karte!

4.3.13. Das Treten oder Schlagen gegen das Gerät.

Bei der zweiten gelben Karte werden die betreffenden Spieler sofort vom laufenden Turnier ausgeschlossen, in der Wertung als letzter gereiht und für das nächste Turnier des TDSV gesperrt.

Wenn ein Spieler nach Ablauf der Sperre wieder eine gelbe Karte bekommt, wird er sofort vom Turnier ausgeschlossen und für die Turniere der restlichen Saison gesperrt. Die gilt für alle offiziellen Turniere des TDSV, welche sind: vier Ranglistenturniere, die Tiroler Meisterschaft und die Tiroler Mannschaftsmeisterschaft

Falls man am letzten Turnier der Saison die zweite gelbe Karte bekommt, ist man automatisch für das 1. Wertungsturnier in der neuen Saison gesperrt. Einzelne gelbe Karten erlöschen mit Saisonende.

Folgende Vergehen führen unverzüglich zum Ausschluss:

4.3.14. Findet bei einem TDSV-Turnier ein Raufhandel statt, so werden alle beteiligten Personen ab sofort vom TDSV für 3 Jahre ausgeschlossen, sie dürfen keine Liga- bzw. Turniere vom TDSV mehr bestreiten. Nach Ablauf dieser Frist können die ausgeschlossenen Sportler beim TDSV um eine Wiederaufnahme ansuchen. Über die Wiederaufnahme entscheidet das Präsidium des TDSV.

4.3.15. Wird bei einem TDSV-Turnier die Turnierleitung persönlich oder gar tätlich angegriffen, so wird diese Person vom TDSV für 3 Jahre gesperrt. Es darf von der betreffenden Person keine Liga bzw. kein Turnier des TDSV mehr bestritten werden. Nach Ablauf dieser Frist kann der ausgeschlossene Sportler beim TDSV um eine Wiederaufnahme ansuchen. Über die Wiederaufnahme entscheidet das Präsidium des TDSV.

4.3.16. Zu Turnierveranstaltungen des TDSV dürfen keine alkoholischen Getränke mitgenommen werden. Über Sanktionen bei Regelverletzung entscheidet das Präsidium des TDSV.

4.3.17. Auf der Tiroler **Mannschaftsmeisterschaft** haben die gemeldeten Mannschaften **das Turnier zu Ende zu spielen**, auch wenn sie keine Chance mehr auf das Finale haben, da sonst die Tabellen verfälscht werden und anderen Mannschaften auch die Chance genommen wird, ins Finale zu kommen. Sollte eine Mannschaft, aus welchem Grund auch immer, aus dem Turnier aussteigen, wird eine **Geldstrafe von € 100,-** fällig.

5. Zeitablauf

Jeder Sportler ist verpflichtet, **sofort nach Aufruf** beim Gerät zu erscheinen. Erscheint ein Spieler nach dem zweiten Aufruf nicht innerhalb von 3 Minuten, so hat er das Spiel verloren. Lässt sich ein Spieler öfter 2-malig aufrufen, so kann die Turnierleitung eine Verwarnung aussprechen.

Fühlt sich ein Spieler durch seinen Nachbarn gestört, so darf er dessen Wurf abwarten.

6. Rauchen, Trinken, Essen

Im Spielbereich ist das Rauchen, Trinken und Essen **ausnahmslos verboten**. Während eines Spieles ist das Verlassen des Spielbereichs zum Zwecke des Rauchens, Trinkens oder Essens **ausnahmslos verboten**.

7. Bekleidung

Jeder Spieler, der sich zu einem Turnier des TDSV anmelden will, muss ausnahmslos in Vereinskleidung spielen. Die Vereinskleidung muss ordnungsgemäß sein, d.h. Vereinshemd bzw. T-Shirt, lange Hose und festes Schuhwerk (es ist z.B. nicht erlaubt, ohne Hemd, Barfuss, mit Rollerskates etc. zu spielen).

Ebenso verboten sind Kappen jeglicher Art sowie Ohrstöpsel.

Diese Bekleidungsregeln gelten zudem bei allen Ligen, die der TDSV anbietet.

Für die Steeldartsliga gelten zusätzlich eine lange schwarze Hose und schwarze feste Schuhe.

Ohne ordnungsgemäße Vereinskleidung verliert der Spieler seine Teilnahmeberechtigung am Turnier.

8. Turnierleitung

Die Turnierleitung hat bei allen Unstimmigkeiten während des Turniers die Entscheidungsgewalt.

Sie bestimmt entsprechend der oben angeführten Regeln den Turnierablauf.

Sie ist verpflichtet, sich an die Regeln zu halten.

Anweisungen und Entscheidungen der Turnierleitung sind unbedingt Folge zu leisten.

Es wird den Sportlern empfohlen, sich mit Fragen direkt und unverzüglich an den Turnierleiter zu wenden. Ist eine unklare Situation schon vorüber, können darüber keine Entscheidungen mehr getroffen werden.

Die Hauptaufgabe der Turnierleitung ist es schließlich, für einen raschen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu sorgen. Dies kann speziell bei offensichtlich unüberwindlichen Meinungsverschiedenheiten zwischen zwei Sportlern (Teams) auch zum Ausschluss beider Parteien führen. Ein sportlich faires und den Regeln entsprechendes Verhalten lässt solche Situationen erst gar nicht entstehen.

Mit der Anmeldung zu einem Turnier des TDSV nimmt der (die) Sportler(in) die gültigen Turnierregeln sowie die Entscheidungen der Turnierleitung zur Kenntnis.

9. Termine

Termine von Österreichischen Meisterschaften und Grand Prix haben Vorrang gegenüber allen anderen Turnierterminen. Sollte eine Überschneidung auftreten, so darf das im Rang niedrigere Turnier zu diesem Termin nicht stattfinden.

10. Ligaregeln

10.1. Jede Mannschaft muss von einem im Landesverband gemeldeten Verein stammen.

10.2. Eine Mannschaft besteht pro Ligaspiel aus **mindestens 4 Personen**, wobei 1 Dame und 1 Herr Pflicht sind, die übrigen 2 Spieler können sowohl männlich als auch weiblich sein; aber maximal aus 6 Personen.

10.3. Es können bei jedem Ligaspiel andere Personen spielen. Diese müssen jedoch bei dem Verein, für den sie spielen, gemeldet sein und dürfen in der laufenden Spiel-saison nur innerhalb des Vereines einmal die Mannschaft wechseln (siehe Punkt 2.3.)

11. Mannschaftskapitän

Jeder Mannschaftskapitän muss die Turnier- und Ligaregeln des TDSV lesen und mit seiner Unterschrift auf der Mannschaftsmeldung bestätigen, diese auch verstanden zu haben und diese einzuhalten.

Sollten Fragen auftreten, bekommt er eine persönliche Schulung durch eines unserer Vorstandsmitglieder, ebenso für die Eingabe ins Ligasystem, was aber auch telefonisch erfolgen kann.

Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft ist zugleich Turnierleiter, sollte der Mannschaftsführer der Heimmannschaft verhindert sein, so muss eine Vertretung anwesend sein.

Der Mannschaftskapitän ist zuständig für:

- **Die Terminvereinbarung:** jeder Mannschaftskapitän, egal ob von der Heim- oder Auswärtsmannschaft, hat sich vor dem Ligaspiel mit dem Gegner in Verbindung zu setzen.
- Die Einhaltung der Ligaregeln und den ordnungsgemäßen Ablauf des Ligaspieles
- Die Gerätebereitstellung spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft zum Training
- Das Ausfüllen des Ligaprotokolls
- Das Aufstellen der Mannschaft
- Die Kontrolle des Ligaprotokolls vor Spielbeginn (Richtigkeit der Aufstellung der gegnerischen Mannschaft und richtiges Ausfüllen des Ligaprotokolls)
- Das Kontrollieren und Bestätigen (durch seine Unterschrift) des Ligaprotokolls nach der Begegnung
- Er hat auch darauf zu achten, dass sich Spieler, welche laut Spielablauf des Spielprotokolls an der Reihe sind, sofort am Turniergerät einfinden
- Nach Spielende hat die Heimmannschaft bis spätestens Sonntag, 24.00 Uhr das Protokoll mit seinem Account ins Ligasystem einzutragen, ist dies bis Montag Vormittag nicht passiert, erhält der Mannschaftsführer einen Erinnerungsanruf vom Sportlichen Leiter, ist es dann bis Dienstag noch nicht eingetragen, erhält die Mannschaft eine Strafe von EUR 50,-
- Die gegnerische Mannschaft muss bis Mittwoch 20.00 Uhr das Protokoll im Ligasystem bestätigen, ansonsten kostet der Erinnerungsanruf EUR 10,-
- Die Protokolle müssen bis Saisonende aufbewahrt werden und im Bedarfsfall an den TDSV übermittelt werden.

12. Spielabschnitte

- 12.1.** Jedes Ligaspiel besteht aus **10 Begegnungen, welche in 3 Spielabschnitte unterteilt sind**. Der erste Spielabschnitt besteht aus einem Damen-Einzel, einem Herren-Einzel und zwei offenen Einzeln. Der zweite Spielabschnitt besteht aus einem Mixed-Doppel und einem offenen Doppel. Der dritte Spielabschnitt besteht wie der erste Spielabschnitt aus einem Damen-Einzel, einem Herren-Einzel und zwei offenen Einzeln.
- 12.2.** Zuerst werden nur die Begegnungen des 1. Spielabschnittes eingetragen, wobei die Heimmannschaft mit dem Eintragen beginnt. Die Eintragungen werden abgedeckt und dann dem gegnerischen Kapitän zum Aufstellen übergeben (verdeckte Aufstellung).
- 12.3.** In jedem Spielabschnitt müssen **vier verschiedene Spieler** zum Einsatz kommen. **ACHTUNG** Legionärsregel: in jedem Spielabschnitt darf nur ein Legionär 1 x zum Einsatz kommen.
- 12.4.** Eine Person kann in allen drei Abschnitten zusammen **maximal 3-mal zum Einsatz** kommen. Wird ein Spieler zum 4. Mal oder öfter eingesetzt, gelten die Spiele ab dem 4. Spiel dieses Spielers als verloren (jeweils: 0:1 Set, 0:3 Legs).
- 12.5. Spielvarianten:** Alle Spiele werden 501 double out gespielt. In der Liga werden alle Spiele „Best of five legs“ ausgetragen, in der Wochentagsliga und im Landescup „Best of three legs“. Bei den Ranglistenturnieren und der Tiroler Meisterschaft wird der Gewinner auf der Siegerseite mittels „Best of five legs“, auf der Verliererseite mittels „Best of three legs“ ermittelt.

13. Spieltermine

- 13.1.** Der jeweilige **Spieltermin aus dem Turnierkalender** ist für alle Mannschaften der **letztmögliche** Spieltermin. D.h. es können alle **Ligaspiele im Vorhinein gespielt** werden, aber es gibt **keine Verschiebung nach hinten**.

Im gegenseitigen Einverständnis beider Mannschaften kann auch am Sonntag gespielt werden. Kommt es zu keiner Einigung, ist der vorgeschriebene Spieltermin am **Samstag bis spätestens 20.00 Uhr** einzuhalten. **Ausgenommen ist die 14. Ligarunde, die von allen Mannschaften bis zum betreffenden Samstag um 20.00 Uhr gespielt werden muss** – eine Verlegung auf den Sonntag ist nicht erlaubt, es **darf aber im Vorhinein** gespielt werden! Bei Nichtantreten einer Mannschaft siehe Punkt 6.1. der Ligaregeln.

- 13.2.** Kann eine Mannschaft nicht antreten, weil das Spiellokal aus irgendwelchen Gründen nicht bespielbar ist, hat sie die Möglichkeit, das Heimrecht mit der gegnerischen Mannschaft zu tauschen. Am Spielprotokoll ist dann aber die tatsächliche Runde einzutragen und im Ligasystem auch dort einzugeben (d.h. sollte z.B. in einem Spiel der 2. Runde das Heimrecht getauscht werden, ist das Rückspiel, also Runde 9 einzutragen und auch im Ligasystem die 9. Runde einzugeben). Sollte das Tauschen des Heimrechts auch nicht oder nicht mehr möglich sein, muss das Ligaspiel in einem anderen Spiellokal ausgetragen werden.

13.3. Ausnahmen für Punkt 5.3. ist „höhere Gewalt“ (Unfall, Autopanne, Unwetter, Stau, etc.)

Bei „höherer Gewalt“ ist die gegnerische Mannschaft bis spätestens 1 Stunde nach dem festgesetzten Spieltermin zu verständigen und der sportliche Leiter zu informieren, der über einen eventuellen neuen Spieltermin entscheidet.

13.4. Termine von höherwertigen Turnieren haben Vorrang gegenüber der Liga. Sollte eine Überschneidung auftreten, so darf die Liga nicht zu diesem Termin gespielt werden. Bei Nichteinhalten erhalten beide Mannschaften ein 0:0.

14. Nichtantreten einer Mannschaft

14.1. Tritt eine Mannschaft zu einem Ligaspiel nicht oder nicht vollzählig an, ist sie verpflichtet, **eine Strafe von € 150,--** an den TDSV **vor dem nächsten Ligaspiel** zu entrichten, ansonsten ist sie nicht mehr spielberechtigt. **Zusätzlich werden ihr in der Tabelle 3 Punkte abgezogen.**

14.2. Tritt diese Mannschaft **ein zweites Mal** zu einem Ligaspiel nicht oder nicht vollzählig an, so muss sie die **Strafe von € 150,--** erneut bezahlen, wird aber automatisch **von der Liga gestrichen** und zählt in dieser Klasse als Fixabsteiger.

14.3. Das Antreten zu einem Ligaspiel mit nur 3 Spielern ist 2x pro Saison möglich. Bei den Einzelbewerben werden die Spiele automatisch w.o. gegeben. Das Mixed Doppel oder offene Doppel kann gespielt werden (muss aber nicht!), der fehlende Spieler muss weitergedrückt werden. **Beide Teamcaptains haben dem Sportlichen Leiter dies mit einer Nachricht am Spielabend mitzuteilen.** Dies kann per WhatsApp/SMS/Mail erfolgen. Nicht gemeldete „Spiele zu Dritt“ werden als Spielmanipulation gewertet.

14.4. Bei Nichtantreten einer Mannschaft gilt für die anwesende Mannschaft ein Score von 30:0, Spiele 10:0 und 3 Punkte für die Ligatabelle. Das Ligaprotokoll ist vollständig auszufüllen (natürlich ohne Spieleraufstellung der abwesenden Mannschaft) und **an die Ligaverwaltung zu senden.**

14.5. Wenn ein Verein in der Saison zwei w.o.'s verursacht, werden alle anderen von ihm bereits gespielten Ligapartien mit 10:0; 30:0 für den Gegner gewertet, um die Ligatabelle nicht zu verfälschen.

15. Allgemeine Ligaregeln

15.1. Bei einem Ligaspiel gelten die allgemeinen Turnierregeln des TDSV.

15.2. Da das Ligaspiel in einem öffentlichen Lokal ausgetragen wird, ist dafür zu sorgen, dass die gegnerische Mannschaft nicht durch andere Spieler (aber auch nicht beteiligte Personen) oder zu laute Musik gestört wird.

15.3. Wir erinnern alle Vereine, sich an die Regeln des Nichtraucherschutzes zu halten, auf Verlangen ist es unbedingt nötig, genügend Frischluft am Spielort zuzuführen.

15.4. In der Liga des TDSV ist jeder Verein verpflichtet, für seine Ligaspiele 2 Dartgeräte zur Verfügung zu stellen.

- 15.5.** Der Münzeinwurf an den Turniergeräten ist von der jeweiligen Heimmannschaft zu tragen und zwar so, dass sich die Gastmannschaft eine Viertelstunde vor Spielbeginn einspielen kann und für alle zu bestreitenden Ligapartien.
- 15.6.** Es muss ausnahmslos das vom TDSV vorgegebene Spielprotokoll für die aktuelle Spielsaison verwendet werden. Dieses kann ab der Saison 2019/2020 von der Homepage (www.tdsv.eu) downgeloadet werden. Dieses ist von der Heimmannschaft zur Verfügung zu stellen. Ebenso gelten nur die Ligaregeln der aktuellen Version, **Regelwerke aus vergangenen Jahren haben keine Gültigkeit mehr.**
- 15.7.** Jeder Mannschaftskapitän hat die Verpflichtung, die Playercards der gegnerischen Mannschaft zu kontrollieren. Sollte ein Spieler seine Playercard nicht bei sich haben oder über eine Playercard keine Klarheit hergestellt werden können, ist es für die Heimmannschaft nicht möglich, das Protokoll vollständig im System einzugeben (siehe Punkt 2. Spieler!)
- 15.8.** Sollte ein Spieler bei einem **Doppel** durch seinen **Partner gesperrt** sein, darf er seine Würfe nicht zum Trainieren verwenden (bei Doppel-1), sondern **muss sein Spiel weitergeben.**
- 15.9.** Die Mannschaft ist verpflichtet, in **einheitlicher Oberbekleidung, langer Hose und festem Schuhwerk** ihre Ligaspiele zu bestreiten. Außerdem sind **Kappen jeglicher Art sowie Ohrstöpsel verboten.**
- Sollte bei einer Kontrolle eines Vorstandsmitgliedes des TDSV festgestellt werden, dass eine Mannschaft nicht in einheitlicher Oberbekleidung zum Ligaspiel antritt, muss diese Mannschaft eine Strafe von € 40,-- bezahlen.
- Sollte eine Mannschaft Protest gegen ein Ligaspiel einlegen, hat sie € 20,-- auf das Konto des TDSV einzubezahlen, damit der Protest vom Vorstand des TDSV bearbeitet wird.

16. Auf- bzw. Abstiegsregelung:

Jede Mannschaft ist verpflichtet, in die nächsthöhere (bzw. niedrigere) Spielklasse auf- bzw. abzustiegen. Bei Nichtbefolgen muss sich die Mannschaft auflösen und kann nur in der Gebietsliga in den Ligabetrieb einsteigen.

Bei einem kleinen Verein, der nur eine Mannschaft gemeldet hat und nicht aufsteigen kann oder will und/oder der zugeteilten Liga aussteigen will, beginnt in der Gebietsliga mit **20 Minuspunkten.**

Bei einem Verein, der zwei oder mehr Mannschaften gemeldet hat und die ihm zugeteilten Ligaplätze nicht wahrnehmen kann oder will und in der neuen Saison mit einer Mannschaft weniger spielt, kann nur die UNTERSTE LIGA aufgelöst werden. Die höchsten Ligastartplätze sind zu erhalten. Sollte der Verein dem nicht nachkommen, wird die Mannschaft in die Gebietsliga zurückgereiht und beginnt mit **20 Minuspunkten.**

Dies gilt auch für den Tiroler Meister, der am Aufstiegsplay-Off für die Österreichische Bundesliga mit 51% seiner Meistermannschaft teilnehmen muss. Sollte der Tiroler Meister aber von vorne herein keine Möglichkeit haben, an der Bundesliga teilzunehmen, kann er seinen Platz an den Zweitplatzierten der Tiroler

Liga abtreten, sollte dieser aber nicht zur Bundesligaqualifikation fahren wollen, muss der Tiroler Meister daran teilnehmen.

Die Sieger der einzelnen Ligen gelten als Fixaufsteiger in die nächsthöhere Liga (nur bei der Tiroler Liga muss sich der Sieger zuerst für die Bundesliga qualifizieren).

In allen Ligen sind die Letztplatzierten Fixabsteiger (lt. Delegiertenbeschluss) in die darunter gereichte Liga (außer bei der Gebietsliga). Alle anderen müssen je nach Bedarf auf- bzw. absteigen (d.h. wenn in den oberen Ligen keine Mannschaft ausfällt, kann es auch sein, dass ein Sechst- oder Fünftplatzierter absteigen muss, bzw. ein Zweit- oder Drittplatzierter aufsteigen muss.)

17. Strafen

- Es muss von jedem Verein des TDSV ein Delegierter zur Delegiertenversammlung (die mittlerweile nur mehr alle zwei Jahre stattfindet) anwesend sein, sonst wird eine Geldstrafe in Höhe von € 70,- verhängt, die der Verein bezahlen muss.
- Findet bei einem TDSV-Turnier ein Raufhandel statt, so werden alle beteiligten Personen ab sofort vom TDSV für 3 Jahre ausgeschlossen, sie dürfen keine Liga- bzw. Turniere vom TDSV mehr bestreiten. Nach Ablauf dieser Frist können die ausgeschlossenen Sportler beim TDSV um eine Wiederaufnahme ansuchen. Über die Wiederaufnahme entscheidet das Präsidium des TDSV (laut Delegiertenbeschluss).
- Wird bei einem TDSV-Turnier die Turnierleitung persönlich oder gar tätlich angegriffen, so wird diese Person vom TDSV für 3 Jahre gesperrt. Es darf von der betreffenden Person keine Liga bzw. kein Turnier des TDSV mehr bestritten werden. Nach Ablauf dieser Frist kann der ausgeschlossene Sportler beim TDSV um eine Wiederaufnahme ansuchen. Über die Wiederaufnahme entscheidet das Präsidium des TDSV (laut Delegiertenbeschluss)
- Zu Turnierveranstaltungen des TDSV dürfen keine alkoholischen Getränke mitgenommen werden. Über Sanktionen bei Regelverletzung entscheidet das Präsidium des TDSV (laut Delegiertenbeschluss)
- Wird ein gefälschtes Ligaprotokoll unterschrieben und gesendet, werden beide betroffenen Mannschaften von der Liga gestrichen und als Fixabsteiger in die Gebietsliga gewertet. Zusätzlich müssen beide Vereine eine Geldstrafe von je € 500,- bezahlen. Beide verantwortlichen Mannschaftsführer werden für mindestens 1 Jahr gesperrt.
- Besteht ein begründeter Verdacht einer Spielmanipulation, ist dies dem Vorstand schriftlich anzuzeigen.
- Auf der Tiroler Mannschaftsmeisterschaft haben die gemeldeten Mannschaften das Turnier zu Ende zu spielen, auch wenn sie keine Chance mehr auf das Finale haben, da sonst die Tabellen verfälscht werden und anderen Mannschaften auch die Chance genommen wird, ins Finale zu kommen. Sollte

eine Mannschaft, aus welchem Grund auch immer, aus dem Turnier aussteigen, wird eine Geldstrafe von € 100,-- fällig.

- Innerhalb von 2 Wochen nach Zustellung kann gegen die verhängte Strafe schriftlich Einspruch erhoben werden. Auch eine Hinterlegung beim Postamt gilt als Zustellung. Wenn innerhalb dieser Frist kein Einspruch erhoben wird, tritt die Strafe automatisch in Kraft.

18. Aufnahmebedingungen

Mit der Aufnahme eines Vereines beim TDSV anerkennt der Verein die Statuten des Tiroler Dartsportverbandes und hält sich an deren Turnier- und Ligaregeln in der aktuellen Version. Ebenfalls bestätigt der Verein, dass alle Auflagen im Sinne des Datenschutzes eingehalten werden.

19. Haftungsausschluss

Der Veranstalter haftet in keiner Weise für verlorene, beschädigte oder gestohlene Gegenstände bei Turnieren des TDSV. Bei verlorenen, beschädigten oder gestohlenen Gegenständen bei vom TDSV veranstalteten Ligen übernimmt der TDSV keine Haftung.

20. Gesetzliche Bestimmungen

Aufgrund der sich dauernd wechselnden Gesetzgebungen wird explizit darauf hingewiesen, dass jeder Verein selbst verantwortlich ist, dass die geltenden Gesetzgebungen (Jugendschutz, Nichtraucherschutz, usw.) im Sinne des Sportes eingehalten werden müssen.

Die alleinige Haftung bei Gesetzesbrüchen liegt beim gesetzlichen Vertreter des Vereins, der TDSV weist darauf hin und stellt sich jeglicher Haftung frei.

Schiedsentscheide des Vorstandes obliegen in Streitfragen ebenfalls den zur Zeit des Vermerks/Protestes geltenden gesetzlichen Vorgaben.

21. Sonstiges

Für Fälle, die in den Turnier- und Ligaregeln Version 2.0 nicht enthalten sind, behält sich der Vorstand des TDSV das Recht vor, zu entscheiden und das Regelwerk dahingehend zu ergänzen.

Wichtige Telefonnummern und E-Mails:

Obmann:

René Kapferer

Tel: 0664/44424096

E-Mail: praesident@tdsv.eu

Sportlicher Leiter:

Ram Marco

Tel: 0676/7543499

E-Mail: sportreferent@tdsv.eu

Finanzreferent:

Susanne Fritz

Tel: 0664/350 81 77

E-Mail: finanzreferent@tdsv.eu