



# EDU - Turnier - Regeln

für Electronic Dart

Ausgabe 1/98 Nachträge und Änderungen vorbehalten

## Internationale EDU Turnierregeln

### 1. SPIELBEREICH, MASSE, GEWICHTE

- 1.1 Spielbereich
- 1.2 Abwurflinie
- 1.3 Sporttechnische Voraussetzungen

### 2. BEGRIFFSDEFINITIONEN

- 2.1 Wurf (Throw, Jet)
- 2.2 Satz (Leg, Jeu)
- 2.3 Spiel (Game, Partie)
- 2.4 Match
- 2.5 Team

### 3. SPIELVERLAUF

- 3.1 Vorbereitung
- 3.2 Spielbeginn
- 3.3 Spielablauf
- 3.4 Überwerfen
- 3.5 Spielabschluss
- 3.5 Fouls

### 4. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

- 4.1 Rauchen, Trinken, Essen
- 4.2 Bekleidung
- 4.3 Turnierleitung
- 4.4 Haftung

## 1. SPIELBEREICH, MASSE, GEWICHTE

### 1.1 Spielbereich (Skizze 1)

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

#### 1.1.1 GERÄTEBEREICH:

Der Gerätebereich wird nur zum Herausziehen der Pfeile und zur Bedienung des Gerätes betreten.

#### 1.1.2 WURFBEREICH:

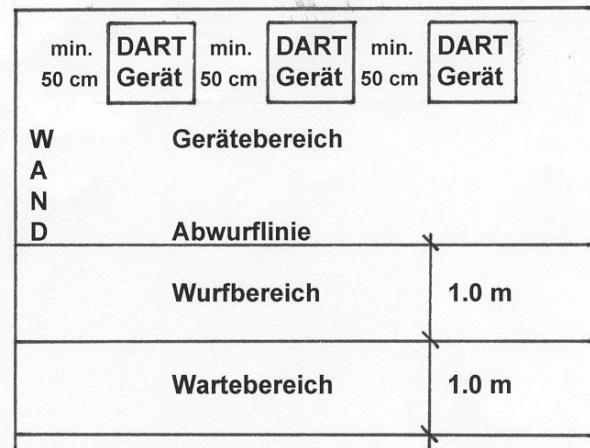
Im Wurfbereich hält sich der im Wurf befindliche Spieler auf. Mitglieder der Turnierleitung haben das Recht, sich im Wurfbereich aufzuhalten.

#### 1.1.3 WARTEBEREICH:

Im Wartebereich halten sich die restlichen beteiligten Spieler dieses Spieles auf.

Die Masse in Skizze 1 sind verbindliche Mindestabstände und dürfen von der Turnierleitung nur vergrößert werden.

SKIZZE 1



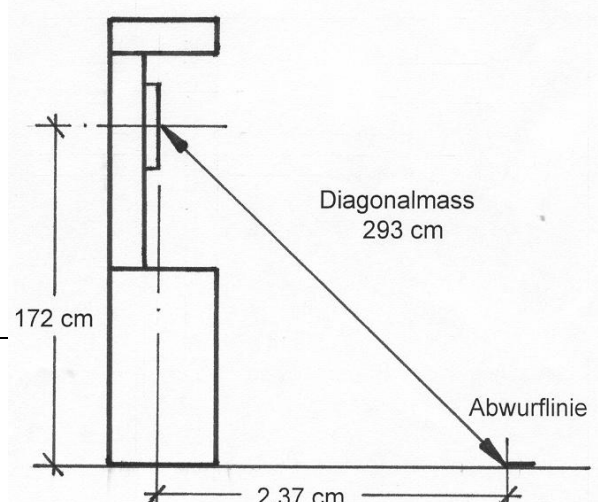
### 1.2 Abwurflinie (Skizze 2)

- 1.2.1 Die Abwurflinie muss an der dem Spieler abgewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes zwischen Bull Eye und Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe des Bull's Eye von 1,72 m ergibt sich somit ein Diagonalmass von 2,93 m. Im Zweifelsfall (unebener Boden) ist nur das Diagonalmass ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden.

Nachträgliche Reklamationen bleiben ohne jegliche Wirkung.

Die Abwurflinie darf während des Spieles nicht überschritten, jedoch betreten werden.

SKIZZE 2



### 1.3 Sporttechnische Voraussetzungen

- 1.3.1 Gespielt wird ausschliesslich an den von der EDU homologierte Dartgeräten.
- 1.3.2 Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn diese folgende Bedingungen erfüllen:
- sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards erlauben;
  - Die Darts dürfen inkl. Flyers nicht länger als 16,0 cm sein;
  - Das Maximalgewicht des Griffteiles (Barrel) darf 18 Gramm nicht überschreiten. Zum Griffteil zählen alle Teile zwischen Schaft und Kunststoffspitze (Gewindereduktion und Gewichte), produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet.
- 1.3.4 Das Board muss beim Wettkampf mit einem Minimum von 40 Watt beleuchtet sein.

## 2. BEGRIFFSDEFINITIONEN

### 2.1 Wurf (Throw, Jet)

Alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand (den Händen) des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen.

### 2.2 Satz (Leg, Jeu)

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

### 2.3 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.

### 2.4 Match

Unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches

sind Games von Sportlern oder Teams möglich. Ein Match ist also das Aufeinandertreffen von Mannschaften, wobei mehrere Spieler mit dem Ziel spielen, die „Gesamtstärke“ (als Summe der Einzelergebnisse aus allen Games) zu ermitteln.

### 2.5 Team

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

## 3. SPIELVERLAUF

### 3.1 Vorbereitung

Um die Spieleinsätze sicherzustellen, hat jeder Spieler vor Spielbeginn die benötigten Münzen für seine Spiele bereitzustellen. Jeder Spieler leistet seinen Einsatz selbst.

### 3.2 Spielbeginn

3.2.1 Jeder aufgerufene Spieler hat sich unverzüglich bei der Abwurflinie einzufinden. Erscheint ein Spieler nach nochmaligem Aufruf innert 5 Minuten nicht an der Abwurflinie, hat er dieses Spiel mit 1:0 Spielen und 2:0 Sätzen verloren. Die Sportler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bis die Partie beendet ist.

3.2.2 Beide Sportler haben vor Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen gestartet wird.

Wenn die betreffenden Optionen nicht gedrückt worden sind, muss dieser Satz wiederholt werden.

3.2.3 Die Startfolge wird mit je einem Wurf auf das Bull Eye ausgespielt. Steckt keiner der ersten drei Darts im Board, kommt der Gegner zum Wurf. Wenn vom Gegner einer seiner drei Pfeile steckt, hat dieser gewonnen und beginnt den ersten Satz. Es beginnt der Spieler, dessen Dartpfeil im inneren Bull (Bull's Eye 50) steckt oder diesem näher ist. Ein im inneren Bull (Bull Eye 50) steckender Dart muss entfernt werden, bevor der Gegner wirft. Treffen die Sportler beide ins Blaue, resp. ins Rote des Bull Eye, so müssen beide noch einmal auswerfen. (Ein Dartpfeil im inneren Bull's Eye 50 ist besser als ein Dartpfeil im Bull's Eye 25).

Pro Spiel wird nur einmal ausgebullt. Bei Spielstand 1 : 1 beginnt der Spieler, der das Ausbullen gewonnen hat.

### 3.3 Spielablauf

3.3.1 Die Abwurfline darf bei Abgabe der Darts betreten, aber nicht übertreten werden.

Es ist gestattet, sich über die Abwurfline zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie in ihrer gedachten Verlängerung ist gestattet.

3.3.2 Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe geworfen werden.

3.3.3 Alle Darts, die in Richtung Scheibe geworfen wurden, gelten als gespielt, egal ob sie punktemässig registriert wurden oder punktelos zu Boden fallen. Es darf auf keinen Fall nachgeworfen oder nachgedrückt werden.

3.3.4 In jedem Fall sind die vom Gerät angezeigten Punkte von allen zu akzeptieren. Können sich die Sportler im Zweifelsfalle nicht einigen, entscheiden die Turnierleitung.

Ausnahme:

Wenn ein Pfeil im Sektor der richtigen Zahl steckt, ein Satz zu beenden, so gilt dies als gewonnen, auch wenn das Gerät eine andere Zahl angibt.

3.3.5 Sollte das Gerät einmal fortlaufend oder immer wiederkehrend falsche Punktzahlen anzeigen, oder wird grundsätzlich nicht mehr spielbar, so muss der Satz abgebrochen und der Turnierleiter verständigt werden.

3.3.6 Jeder Spieler hat vor der Abgabe seines jeweils ersten Darts selbst darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, obwohl immer noch die Spielernummer des Gegners leuchtet, so ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

a) Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, so wird das Gerät durch Drücken der Startwechsel-Taste in die richtige Stellung gebracht. Der Spieler darf nun lediglich die noch nicht geworfenen Darts werfen. Der Satz wird darauf normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der Startwechsel-Taste als Nächster.

b) Wirft ein Spieler einen oder zwei Darts, obwohl die Spielnummer des Gegners noch brennt und einer oder sogar beide Würfe zählen auch noch beim Gegner, so wird mittels der Startwechsel-Taste seine Spielnummer aktiviert und er darf ebenfalls nur die noch nicht geworfenen Darts spielen. Der Satz wird darauf normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der Startwechsel-Taste als Nächster.

c) Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegners, egal ob sie dort noch zählen oder nicht, so hat er diese Runde beendet und der Gegner setzt nach zweimaliger Betätigung der Startwechsel-Taste sein Spiel fort.

d) Der benachteiligte Spieler, dessen Restpunktzahl vom Gegner verstellt wurde (Pkt. 3.3.5 b/c) kann entscheiden, ob der entsprechende Satz wiederholt wird.

### 3.4 Überwerfen

Wenn ein Spieler überwirft und mit den verbleibenden Darts in dieser Runde nachwirft, so werden die/der nachgeworfene Darts in der folgenden Runde abgezogen. (Unerlaubter Trainingswurf). Wird mit einem in der vorhergehenden Runde abgezogenen Dart der Satz beendet, so gilt dieser Satz als verloren.

Wenn ein Spieler nach Beendigung eines Satzes noch Verbleibende Darts nachwirft, so darf dies nicht als „Verbotenes Training“ gewertet werden.

### 3.4 Spielschluss

Bei allen EDU Turnieren wird ohne Rundenbegrenzung gespielt

### 3.5 Fouls

Fouls sind:

- a) ablenkendes Verhalten durch gegnerische Spieler während der Konzentrationsphase bis zum Wurf des Darts;
- b) ständiges Übertreten der Abwurfline;
- c) absichtliches Verzögern des Spiels;
- d) Missbrauch des Sportgerätes oder unsportliches Benehmen.
- e) Telefonieren während des Spieles.

Wird ein Foul vom Turnierleiter anerkannt, so hat der Spieler - unabhängig vom aktuellen Spielstand - mit einer Verwarnung, dem Verlust des Satzes oder Spieles, oder sogar mit dem Ausschluss aus dem Turnier zu rechnen.

Bei schweren Vergehen kann dies eine Sperre des Spielers zur Folge haben.

## 4. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

### 4.1 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 Telephonierens ausnahmslose verboten.

#### **4.2 Bekleidung**

Die Spielbekleidung muss ordnungsgemäss sein (z.B.: nicht erlaubt ist das Spielen ohne Hemd, Barfuss, mit Rollerskates etc.).

#### **4.3 Turnierleitung**

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

Die Turnierleitung untersteht den EDU-Kommissaren, welche bei allen EDU-Rankings und der EDU EM die Turnieroberaufsicht besitzen.

Die Entscheidungen der EDU Kommissaren ist endgültig.

#### **4.4 Haftungen**

Der Veranstalter haftet in keiner Weise für verlorene, beschädigte oder gestohlene Gegenstände.

**MIT DER ANMELDUNG ZU EINEM TURNIER DER EDU NIMMT DER /DIE SPORTLER/IN DIE GÜLTIGEN TURNIERREGELN, SOWIE DIE ENTSCHEIDUNGEN DER TURNIERLEITUNG ZUR KENNTNIS.**