

Sport- und Wettkampfordnung (SpuWO)

Neufassung vom September 2013

Inhaltsübersicht

- Präambel
- § 1 Geltungsbereich
- § 2 Auslegung und fehlende Regelungen
- § 3 Begriffsdefinitionen
- § 4 Räumliche Zugehörigkeit
- § 5 Spielberechtigung
- § 6 Spielort und Anlagen
- § 7 Licht
- § 8 Standleiste
- § 9 Dartboards
- §10 Überprüfung der Anlage
- §11 Darts
- §12 Wurf
- §13 Punkteverteilung
- §14 Score, Punkte, Schiedsrichter
- §15 Match, Spiel
- §16 Beginn und Beendigung eines Spiels
- §17 Übungswürfe
- §18 Weitere Regelwerke

Präambel

Die Sport- und Wettkampfordnung soll den Spielbetrieb des LDVH e.V. regeln. Soweit das LDVH Regelwerk keine anders lautende Regelungen vorgibt, gelten die Bestimmungen des Deutschen Dart Verbandes e.V. (DDV). In Streitfällen ist die jeweilige Turnierleitung (auch Ligaobmann genannt) zuständig. Das Präsidium des LDVH kann als Schiedsstelle angerufen werden. Als Berufungsinstanz gilt das Schieds- und Ehrengericht des LDVH e.V.

§ 1 Geltungsbereich

Diese Ordnung gilt für alle Turniere, die der LDVH e.V. ausrichtet.

§ 2 Auslegung und fehlende Regelungen

Die Auslegung obliegt der Veranstaltungsleitung. Fehlen Regelungen, so entscheidet der Hauptausschuss auf Vorschlag des Sportausschusses. Ist eine Einberufung der Organe zeitlich nicht möglich, so entscheidet die Veranstaltungsleitung und der Hauptausschuss hat auf Vorschlag des Sportausschusses diese Fehlende Regelung im Regelwerk zu ergänzen.

§ 3 Begriffsdefinitionen

Schiedsrichter

Die Person, die ein Match zweier Dartspieler oder Teams während eines Wettkampfes überwacht.

Schreiber

Die Person, die Punkte auf Punktezetteln oder Punktetafeln während eines Wettkampfes notiert und subtrahiert. Ihr obliegt die Funktion des Schiedsrichters, wenn es keinen gesonderten Schiedsrichter gibt.

Match, Spiel

Die Anzahl von Sets, die zwischen zwei Spielern oder Mannschaften ausgetragen wird.

Set, Satz

Ein Set besteht aus mehreren Legs. Es gilt dann als gewonnen, wenn ein Spieler oder eine Mannschaft eine bestimmte Anzahl von Legs gewonnen hat.

Leg

Element eines Sets (z.B. 301, 501, 1001).

§ 4 Räumliche Zugehörigkeit

- (1) Die regionale Zugehörigkeit wird durch die Grenzen der Freien und Hansestadt Hamburg bestimmt.
- (2) Der Spielort sollte sich innerhalb der Grenzen der Hansestadt Hamburg befinden. In Grenzfällen/Ausnahmen entscheidet das Präsidium des LDVH.
- (3) Für Teams aus anderen Bundesländern kann der LDVH mit dem jeweiligen Landesverband eine Sonderregelung hinsichtlich der Spielberechtigung treffen. Die Spieler müssen Mitglied im LDVH sein und dürfen nicht in einem anderen Landesdartverband gemeldet sein.

§ 5 Spielberechtigung

- (1) Jeder Spieler, der an LDVH Veranstaltungen teilnimmt, muss Mitglied in einem dem LDVH angeschlossenen Verein/Betriebssportgruppe bzw. vergleichbaren Organen sein. Ausgenommen von dieser Regelung sind „offene“ Ranglistenturniere. (Weitere Ausnahmen siehe entsprechende Spielordnungen)
- (2) Ein Spieler ist nur dann spielberechtigt, wenn der LDVH-Beitrag über seinen Verein/Betriebssportgruppe bzw. vergleichbaren Organen entrichtet wurde.
- (3) Der Meldeschluss ist aus den Ausschreibungen des LDVH ersichtlich.

§ 6 Spielort und Anlagen

- (1) Bei allen Räumlichkeiten behält sich die Turnierleitung, bzw. Präsidium des LDVH eine Tauglichkeitsprüfung vor. Bei einem Spielort kann es sich auch um eine geeignete private Räumlichkeit handeln.
- (2) Innerhalb des Wurfbereichs dürfen keine Gegenstände hängen oder stehen. Die Deckenhöhe muss mindestens 2,30 m betragen, der Abstand zwischen den Boards (von Boardmitte zu Boardmitte) 1,60 m nicht unterschreiten. Die Boards müssen in einem gut bespielbaren Zustand sein. Der Spielort sollte genug Raum für die nichtspielenden Spieler aufweisen.

§ 7 Licht

- (1) Bei allen Spielen muss das Board mit einem Minimum von 400 LUX Lichtleistung beleuchtet werden. Der Strahler darf maximal 2,37 m vom Board entfernt sein.
- (2) Die Strahler müssen so angebracht sein, dass die Spieler nicht geblendet werden, wenn sie an der Standleiste stehen.
- (3) Die Ausleuchtung des Boards sollte keine Schattenbildung ermöglichen.

§ 8 Standleiste

- (1) Eine Standleiste (Oche) ist für alle Turniere Pflicht.
- (2) Die Standleiste (Oche) ist zwischen 3,8 cm und 5,0 cm hoch und mindestens 61 cm lang. Sie muss an dem Punkt der Mindestwurfentfernung (parallel zum Board) angebracht sein, d.h. 2,37 m von der Vorderkante des Boards auf dem Boden. Die Diagonale Entfernung von der Mitte des Bulls Eye bis zur Rückseite der Standleiste auf Bodenniveau muss 2,93 m betragen.
- (3) Wenn ein Oche (Abwurfbereich) einen erhöhten Spielbereich bildet, so muss der Oche so konstruiert sein, dass er zentral zum Dartboard steht. Die Maße der Oche sind in diesem Fall: Breite: 610 mm, Höhe: 25 mm, Minimaler Standbereich: 1.000 mm.

§ 9 Dartboards

- (1) Alle Dartboards müssen vom Typ Bristle sein und die Segmente 1 bis 20 „Clock Pattern“ enthalten.
- (2) Alle Drähte, welche die Segmente trennen (double, treble, alle Ringe) und zusammen die „Spinne“ (spider) bilden, müssen flach am Dartboard angebracht sein.
- (3) Das Dartboard muss so befestigt sein, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bulls bis zu einem Punkt auf dem Boden, der in gleicher Höhe liegt wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste (Oche), 1,73 Meter beträgt.

§10 Überprüfung der Anlage

Die Spieler haben das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standardleiste vom Board zu verlangen. Proteste sind dem Ligaobmann, bzw. der Turnierleitung unverzüglich zu melden.

§11 Darts

Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sind. Jeder Dart sollte aus einer Spitze, einem Schaft und einem Flight bestehen.

§12 Wurf

- (1) Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden.
- (2) Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Darts, es sei denn, ein Leg, Satz oder Spiel kann mit weniger beendet werden.
- (3) Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet ist es seinem Gegner nicht gestattet eine wurffertige Haltung einzunehmen.

§13 Punkteverteilung

Die Punkte werden wie folgt vergeben:

- Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (treble).
- Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl doppelt (double).
- Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte und wird Bull genannt.
- Der innere mittlere Ring zählt doppelt (als 50 Punkte) und wird Bulls Eye genannt.

§14 Score, Punkte, Schiedsrichter

- (1) Die Punkte werden dann gezählt, wenn die Spitze des Darts, vom äußeren Doppelrings aus gesehen nach innen hin, stecken bleibt oder dauerhaft die Oberfläche des Boards berührt, bis der Spieler die Darts wieder herausgezogen hat.
- (2) Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart zuerst eindringt und wenn der Dart zugleich mit der Spitze die Boardoberfläche berührt.
- (3) Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schiedsrichter registriert worden ist.
- (4) Nachdem die Darts aus dem Board gezogen wurden, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punktzahl nicht mehr möglich.
- (5) Jede Punktzahl und jede Subtraktion muss vom Schiedsrichter und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dies muss nach Möglichkeit vor dem nächsten Wurf geschehen. Überprüfungen bezüglich der notierten Punkte und Subtraktionen müssen aber spätestens durchgeführt werden, bevor der betreffende Spieler wieder wirft.
- (6) Die Tafel (oder eine ähnliche Einrichtung), auf der die Scores notiert werden, muss für Schreiber, Schiedsrichter und Spieler in Augenhöhe sichtbar sein.
- (7) Das benötigte Doppel darf vom Schreiber, Schiedsrichter nicht abweichend vom tatsächlichen Punktwert bezeichnet werden (z.B. nicht Doppel 20, sondern 40).
- (8) Der erste Spieler, der die Punktezahl durch Treffen des benötigten Doppels auf Null reduziert, ist Sieger des Leg, Set oder Match.
- (9) Der Schiedsrichter ist Obmann für Streitigkeiten, die während des von ihm geleiteten Spiels auftreten. Er kann, wenn nötig, mit den Teamkapitänen Rücksprache halten, bevor eine Entscheidung während des Spiels getroffen wird.

§15 Match, Spiel

- (1) Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss geworfen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.

- (2) Wünscht ein Spieler einen Dart von einer Position aus zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standleiste befinden muss.
- (3) Verstößt ein Spieler gegen §15 Abs. 1 oder 2, so wird er vom Schiedsrichter verwarnet. Nach dieser Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem weiteren Verstoß erzielt werden, nicht.
- (4) Erscheint ein Spieler (bzw. ein komplettes Doppel) nicht spätestens 5 Minuten nach Beendigung des vorangegangenen Spiels an dem betreffenden Board zum anstehenden Spiel, oder spielt er (bzw. es) dieses nicht zu Ende, so wird dieses „als zu Null gewonnen“ für den Gegner gewertet.
- (5) Im Spielbereich dürfen sich nur der Schreiber, Schiedsrichter sowie die beteiligten Spieler befinden.
- (6) Das Rauchen ist den Spielern, Schreiber und Schiedsrichter während des Matches im Spielbereich untersagt.
- (7) Der Gegner eines Spielers muss sich während dessen Wurf mindestens 61 cm hinter diesem aufhalten.
- (8) Während eines Spiels müssen sich alle Spieler ruhig verhalten. Nur der werfende Spieler darf Fragen an den Schreiber oder Schiedsrichter stellen. Zwischenrufe - insbesondere das Zurufen der benötigten Restpunktezahl oder von Ratschlägen zum Ausmachen - von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind zu unterlassen.
- (9) Jeder Spieler (bzw. Teamkapitän), der gegen §15 Abs. 8 verstößt, wird vom Schiedsrichter verwarnet. Nach dieser Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem weiteren Verstoß erzielt werden, nicht.
- (10) Der werfende Spieler kann den Schreiber oder Schiedsrichter über die Höhe seiner Punktzahl (Score) oder darüber befragen, wie hoch seine Restpunktzahl ist. Der Spieler darf jedoch nicht gesagt bekommen, auf welche Art Schluss zu machen ist. §14 Abs. 7
- (11) Alle Fragen, welche die Punktzahl und den Punktabzug betreffen, müssen geklärt werden, bevor der betreffende Spieler wieder zu werfen beginnt.
- (12) Nach Beendigung eines Leg, Set, oder Match durch den Ausruf des Schreibers oder Schiedsrichters sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktion unzulässig.
- (13) Tritt bei einem Spieler während seines Spieles ein Schaden an seinem Sportgerät auf, müssen ihm maximal drei Minuten Zeit gewährt werden, das Gerät zu reparieren oder zu ersetzen.
- (14) Muss ein Spieler während eines Spieles den Spielbereich wegen außergewöhnlicher Umstände verlassen, soll ihm das mit Zustimmung des Gegners für maximal fünf Minuten gestattet werden.
- (15) Jeder Dartspieler bzw. jedes Team, der/das für schuldig befunden wird, vorsätzlich einen Satz oder ein Spiel (bzw. ein Match) verloren zu haben, kann durch das LDVH Präsidium nach Überprüfung bestraft werden. Ein Einspruch gegen die Entscheidung kann bei dem LDVH - Schieds- und Ehrengericht eingelegt werden.
- (16) Falls ein Spieler oder ein Team in Angelegenheiten verwickelt ist oder diese verursacht, die das Dartspiel in Misskredit bringen, können gegen den Spieler oder das Team Disziplinarmaßnahmen ergriffen, die vom LDVH Präsidium entschieden werden. Als Berufungsinstanz gilt das LDVH - Schieds- und Ehrengericht.

§16 Beginn und Beendigung eines Spiels

- (1) Beim Bullwurf muss der Dart nicht innerhalb des Trebleringes stecken. Das ganze Board zählt.
- (2) Bei allen Spielen wird straight in und double out gespielt (Beginn eines Legs ohne Doppel, Beendigung eines Legs mit Doppel).
- (3) Es gilt die Bust-Regel. Das bedeutet punktet ein Spieler mehr als er Rest hat (bzw. genauso viel ohne Schlusddoppel oder wenn 1 Rest bleibt), ist der Wurf

- ungültig (Bust) und dieser Spieler hat bei seinem nächsten Wurf in diesem Leg den Punktestand vor seinem ungültigen Wurf.
- (4) Der Schiedsrichter gibt nur dann durch ein deutliches Zeichen zu erkennen, dass ein Spiel gewonnen ist, wenn ein Spieler das benötigte Doppel trifft. Dieses Zeichen (Game Shot) beendet Leg, Satz oder Spiel. Die Darts dürfen vom Spieler erst dann aus dem Board gezogen werden, wenn das Zeichen (Game Shot) vom Schiedsrichter gegeben wurde, wobei dem Gegenspieler die Möglichkeit gegeben werden muss, den Wurf zu überprüfen.
 - (5) Wirft ein Spieler, nachdem er das benötigte Doppel schon getroffen hat, irrtümlich noch einen Dart nach, zählen diese Punkte nicht, wenn der Spieler schon durch den zuvor geworfenen Dart, Leg, Satz oder Spiel beendet hat.

§17 Übungswürfe

Jeder Spieler hat das Recht, sich vor dem Beginn seines Spiels mit seinem Gegner insgesamt ca. 2 Minuten lang oder jeweils 12 Darts an dem für das Spiel benannten Board einzuwerfen.

§18 Weitere Regelwerke

Weiterführende Regelwerke sind:

- Die Ligaspielordnung (LSO)
- Die Ligapokalspielordnung (LPSO)
- Die Ranglistenturnierordnung (RLTO)
- Die FTS-Ordnung

Geändert im September 2013