

EUROPÄISCHE DART UNION

1. INTERNATIONALE TURNIERREGELN

1.1 ALLGEMEINE SPIELREGELN

1.1.1 Definition der Abwurflinie

Die Spieler stehen an der Abwurflinie, die sich 2,37 m 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.

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, sich im und außerhalb des Wurfbereiches frei zu bewegen. Sobald ein Pfeil geworfen worden ist, darf der Spieler den Wurfbereich weder nach hinten noch seitlich vollständig verlassen bis er die Runde abgeschlossen hat. 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. Einem Spieler ist immer erlaubt alle drei Pfeile zu werfen, solange 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, sie dürfen aufgehoben und geworfen werden.

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 nummerierten 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

1.3.1 Wurf

Ein Wurf besteht aus maximal drei geworfenen Dartpfeilen.

1.3.2 Runde

Eine Runde beinhaltet einen Wurf für jeden Spieler

1.3.3 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.

1.3.4 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.

1.3.5 Team

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

1.3.6 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 SPIELBEGINN

1.4.1 Zweiter Aufruf

Sobald ein Match angezeigt und zum Spielen aufgerufen ist, haben sich die Spieler unverzüglich zum aufgerufenen Dartgerät zu begeben. Wenn der gegnerische Spieler/Team nicht innerhalb von fünf Minuten vom Beginn des Aufrufes am Dartgerät erscheint, so muss sich der anwesende Spieler/Team zur Turnierleitung begeben und um einen zweiten Aufruf bitten. Die Turnierleitung wird nun einen zweiten Aufruf für den abwesenden Spieler/Team mit dem Hinweis „second call“ durchführen. Der zweite Aufruf wird den gegnerischen Spieler/Team auffordern sich

zum betreffenden Dartgerät zu begeben und mit dem Spiel zu beginnen. Der zweite Aufruf wird von der Turnierleitung sofort nach Bekanntgabe gemacht und erlaubt dem fehlenden Spieler/Team zusätzliche fünf Minuten Zeit um am Dartgerät zu erscheinen und das Spiel zu beginnen.

Sollte der fehlende Spieler/Team nicht nach fünf Minuten des zweiten Aufrufes am ausgerufenen Dartgerät erscheinen und das Spiel begonnen haben, wird das Match für den fehlenden Spieler/Team als verloren gewertet.

Einem Spieler/Team dessen erstes Spiel durch nicht erscheinen als verloren gewertet wurde, ist es gestattet auf der Verliererseite weiterzuspielen wenn es turnierseitig möglich ist.

1.4.2 Maximum 6 Trainingswürfe

Sobald beide ausgerufenen Spieler/Teams am angezeigten Dartgerät anwesend sind, sind jedem Spieler maximal 6 Trainingswürfe erlaubt und dann muss das Match gestartet werden. Wenn es eine Verzögerung im Spielstart gibt und es ist offensichtlich welcher Spieler/Team diese Verzögerung verursacht ist ein Referee oder ein offizieller der Turnierleitung beizuziehen, der ein verlorenes Spiel für den verursachenden Spieler/Team aussprechen kann und mit dem folgenden Spiel wird das Match gestartet/weitergespielt.

Ist nicht klar ersichtlich welcher Spieler die Verzögerung verursacht so darf der Referee oder der offizielle der Turnierleitung für beide Spieler/Teams ein verlorenes Spiel werten und mit dem folgenden Spiel wird das Match fortgesetzt. Wenn zum Beispiel das Match „Best of 3 legs“ angesetzt ist aber das Match durch eine von beiden Spielern verursachte Verzögerung noch nicht gestartet ist und der Offizielle für beide Spieler/Teams ein verlorenes Spiel ausgesprochen hat, geht das Match direkt in das Entscheidungsspiel. Sollte die Verzögerung weitergehen ist es dem Offiziellen erlaubt beide Spieler/Teams vom laufenden Bewerb zu disqualifizieren. In diesem Fall ist es beiden Spielern nicht erlaubt auf der Verliererseite weiterzuspielen.

1.4.3 Maximale Zeit Spielrunden

Sobald ein Match gestartet wurde ist die maximale Verzögerung zwischen den einzelnen Spielrunden eine Minute. Diese Zeit läuft ab dann wenn der vorhergehende Spieler seinen letzten Dart geworfen hat. Wenn der folgende Spieler/Team eine Verzögerung über diese eine Minute verursacht, so hat der gegnerische Spieler/Team das Recht einen Referee oder offiziellen der Turnierleitung zu rufen. Der Offizielle hat das Recht dass er das nächste oder das gerade laufende Spiel für den Verursacher als verloren wertet.

1.4.4 Maximale Zeit Spielergebnis

Nach dem Ende des Matches ist es in der Verantwortlichkeit des Gewinners (Spieler, Teamkapitän) den Spielbogen richtig ausgefüllt und ordnungsgemäß bei der Turnierleitung abzugeben. Wenn der Spielbericht nicht spätestens fünf Minuten nach Spielende bei der Turnierleitung abgegeben wird, hat der Referee oder der offizielle der Turnierleitung das Recht zu entscheiden, das Match für den Gewinner als verloren zu werten und den Verlierer des Matches als Gewinner zu ernennen.

1.5 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.

1.5.1 Kleiderordnung für das Finale und die Siegerehrung:

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.

1.5.2 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.

1.6 SPIELBERECHTIGUNG & QUALIFIKATION

Alle teilnehmenden Spieler müssen eine gültige IDF/EDU Lizenz von ihrem nationalen Verband (**Reisepass = Nationalität**) 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.

Vorgeschriebene Einteilungen der Leistungsstärken dürfen geltend gemacht werden durch die Turnierleitung aufgrund ehemaliger Turnierresultate, bekannter Leistungsstärke oder durch Empfehlung des zuständigen EDU Nationalvertreter. Die Turnierdirektoren des Tages behalten sich das Recht vor Spieler in höhere Kategorien, als der jeweilige Landesverband angegeben hat, aufzuwerten.

1.7 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.

1.8 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.

1.9 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.

1.9.1 Der Spielbeginn

- Der Gewinner des Münzwurfs kann entscheiden wer als erstes auf das Bull wirft.
- Derjenige Spieler, der näher an das Zentrum wirft hat die Bullentscheidung gewonnen ausgenommen bei augenscheinlichem Gleichstand dann werden die Löcher werden gezählt.
- Wenn beide Spieler ein einfaches Bull oder doppeltes Bull treffen bedeutet dies Gleichstand.
- Bei Gleichstand wird in abwechselnder Reihenfolge solange geworfen bis ein Gewinner feststeht. Die Pfeile dürfen erst von der Scheibe entfernt werden wenn beide Spieler maximal ihre drei Darts geworfen haben. Nach 6 Darts beginnt ein neuer Start des anbullens.
Ausnahme: Wenn der erste Spieler in einer „Anbullrunde“ ein doppeltes Bull trifft so muss dieser Dartpfeil entfernt werden, damit der zweite Spieler die gleiche Chance hat. Andererseits wird ein doppeltes Bull während des anbullens getroffen wird der Dart nicht entfernt.

1.9.2 Spielmodus

1.9.2.1 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.

1.9.2.2 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.

1.9.2.3 Spielerersatz Regel Nationalteam 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 Turniergehen 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 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.

1.10 RANGLISTEN UND AUSWERTUNGEN

Ergebnisse 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.

1.11 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.

1.12 VERSPÄTUNGEN UND PROZEDERE

1.12.1 Nichtantritt eines Spielers oder Teams

Sollte ein Spieler/Team 10 Minuten nach Beginn des Bewerbs und zweitem Aufruf nicht spielbereit am Dartgerät sein, führt dies zum Verlust des ersten Matches. Spielberichte für Nichtantritte müssen bei der Turnierleitung abgegeben werden.

1.12.2 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.

1.12.3 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.

1.12.4 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.

1.12.5 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.

1.13 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.

1.13.1 Regelverstöße müssen reklamiert werden in der Runde in welcher der Regelverstoß passiert.

1.13.2 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.

1.13.3 Der geworfene Pfeil muss einen Kontakt an der Zielscheibe hervorrufen, bevor des Spielers Fuß die Abwurflinie 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.

1.13.4 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.

1.13.5 Wenn ein Spieler auf die falsche Spielerposition wirft und dadurch das Spiel beendet, hat er das Spiel verloren.

1.13.6 Wenn ein Dartgerät während eines Stromausfalls oder einem anderen Grund außer Kontrolle rückgesetzt wird, muss das betroffene Spiel neu gestartet werden.

1.13.7 Jede, durch eine absichtliche oder unabsichtliche, von einem Spieler verursachte Gerätestörung führt zum Verlust des Spiels der verursachenden Mannschaft.

1.13.8 Der Missbrauch der Ausrüstung, mangelnde Sportlichkeit oder unethisches Verhalten kann von einem Turnierverantwortlichen oder Schiedsrichter abgemahnt und als Regelverstoß geahndet werden.

1.13.9 Jeder Spieler/Team welches drei Regelverstöße in einem Match verursacht, hat das Match verloren.

1.13.10 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.

1.13.11 Alle Entscheidungen der Schiedsrichter und Turnierleitung sind endgültig.

Blasrohre und magnetische Darts sind nicht erlaubt in diesem Turnier!

1.14 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.

1.15 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.

1.16 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.

1.17 RAUCHEN, TRINKEN, ESSEN

Im Spielbereich ist das Rauchen, das Trinken von alkoholischen Getränken und Essen ausnahmslos verboten. Das Trinken nicht alkoholischer Getränke während des Spiels ist erlaubt. Während eines Spieles ist das Verlassen des Spielbereichs zum Zwecke des Rauchens, Trinkens oder Telefonierens ausnahmslos verboten.

1.18 STRAFEN FÜR MITGLIEDSVERBÄNDE

Seit Jahren ist der Vorstand der EDU bemüht, geltende Regeln wie z. Bsp. Dresscode, Sitzungstermine, rechtzeitige Anmeldungen, Mutationen, usw. umzusetzen.

Leider sind die Nationen oftmals nicht in der Lage diese Regeln zu befolgen.

Es soll dies ein weiterer Schritt in eine positive Zukunft mit den Verbänden werden, damit die Verbandsleitungen IHRE Spieler an die Reglemente heranführen kann.

Daher hat der EDU Vorstand anlässlich der letzten Sitzung in Košice einen Massnahmenkatalog mit Bussgeldern in Kraft gesetzt.

Ab sofort wird bei den offiziellen Anlässen und Bewerben eine Kommission den Verlauf überwachen und gegebenenfalls Bussen an die Verbände aussprechen.

Folgende Verfehlungen werden den Verbänden in Rechnung gestellt.

nicht korrekter Dresscode bei off. Bewerben / Spiel, Bühne Einzug der Nationen

Euro 100.- pro Fall/ Person

Unsportlichkeit, Rassistische Äusserungen Fehlverhalten und Betrug.

Euro 100.- pro Fall / Person

Unentschuldigtes Fernbleiben der Verantwortlichen bei offiziellen Meetings

Euro 200.-

Fernbleiben bei Preisverleihung / Offizielle Bewerbe mit Hymne

Euro 300.-

Absichtlicher Regelverstoss oder Betrug

Euro 300.-

Die vom Vorstand eingesetzte Kommission wird über jeden Verstoss einen Bericht mit Begründung an den jeweiligen Verband mit einem Einsprucherecht von 10 Tagen richten.

2. EDU TURNIERREGELN

2.1 EDU EUROCUP TEAM

2.1.1 Anmeldung der Teams

Eine Mannschaft besteht aus minimal 4 und maximal 6 Spielern. In einer Eurocupmannschaft sind nicht mehr als 2 Spieler die auch in Nationalmannschaften eingeschrieben sind, spielberechtigt (Damen – und Herrennationalteam). 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):

2.1.2 Kategorien

Gespielt wird in den Serien:

- Kategorie A 501 Double Out,
 - Kategorie B 501 Master Out,
 - Kategorie C 501 Single Out,
 - Kategorie Damen 501 Master Out.
- Gespielt wird auf der 13 Zoll Zielscheibe:

2.1.3 Spielmodus

Gespielt wird im Davis Cup System

- 2 Einzelspiele (best of 3 Spiel)
- 1 Doppelspiel mit 4 Spielern auf 2 Display pro Mannschaft (best of 3 Spiel)
- 2 Einzelspiele (best of 3 Spiel)

Doppelspiel:

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.

Ab dem Halbfinale wird „best of 3 Matches“ 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.

2.1.4 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.

Jedes einzelne Match wird vor Beginn ausgebullt. Der Gewinner der Bullentscheidung startet das erste Spiel - dann immer abwechselnd.

Die Turnierverantwortlichen haben das Recht den Spielmodus zu ändern.

2.2 EUROPEAN TEAM CHAMPIONSHIP (NATIONALMANNSCHAFTEN)

2.2.1 Anmeldung der Nationalteams

Die Landesverbände melden ihre Nationalmannschaften an die EDU bevor der Nationalteambewerb startet. Die Turnierleitung der EDU veröffentlicht zeitgerecht den Anmeldeschluss der Registrierung. 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.

2.2.2 Auslosung der Teams

Die Auslosung der Begegnungen wird vor Beginn des Nationalteambewerbes vorgenommen. Jene 4 Teams, die bei der vorhergegangenen Europameisterschaften im Semifinale gestanden sind werden gesetzt.

2.2.3 Spielmodus

Es darf nur auf der 13 Zoll Zielscheibe gespielt werden.

Herrn und Damen spielen 501 Double out auf 4 Geräten. Es wird im Turnierplan Doppel KO. System gespielt.

Gespielt werden **16 Einzelmatches** (best of three) und **1 Teammatch** (gespielt als zwei Doppelspiele mit der League Taste, wie nachstehend beschrieben)

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.