



**RICHTLINIEN UND  
RAHMENBEDINGUNGEN  
DER  
WIENER  
DARTSPORT  
ORGANISATION  
(WDSO)**

**Gültig ab 01.September 2020**

Original vom 22.Dezember 2010

## Inhaltsverzeichnis

1.0	ALLGEMEIN.....	6
1.1	Verbände .....	6
1.1.1	WDSO.....	6
1.1.2	ÖDSO .....	6
1.2	EDF.....	6
1.3	Ligaverwaltung .....	6
1.3.1	Kontaktadressen .....	6
1.3.2	Spielberichte .....	6
1.4	Sportjahr .....	6
1.5	Verein.....	6
1.6	Team.....	7
1.7	Spieler.....	7
1.8	Playercard.....	7
1.9	Einwurf .....	7
1.10	Ligaregelwerk.....	7
1.11	STRUMA .....	7
2.0	LIGAÜBERGREIFENDE, ALLGEMEINGÜLTIGE REGELN .....	8
2.1	Team.....	8
2.1.1	Teilnahmebedingungen .....	8
2.1.2	Teamanmeldung und Nenngebühren .....	8
2.1.3	Einteilung .....	8
2.1.4	Teamverantwortung, Zugehörigkeitsrecht.....	8
2.2	Spieler.....	9
2.2.1	Spielberechtigung.....	9
2.2.2	Spieler- Vereinsmeldung .....	9
2.2.3	Einzelspielieranmeldung .....	9
2.2.4	Spieleranmeldung .....	9
2.2.5	Spielernachmeldung.....	9
2.2.6	Transferzeiten Spieler .....	10
2.2.7	Teamwechsel ohne Vereinswechsel (pro Liga) .....	10
2.2.8	Auflösung eines Teams .....	10
2.2.9	Wechsel von Kapitän, Vizekapitän oder Spielort .....	10
2.2.10	Spielerwechsel Team .....	10
2.2.11	Spielersperre und Einspruch .....	10
2.2.12	Vereinsstatuten der WDSO-Mitglieder.....	11
2.3	Auslosung, Spielorte und Spieltermine .....	11
2.4	Spielbeginn .....	11
2.5	Vorverlegung.....	12

2.6	Spielverschiebung und Ausnahmen .....	12
2.7	Nichtantritt .....	12
2.8	Strafverifizierung Nichtantritt .....	12
2.8.1	Erster Nichtantritt .....	12
2.8.2	Zweiter Nichtantritt .....	12
2.8.3	Ausnahme .....	12
2.8.4	Ersatzteam .....	12
2.8.5	Konsequenzen nach Disqualifizierung aufgrund Nichtantritt bzw. Teamauflösung.....	13
2.9	Spielablauf .....	13
2.9.1	Einspielen.....	13
2.9.2	Spieler .....	13
2.9.3	Fairplay .....	13
2.9.4	Nachwurf .....	13
2.9.5	Spielbericht .....	14
2.9.6	Spielergebnis .....	14
2.9.7	Pflichten und Rechte Vereines .....	14
2.9.8	Pflichten und Rechte des Kapitäns .....	15
2.9.9	Pflichten der Spieler .....	15
2.10	Streitfälle .....	16
2.10.1	Klärung.....	16
2.10.2	Sportliche Leitung.....	16
2.10.3	Protest.....	16
2.10.4	Protestbehandlung .....	16
2.10.5	STRUMA - Sitzung .....	16
2.11	Dopingbestimmungen .....	16
3.0	ELEKTRONIKDARTS.....	17
3.1	Wurfgerät (Darts).....	17
3.2	Der Automat und dessen Aufstellung .....	17
3.3	Abwurflinie.....	18
3.4	Der Wurf.....	18
3.5	Wurffreigabe.....	18
3.6	Fehlerhafte Geräte .....	18
3.7	Checkdart.....	18
4.0	STEELDARTS.....	19
4.1	Wurfgerät (Darts).....	19
4.2	Das Dartboard.....	19
4.3	Das Licht .....	19
4.4	Die Standleiste .....	20
4.5	Der Wurf.....	20
4.6	Checkdart.....	20



4.7	Die Punkte (Score) .....	21
4.8	Elektronisch unterstütztes Schreiben.....	22
4.9	Schiedsrichter .....	22
4.10	Rufer (Caller).....	22
4.11	Schreiber (Chalker) .....	22
5.0	ERGÄNZUNGEN .....	22

## VORWORT

Die „Richtlinien und Rahmenbedingungen“ regeln grundlegende Sachverhalte für den kompletten Ligabetrieb im Landesverband (LV) und werden hier beschrieben. Ist nichts anderes angegeben, gilt dieser Punkt für alle vom Landesverband durchgeführten Ligen.

Sie gelten für alle Spieler, die durch ihren Verein im Landesverband gemeldet sind.

Sollte es zu Situationen kommen, die in diesem Dokument nicht enthalten sind, so behält sich der LV das Recht vor selbst zu entscheiden oder den Straf- und Meldeausschuss (STRUMA) einzuschalten um dieses Dokument dahingehend zu adaptieren.

Bei Verstößen gegen die „Richtlinien und Rahmenbedingungen“ behält sich der Landesverband das Recht vor, disziplinarische Maßnahmen zu setzen. Diese können bis zum Ausschluss aus dem Landesverband führen.

Das vorliegende Dokument ist geistiges Eigentum des Landesverbandes und darf ohne seine Genehmigung, auch auszugsweise, nicht gedruckt oder vervielfältigt werden. Ausgenommen ist das Kopieren für aktive Spieler im Landesverband.

Alle bisher erschienen Ausgaben des Landesverbandes werden mit dieser außer Kraft gesetzt.

Die Richtlinien und Rahmenbedingungen, sowie das aktuelle Ligaregelwerk müssen an jedem Spielort aufliegen. Bei Streitfällen können diese zur Hilfe genommen werden.

Die Richtlinien und Rahmenbedingungen gliedern sich wie folgt:

### **Allgemein:**

- Hier sind alle Punkte angeführt, die sowohl Elektronik- als auch Steeldarts betreffen.

### **Elektronik:**

- Grundlegende und spezifische Regelungen für den Bereich Elektronikdarts.

### **Steel:**

- Grundlegende und spezifische Regelungen für den Bereich Steeldarts.

## **1.0 ALLGEMEIN**

### **1.1 Verbände**

#### **1.1.1 WDSO**

Wiener Dartsport Organisation, beziehungsweise dessen Vorstand.

#### **1.1.2 ÖDSO**

Österreichische Dartsport Organisation, beziehungsweise dessen Vorstand.

### **1.2 EDF**

European Darts Federation, beziehungsweise dessen Vorstand.

### **1.3 Ligaverwaltung**

Sie setzt sich zusammen aus den sportlichen Leitern der WDSO.

#### **1.3.1 Kontaktadressen**

Die genauen Zuständigkeiten und Kontaktmöglichkeiten sind jederzeit unter [www.wdso.at](http://www.wdso.at) abrufbar.

#### **1.3.2 Spielberichte**

An folgende E-Mail-Adresse können die Spielberichte gesendet werden:

- [ligaverwaltung@wdso.at](mailto:ligaverwaltung@wdso.at)

Für den Anhang bei E-Mails gilt:

- ein Anhang pro E-Mail
- Dieser darf nicht größer als 1,0 MB sein.

Werden die Spielberichte von den Vereinen selbst im Ligaprogramm erfasst werden, sind die Originale beim Heimverein aufzubewahren (siehe auch 2.9.5 Spielbericht).

### **1.4 Sportjahr**

Dieses beginnt mit 1. September und endet mit 30. Juni des folgenden Kalenderjahres.

### **1.5 Verein**

Der Verein (Obmann) ist dafür verantwortlich, dass alle Spieler über die Hauptmeldung und die Teamnennungen nachweislich informiert werden. Eine nachträgliche Änderung bzw. Streichung nach Beginn der Saison ist nicht möglich.

Am Ligabetrieb der WDSO dürfen nur Vereine mit einer gültigen Funktionsperiode lt. ZVR teilnehmen.

## **1.6 Team**

Ein Team setzt sich aus einem Kapitän, einem Vizekapitän und der Mindestspieleranzahl gemäß Ligaausschreibung zusammen. Es können beliebig viele Spieler in ein Team gemeldet werden.

Eine Ummeldung ist allerdings nur in der Transferzeit möglich.

Zu einem Ligaspiel darf ein Team auch ohne Kapitän und Vizekapitän antreten.

In diesem Fall ist der gegnerischen Mannschaft ein Spieler als Kapitän bekannt zu geben.

Der Kapitän ist neben dem Obmann dafür verantwortlich, dass alle Spieler über die Teamnennung informiert wurden.

**Sollten Spieler am Montag (FUN und HERREN) bzw. Donnerstag (MIXED und QUATTRO) in beiden Ligen gemeldet sein, dürfen Sie in derselben Runde nur für ein Team spielen.**

## **1.7 Spieler**

Bezeichnet in der Folge Einzelpersonen sowohl des weiblichen als auch des männlichen Geschlechts.

## **1.8 Playercard**

Alle Spieler werden zentral in der WDSO gemeldet. Die Playercard ist und bleibt Eigentum des Landesverbandes. Diese ist der „interne Verbandsausweis“ für jeden Spieler. Die erstmalige Ausgabe der Playercard ist kostenlos und erfolgt durch die WDSO.

## **1.9 Einwurf**

Für den Einwurf bzw. Bereitstellung der Dartsportgeräte ist immer die Heim-Mannschaft verantwortlich!

## **1.10 Ligaregelwerk**

Das aktuelle Ligaregelwerk ist auf der WDSO – Homepage ersichtlich.

## **1.11 STRUMA**

Die Zusammenstellung und der Aufgabenbereich sind in der Geschäftsordnung – Struma geregelt.

## **2.0 LIGAÜBERGREIFENDE, ALLGEMEINGÜLTIGE REGELN**

### **2.1 Team**

#### **2.1.1 Teilnahmebedingungen**

Der Verein darf durch den Landesverband (LV) nicht gesperrt sein.

Ist der Verein in einem Kooperationsverband gesperrt, so behält sich der LV die (automatische) Übernahme der Sperre vor. Der Verein darf im LV keine Außenstände haben.

Der Teamname darf weder rassistische, politische oder öffentlichkeitsfeindliche Ausdrücke bzw. Abkürzungen enthalten. Die Namenslänge ist mit 24 Zeichen begrenzt und darf keine Sonderzeichen enthalten.

Der Verband behält sich das Recht vor, Teamnamen zu ändern, zu kürzen oder abzulehnen.

#### **2.1.2 Teamanmeldung und Nennggebühren**

Die Teamanmeldung muss fristgerecht, laut gültiger Ausschreibung, bei der Ligaverwaltung des LV eintreffen.

Das Team wird immer dem meldenden Verein zugeordnet. Der LV stellt im Anschluss einen Beleg an den Verein aus, deren fristgerechte Bezahlung Voraussetzung für eine Teilnahme am Ligabetrieb ist. Werden die Nennggebühren nicht rechtzeitig einbezahlt, erlischt die Teilnahmeberechtigung für das Team.

Die Höhe aller Teambeiträge ist der gültigen Ausschreibung zu entnehmen.

Die Teambeiträge sind Jahresbeiträge (Sportjahr), für die Bezahlung der Nennggebühren ist der Verein verantwortlich.

#### **2.1.3 Einteilung**

Jedes Team wird grundsätzlich nach dem Ergebnis des letzten Durchganges in die Division/Klasse eingeteilt.

Sollten Mannschaften in der neuen Saison nicht mehr genannt werden, dann werden diese wie Absteiger behandelt. Sollten diese Mannschaften in der darauffolgenden Saison wieder genannt werden müssen sie grundsätzlich in der letzten Division/Klasse beginnen.

Davon ausgenommen sind Teams die der "Wiedereingliederung" (zu mindestens die Hälfte der gemeldeten Spieler haben bereits in einem Team am Ligabetrieb teilgenommen) unterliegen und werden aufgrund der Spielstärke wieder in den Ligabetrieb aufgenommen. Die Einteilung obliegt der sportlichen Leitung.

Neue Teams beginnen auf jeden Fall in der letzten Klasse.

#### **2.1.4 Teamverantwortung, Zugehörigkeitsrecht**

Die Gesamtverantwortung über das Team trägt in erster Linie der meldende Verein.

Innerhalb des Teams sind der Kapitän und Vize Kapitän verantwortlich und sind vom Verein hinreichend zu informieren und zu schulen.

Bei Teamauflösung gehört das betreffende Team immer dem Verein.

## 2.2 Spieler

### 2.2.1 Spielberechtigung

Der Spieler darf durch den Landesverband (LV) nicht gesperrt sein.

Ist ein Spieler in einem Kooperationsverband gesperrt, so behält sich der LV die (automatische) Übernahme der Sperre vor.

### 2.2.2 Spieler- Vereinsmeldung

Jeder Spieler muss für die aktuelle Saison über eine „**WDSO-Hauptmeldung**“ gemäß der Geschäftsordnung verfügen.

Ein Spieler darf im LV (gültig für ein Sportjahr) **nur bei einem Verein** unterschreiben.

Unterschreibt ein Spieler für mehrere Vereine, tritt **automatisch eine Sperre** für den Ligabetrieb im LV in Kraft.

Mit Ende eines Sportjahres verlieren alle Spielieranmeldungen im LV ihre Gültigkeit.

Jede Person gilt bis zum vollendeten 14. Lebensjahr als U14-Spieler und bis zum vollendeten 18. Lebensjahr als U18-Spieler und als Stichtag für die Festlegung gilt immer der 1. September (Beginn Sportjahr).

### 2.2.3 Einzelspielieranmeldung

Hat ein Spieler noch keine „**WDSO Hauptmeldung**“ für die aktuelle Saison, so sind vom Verein per E-Mail an [wdso@wdso.at](mailto:wdso@wdso.at) nachfolgende Daten bekannt zu geben:

Vorname, Familienname, Geschlecht, PC-Nummer oder Geburtsdatum und Teamnennung(en).

Erfolgt keine fristgerechte Einzahlung der Spielergebühr durch den Verein, so werden alle Spiele des betreffenden Spielers als verloren gewertet und der Spieler wird gesperrt, bis sämtliche offenen Beiträge beglichen sind.

### 2.2.4 Spielieranmeldung

Ein Spieler darf im LV (gültig für ein Sportjahr), bis zur Bekanntgabe eines Teamwechsels (Transferzeit), **nur in einer Mannschaft gemeldet sein**.

### 2.2.5 Spielernachmeldung

Eine Spielernachmeldung ist grundsätzlich für die ganze Saison bis zum letzten Spieltag möglich.

Direkt am Spieltag ist bis **17:00** Uhr eine Nachmeldung möglich und der Spieler ist mit dem Vermerk „NEU“ zu kennzeichnen. Die sportliche Leitung ist von der Nachmeldung zu informieren. **Bei Ligen die Aufstellungen nach Rangliste erfordern, ist bei der sportlichen Leitung der Ranglistenwert für den Spieler zu erfragen.**

Weiters muss innerhalb von drei Werktagen an [sport.kontakt@wdso.at](mailto:sport.kontakt@wdso.at) eine Mail mit folgenden Daten gesendet werden:

- Playercardnummer, Teamname, Spieltag und Ligagruppe

Sollte von dem Spieler noch keine „**WDSO-Hauptmeldung**“ vorhanden sein (siehe 2.2.3), wird die Spielergebühr mittels Beleges in Rechnung gestellt und ist innerhalb der vorgeschriebenen Zahlungsfrist zu begleichen. Anderenfalls werden alle Spiele pro Liga als „w.o.“ gewertet.

### **2.2.6 Transferzeiten Spieler**

Der Spielertransfer für alle WDSO Ligen, ausgenommen der Wiener Landesliga (Elektronik) und Elektronik-CUP, ist ausschließlich in der spielfreien Woche zwischen Grunddurchgang und Playoff bzw. zwischen Hin- und Rückrunde (Jahresligen) der aktuellen Saison mit dem vorgesehenen Formular möglich. Sollten für die Ligen unterschiedliche Transferzeiten gelten, werden diese zeitgerecht auf der Homepage bekannt gegeben.

### **2.2.7 Teamwechsel ohne Vereinswechsel (pro Liga)**

Der Teamwechsel innerhalb einer Liga zwischen Team (A) und Team (B) in eine höhere Klasse ist ohne Beschränkung möglich.

Der Teamwechsel in eine parallel geführte oder niedrigere Klasse ist für maximal eine Person möglich.

### **2.2.8 Auflösung eines Teams**

Löst sich ein Team aufgrund von Spielerabgängen auf, so sind die verbleibenden Spieler bei einem anderen Team spielberechtigt, aber 2.2.7 muss berücksichtigt werden.

### **2.2.9 Wechsel von Kapitän, Vizekapitän oder Spielort**

Die Meldung an den LV erfolgt **durch den Obmann des Mitgliedsvereines** mit dem dazugehörigen Formular.

### **2.2.10 Spielerwechsel Team**

Es ist keine Freigabe vom alten Verein notwendig um bei einem anderen Team spielen zu dürfen.

Ausgenommen ist die Wiener Landesliga (Elektronik), da hier nur hauptgemeldete Spieler vom selben Verein spielberechtigt sind. Die Spielerhauptmeldung ist für die ganze Saison bindend.

### **2.2.11 Spielersperre und Einspruch**

Wenn eine Person nachweislich bei einem Verein Vereinsschulden hat, kann durch diesen Verein die Anmeldung über einen anderen Verein verhindert werden, indem das vorgesehene Formular für eine Spielersperre, der Nachweis über die Mitgliedschaft und der Nachweis über die Vereinsschulden an die Ligaverwaltung gesendet wird.

Das komplett ausgefüllte Sperrformular muss dem Landesverband gesendet werden.

Eine ordentlich eingelangte Sperre gilt bis zum persönlichen Einspruch durch den Spieler und wird dann an den STRUMA, um eine Entscheidungsfindung zu bekommen, weitergeleitet.

Bisher eingelangt Spielersperren werden sinngemäß behandelt.

Mit dem Datum auf dem Sperrantrag werden rückwirkend nur die letzten sechs Monate als Vereinsschulden akzeptiert. Nachträgliche Sperranträge werden daher nicht mehr angenommen. Es können nur WDSO Mitglieder gesperrt werden.

### 2.2.12 Vereinsstatuten der WDSO-Mitglieder

Die Vereinsstatuten dürfen (sollen) in folgenden Punkten den Verbandsvorgaben nicht widersprechen und sind unbedingt einzuhalten:

- Dem Spieler muss **MINDESTENS** ein Kündigungstermin pro Kalenderjahr zur Verfügung stehen
- Um ein Sportjahr „normal“ abschließen zu können wäre ein Termin im Juni/Juli sinnvoll
- Die Kündigungsfrist darf **12 Wochen (3 Monate)** nicht überschreiten
- Die Streichung einer Person bei Desinteresse/Beitragsrückstand (3 Monate) ist einzuhalten.
- Als Höhe der Vereinsschulden gelten daher maximal **6 Monatsbeiträge** (Streichung + Kündigungsfrist).

Darüber hinaus werden die Spieler dazu angehalten, sich Belege für alle bezahlten Beiträge ausstellen zu lassen. Vereine haben Vereinsschulden glaubhaft durch schriftliche Aufstellungen oder ähnliche Dokumente zu belegen.

### 2.3 Auslosung, Spielorte und Spieltermine

Zu Beginn eines Durchganges werden alle Spieltermine und Spielorte bekanntgegeben und sind bindend.

Wird von einem **Team der Spielort gewechselt**, so ist das vorgesehene Formular ausgefüllt an die Ligaverwaltung zu senden und der neue Spielort wird von der Ligaverwaltung auf der Homepage [www.wdso.at](http://www.wdso.at) veröffentlicht.

Darüber hinaus hat **der Kapitän die Pflicht**, die dadurch betroffenen Teams vom neuen Spielort **zu informieren**.

Ein Spielort kann durch die sportlichen Leiter gesperrt werden, sollte es wiederholt zu Protesten gegen diesen Spielort kommen auch wenn die dort ansässigen Teams nicht Anlass zum Protest sind, (z.B.: Raufhandel durch Dritte, ständige Spielstörung durch Dritte, etc.). In so einem Fall wird bei erstmaligem Vorkommen eine schriftliche Verwarnung an den Verein gesendet und im Wiederholungsfall dem/den Team(s) die Möglichkeit eingeräumt, den Spielbetrieb an einem anderen Spielort fortzusetzen.

Sollte es den Teams nicht möglich sein an einem anderen Ort weiterzuspielen, müssen die entsprechenden Teams ihren Ligabetrieb einstellen.

### 2.4 Spielbeginn

Der Spielbeginn wird mit 20:00 Uhr festgelegt.

Ist ein Team **bis 20:00 Uhr** unentschuldigt **nicht** am vorgesehenen Spielort, wird das Spiel mit dem maximal möglichen Ergebnis strafverifiziert und als Nichtantritt gewertet.

Wenn sich ein Team bzw. ein oder mehrere Spieler verspäten **KÖNNTEN** (z.B. Stau), muss eine entsprechende Verständigung vor Spielbeginn dem gegnerischen Kapitän mitgeteilt werden.

Der Spielbeginn wird bis **maximal 20:30 Uhr** verschoben. Zu diesem Zeitpunkt müssen alle Spieler am Spielbericht eingetragen und mindestens 2 Spieler anwesend sein. In Ausnahmefällen kann mit Genehmigung der sportlichen Leitung ein Spielbeginn **auf 21:00 Uhr** verschoben werden. **Ab 20:30 Uhr** ist mit den anwesenden Spielern die Begegnung zu beginnen. Sollten **um 21:00 Uhr** die fehlenden Spieler noch nicht anwesend sein, so wird die Begegnung von der sportlichen Leitung mit dem maximal möglichen Ergebnis strafverifiziert.

Es darf aber auf keinen Fall gegen Punkt 2.7 verstoßen werden.

## 2.5 Vorverlegung

Das Vorspielen einer Ligabegegnung ist zeitlich unbegrenzt und beliebig oft möglich. Der neue Termin ist von **BEIDEN Kapitänen** der sportlichen Leitung schriftlich (SMS oder E-Mail) bekanntzugeben. Eine Zustimmung seitens des nicht verschiebenden Teams ist freiwillig und nicht verpflichtend.

Hat einer der Kapitäne drei Tage vor dem neuen Termin keine Bestätigung seitens der sportlichen Leitung erhalten, so hat er beim Kapitän des anderen Teams nachzufragen.

Wenn ein Team zum neuen Termin nicht anwesend ist, gilt dieses Spiel als nicht angetreten und wird mit dem maximalen Ergebnis für das anwesende Team in die Wertung genommen und als Nichtantritt gewertet.

## 2.6 Spielverschiebung und Ausnahmen

**Eine Spielverschiebung auf einen späteren Zeitpunkt (Nachspielen) ist grundsätzlich nicht gestattet.**

Kann ein Team aufgrund außergewöhnlicher Umstände nicht antreten, so sind sofort Kapitän des Gegners und die sportliche Leitung zu informieren.

Die Entscheidung für eine Spielverschiebung auf Grund der vorhandenen Umstände obliegt der **sportlichen Leitung**.

## 2.7 Nichtantritt

Sobald mindestens zwei Spieler eines Teams anwesend sind, muss die Ligapartie durchgeführt werden.

Als Nichtantritt gilt nur, wenn **ein bzw. kein Spieler** eines Teams anwesend ist.

## 2.8 Strafverifizierung Nichtantritt

### 2.8.1 Erster Nichtantritt

Das Spiel wird mit dem maximalen Ergebnis für das anwesende Team gewertet.

**In der Landesliga (Elektronik und Steel) und den Sommerligen gilt die Disqualifikation bereits beim 1. Nichtantritt!!!**

### 2.8.2 Zweiter Nichtantritt

Mit diesem werden grundsätzlich alle Spiele mit dem maximalen Ergebnis gewertet.

Das Team wird disqualifiziert.

**In der Landesliga (Elektronik und Steel) und den Sommerligen gilt die Disqualifikation bereits beim 1. Nichtantritt!!!**

### 2.8.3 Ausnahme

Ausgenommen von 2.8.1. und 2.8.2. sind jene Spiele, bei dem ein Team gegen ein Team nicht angetreten ist, welches in späterer Folge aus dem Ligabetrieb ausscheidet. Diese Spiele werden mit 0:0 (0:0) und 0 Punkten gewertet.

### 2.8.4 Ersatzteam

Der LV behält sich das Recht vor, den frei gewordenen Ligaplatz mit einem neuen Team für diesen Durchgang zu besetzen und die Wertung dieser Pflichtspiele erfolgt mit 0:0 (0:0) und 0 Punkten.

## 2.8.5 Konsequenzen nach Disqualifizierung aufgrund Nichtantritt bzw. Teamauflösung

Beim ersten Nichtantritt fällt die Nichtantrittsgebühr in der Höhe von 80,- € (**einmalig pro Team und Liga**) an. Ist das Team bei einem Auswärtsspiel nicht angetreten, so sind 20,- € Entschädigung für die Gastgeber zu bezahlen.

Mit dem zweiten Nichtantritt (**in der Landesliga (Elektronik und Steel) und den Sommerligen gilt die Disqualifikation bereits beim 1. Nichtantritt!!!**) in der Saison wird das Team disqualifiziert und verliert alle Ansprüche. Für jedes ausständige Auswärtsspiel sind pro Spiel für den Gastgeber 20,- € als Entschädigung zu bezahlen.

Der Verein, dessen Team nicht angetreten ist, ist dafür verantwortlich, dass der gesamte Betrag binnen 8 Tagen an das WDSO Konto überwiesen wird.

Sollte sich ein **Team in einer Jahresliga** während des laufenden Spielbetriebes **auflösen**, so sind vom Verein **für jedes** ausständige Auswärtsspiel pro Spiel für den Gastgeber 20,- € als **Entschädigung** zu bezahlen.

Der Gesamte Betrag ist binnen 8 Tagen an das WDSO Konto zu überweisen.

Die Entschädigung wird an den Gastgeber spätestens bei der Abschlussfeier ausbezahlt.

In der Sommerliga wird dies bei der Siegerehrung ausbezahlt.

Ein Einspruch gegen eine solche Konsequenz ist ausschließlich direkt an den STRUMA möglich.

Der STRUMA kann eine solche Konsequenz aufheben, abändern oder bestätigen.

Um die Vereine schadlos zu halten, haften die Spieler vom nicht angetretenen Team gegenüber dem eigenen Verein für die Strafgeelder selbst. Bezahlen die Spieler nicht, hat der Verein die Möglichkeit diese Spieler zu sperren.

## 2.9 Spielablauf

### 2.9.1 Einspielen

Eine **halbe Stunde** vor Spielbeginn, muss das Dartsportgerät, auf dem die Ligabegegnung ausgetragen wird, für das Gastteam zum alleinigen Einspielen zur Verfügung gestellt werden.

### 2.9.2 Spieler

Die aufgerufenen Spieler haben unverzüglich beim Dartsportgerät zu erscheinen.

### 2.9.3 Fairplay

Jedes Set wird mit Shakehands begonnen und beendet.

Jedem Spieler stehen vor einem Set maximal 6 Darts zum Einwerfen zur Verfügung.

Die **Spieler** dürfen den Spielbereich während eines Sets **grundsätzlich nicht verlassen**.

### 2.9.4 Nachwurf

Das Nachwerfen eines Darts gilt als unsportlich und ist untersagt.

Das **Nachwerfen eines Darts**, auch nach dem Check, wird mit dem **sofortigen Legverlust** geahndet.

### 2.9.5 Spielbericht

Der Spielbericht ist gemäß Zuständigkeit von beiden Kapitänen auszufüllen. Zuerst sind vom Kapitän des Heimteams die allgemeinen Daten (Division, Runde, Datum, ...) auszufüllen. Dann wird die Aufstellung vom Kapitän des Heimteams vorgenommen und der ausgefüllte Spielbericht, inklusive der vorhandenen Playercards seines Teams, ist dem Kapitän des Gastteams zu überreichen.

Dann wird die Aufstellung vom Kapitän des Gastteams vorgenommen und der ausgefüllte Spielbericht, inklusive der vorhandenen Playercards seines Teams, ist dem Kapitän des Heimteams zu überreichen.

Die Playercards sind nach der Kontrolle wieder an den anderen Kapitän zu retournieren.

Für Vereine, welche die Spielberichte selbst erfassen gilt, dass der Spielbericht **1 Woche** nach Spielbeginn vollständig eingetragen sein muss.

**z.B.: Spieltag Montag => Spielbericht im Ligasystem bis nächsten Montag 23:59 Uhr.**

Zusatz für Ligen mit Ranglistenaufstellung

76 Stunden (Spielbeginn 20:00 Uhr) nach Beendigung der Hinrunde/Rückrunde müssen alle Spielberichte vollständig im Ligasystem erfasst sein!

Der Spielbericht der letzten Runde ist innerhalb von 3 Tagen vom Heimteam im Ligasystem zu erfassen. Alle originalen Spielberichte sind von den Vereinen spätestens bei der Ligaabschlussfeier dem Verband zu übergeben.

### 2.9.6 Spielergebnis

Der Kapitän oder ein Vertreter des Vereines des Heimteams ist verpflichtet das Spielergebnis bis **23:59 Uhr am Folgetag** im Ligaprogramm zu erfassen. Sollte das Ligaprogramm nicht erreichbar sein ist das Spielergebnis per SMS/E-Mail der Ligaverwaltung zu melden. Die vollständige Detaillierung des Spielberichts muss innerhalb **einer Woche** (siehe 2.9.5) vom Heimteam erfolgen.

In der letzten Runde muss die Erfassung innerhalb von 3 Tagen erfolgen.

Bei Verstößen kommt der Strafkatalog in seiner gültigen Fassung zur Anwendung.

### 2.9.7 Pflichten und Rechte Vereines

Pflichten und Rechte des Vereines (Obmannes)

- Er ist für sein Team gegenüber dem LV alleinverantwortlich.
- Er hat einmal an einer kostenlosen Vereinsschulung des LV teilzunehmen.
- Er hat die Pflicht seine Spieler über das Regelwerk ausführlich zu informieren.
- Er hat dafür zu sorgen, dass es zu keiner Terminüberschneidung hinsichtlich Liga- und Turnierbetrieb zwischen der EDF, der ÖDSO und dem LV, sowie seinem Heimspielort kommt.
- Den Spielterminen der EDF, der ÖDSO und dem LV ist Vorrang zu geben.
- Er, oder eine von ihm bevollmächtigte Person, ist verpflichtet bei Vereinsschulungen anwesend zu sein.

### 2.9.8 Pflichten und Rechte des Kapitäns

- Er hat die Pflicht sein Team vor dem STRUMA zu vertreten, aber er hat das Recht sich von einer von ihm bevollmächtigten Person vertreten zu lassen.
- Er hat bei Heimspielen dafür zu sorgen, dass sich alle Spieler im Spielbereich konzentrieren können und aufgrund äußerer Einflüsse (z.B. Gäste, Lautstärke der Musik) nicht erheblich gestört werden.
- Er hat dafür zu sorgen, dass sich die anwesenden Spieler seines Teams während einem Ligaspiel sportlich fair und dem Regelwerk entsprechend verhalten.
- Er ist bei Heimspielen verantwortlich, dass dem Gegner das Dartsportgerät, auf dem das Ligaspiel später ausgetragen wird, mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn zum Einspielen zur Verfügung steht.
- Er ist bei Heimspielen für die ordnungsgemäße Einsendung des Spielberichts verantwortlich.
- Er ist bei Heimspielen für die ordnungsgemäße Mitteilung des Spielergebnisses verantwortlich.
- Er hat die aktuelle Rangliste bei jedem Ligaspiel mitzuführen. Ist diese nur für sein Team (und nicht für die Division) ausgestellt, so hat er diese auf Verlangen vorzulegen.
- Er ist für das ordnungsgemäße Ausfüllen des Spielberichts verantwortlich.
- Die Teamkapitäne sind bei den Ligaspielen die Schiedsrichter.
- Er hat das Recht die Spielberechtigungen der Gegner, anhand der PC und der Rangliste (bzw. anhand einer Spielberechtigung), zu überprüfen. Ist das nicht möglich, ist das am Spielbericht zu vermerken.
- Ein Kapitänswechsel ist der Ligaverwaltung unverzüglich, mit dem vorgesehenen Formular, bekanntzugeben.
- Beide Kapitäne/Vizekapitäne oder deren Ersatz haben sich von der regelkonformen Aufstellung zu überzeugen bevor das Spiel begonnen wird. Mit Beginn des Spiels erklären sich beide Kapitäne mit der Aufstellung des Gegners einverstanden und es kann gegen diese im Nachhinein kein Protest bei der Ligaverwaltung bzw. STRUMA eingebracht werden.

### 2.9.9 Pflichten der Spieler

- Der Spieler hat in ordnungsgemäßer und sauberer Kleidung (Straßenbekleidung) am Spielort zu erscheinen, sofern der Veranstalter keine besondere Bekleidung zwingend vorschreibt.
- Das Tragen von Kopfbedeckungen ist den Spielern während eines Spieles nicht gestattet.
- Ausnahmeregelungen können nur in Absprache mit dem LV getroffen werden.
- Die Spieler sollten, sofern vorhanden und möglich, in einheitlicher Oberbekleidung (Teamdressen) antreten. **In der Wiener Landesliga (Elektronik und Steel) gemäß Ausschreibung Pflicht!!**
- Außer wegen medizinischer Gründe, die den WDSO-Verantwortlichen glaubhaft zu machen sind, ist geschlossenes Schuhwerk zu tragen, aber z.B. keine Inlineskates oder Ähnliches.
- Das Tragen von Kopfhörern während des Spiels ist ausdrücklich untersagt.
- Der Spieler hat jedes Ligaspiel in einem nicht alkoholisierten Zustand zu absolvieren.
- Ist ein Spieler offensichtlich alkoholisiert, hat sein Gegner das Spiel gewonnen ohne es auszutragen.
- Jeder Spieler hat sich immer sportlich und fair sowie während eines Ligaspieles ruhig zu verhalten.
- Kein Spieler darf den werfenden Spieler bei der Ausübung seines Wurfes stören.
- Der Spieler muss unverzüglich nach seinem Aufruf beim Dartsportgerät erscheinen.
- Jedes Set beginnt und endet mit dem Shakehands der beteiligten Spieler.
- Jedem Spieler stehen vor einem Set maximal 6 Darts zum Einwerfen zur Verfügung.
- Der Spieler darf während eines Sets nur aufgrund außergewöhnlicher Umstände den Spielbereich verlassen.
- Während einem Set ist das Rauchen, Trinken von alkoholischen Getränken, Essen, Telefonieren, etc. dem Spieler untersagt.
- Der Spieler muss sich während des Wurfes seines Gegners hinter diesem aufhalten. Ist das aufgrund der örtlichen Gegebenheiten nicht möglich, so hat er sich so zu platzieren, dass er diesen weder behindert noch ablenkt.
- Der Spieler hat die Pflicht seine PC, sofern ausgestellt, bei jedem Ligaspiel mitzuführen.
- Kann oder will der Spieler seine PC nicht vorweisen, so ist das auf dem Spielbericht zu vermerken.
- Die wiederholte Missachtung einer dieser Punkte kann bis zum Leg-, Set- oder Matchverlust führen.

## **2.10 Streitfälle**

### **2.10.1 Klärung**

Streitfälle sind während eines Ligaspielles ausschließlich zwischen den beiden Kapitänen (Stellvertreter) zu klären. Sollte auf Wunsch eines Teams eine Änderung im Ablauf herbeigeführt werden (z.B.: Spiel auf mehreren Automaten, vorziehen eines Spiels, usw.), dann müssen die Kapitäne sich auf den genauen Ablauf einigen.

Wird eine solche Einigung erzielt, dann ist im Nachhinein kein Protest gegen den Ablauf möglich.

Jedem Kapitän steht es frei auf den Ablauf wie im Regelwerk vorgeschrieben zu bestehen.

### **2.10.2 Sportliche Leitung**

Wird unter den Teams keine Einigung erzielt, so ist, um eine sofortige Entscheidung zu erwirken, die Sportliche Leitung telefonisch über den Sachverhalt zu informieren.

### **2.10.3 Protest**

Bringt auch 2.10.2 keine Entscheidung, dann ist mit dem vorgesehenen Formular ein Protest zu veranlassen.

Das protestierende Team muss innerhalb von 3 Tagen per E-Mail an [struma@wdso.at](mailto:struma@wdso.at) folgende Dokumente senden:

- das Formular der Protestführung
- den Original Spielbericht

Die Protestgebühr in Höhe von € 50,- ist an den Vorsitzenden bei der STRUMA-Sitzung zu bezahlen.

### **2.10.4 Protestbehandlung**

Ein ordentlich eingelangter Protest (Punkt 2.10.3. erfüllt) wird an den STRUMA zur Entscheidungsfindung weitergeleitet.

Ein Protest bei dem Punkt 2.10.3. nicht erfüllt wird, kann nicht an den STRUMA weitergeleitet werden.

### **2.10.5 STRUMA - Sitzung**

Dieser Ablauf ist mit der aktuellen STRUMA Geschäftsordnung geregelt.

## **2.11 Dopingbestimmungen**

Mit einem Beschluss des Vorstandes im November 1995 wurden, obwohl der LV nicht Mitglied der Bundessportorganisation (BSO) war und ist, die Richtlinien zu den Dopingbestimmungen der BSO in das Regelwerk aufgenommen.

Es gelten die derzeit gültigen Richtlinien zu den Dopingbestimmungen der BSO.

### 3.0 ELEKTRONIKDARTS

#### 3.1 Wurfgerät (Darts)

Ein Dart darf nicht schwerer als 21 Gramm und länger als 30,5 cm sein.

#### 3.2 Der Automat und dessen Aufstellung

Im LV sind nur Dartsportgeräte zugelassen deren Boardmaße nicht von den hier genannten (Londonboard) abweichen:

- Durchmesser des Boards 457,00 mm
- Double und Triple (innen) 8,00 mm
- Bull 31,80 mm
- Innenbull 12,70 mm
- Doubleaußenkante zu Boardmitte 170,00 mm
- Trippleaußenkante zu Boardmitte 107,00 mm
- Höhe (Fußboden zu Boardmitte) 173 cm (+/- 1 cm)

Das Dartsportgerät muss waagrecht und lotrecht aufgestellt oder aufgehängt sein.

Die Farbe im 20er Feld muss Blau sein, und das Doppel-; und Trippelfeld ist Rot. Die Felder neben dem 20er sind Rot und die Doppel-, und Trippelfelder sind Blau, usw.

Neben dem **Dartsportgerät** ist ein Mindestabstand von 55 cm zur Wand einzuhalten.

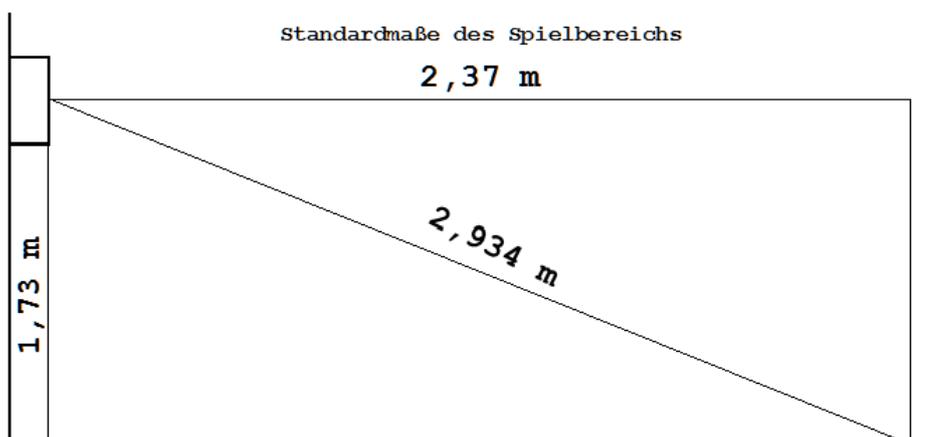
Bei Aufstellung von mehr als nur einem Dartsportgerät, ist ein Maß von mindestens 110 cm von Bullmitte zu Bullmitte der Geräte einzuhalten.

Die Ligaspiele im LV dürfen daher auf allen Dartsportgeräten ausgetragen werden, die den genannten Bedingungen entsprechen. Deziert verboten ist ein Board, das die genannten Bedingungen erfüllt, jedoch nur wie ein Steeldartboard aufgehängt ist.

Von der sportlichen Leitung werden die Spielorte abgenommen und für die Aufstellung des/der Automaten wird ein Abnahmeprotokoll angefertigt.

Mit der Unterschrift des Vereinsvertreters am Abnahmeprotokoll verpflichtet sich der Verein jede Veränderung des Spielortes bei der sportlichen Leitung der WDSO anzuzeigen. Das Abnahmeprotokoll wird im Original bei der WDSO aufbewahrt. Eine Kopie wird an die angegebene E-Mail-Adresse des Vereines gesendet und ist beim Spielort aufzubewahren.

Nur bei **einer Änderung** wird ein **neues Abnahmeprotokoll** angefertigt.



### 3.3 Abwurflinie

Sie ist fix und parallel zum Dartsportgerät zu befestigen. Sie hat eine Länge von mindestens 60 cm und eine Breite von mindestens 5 cm aufzuweisen. Sie ist so zu befestigen, dass die Distanzmarkierung als solche eindeutig ersichtlich ist.

Sie soll so angebracht sein, dass die Diagonale von der Hinterkante zur Boardmitte 293 cm (+/- 1 cm) beträgt. Damit ergibt sich in der Waagrechten ein Abstand von 237 cm (+/- 1 cm).

Die Abwurflinie ist so anzubringen, dass die Linie **NICHT** betreten werden darf. Darf die Linie betreten werden, so ist **VOR** dem Spielbeginn das Gastteam darauf aufmerksam zu machen. Hinter der Linie ist ein Abstand von mindestens 80 cm für den im Wurf befindlichen Spieler freizuhalten.

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. Wird auf zwei nebeneinander aufgestellten Geräten gespielt, so ist darauf zu achten, dass der Nebenspieler nicht behindert wird.

Es wird den Vereinen bei der Abnahme pro Gerät eine Abwurflinie von der WDSO zur Verfügung gestellt. Es kann allerdings auch jede andere Abwurfline, die den oberen Kriterien entspricht, verwendet werden.

### 3.4 Der Wurf

Alle Darts müssen nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus 3 geworfenen Darts (Ausnahme: es genügen weniger als 3 Darts, um ein Leg zu beenden). Der Spieler muss innerhalb von drei Minuten seine drei Darts geworfen haben.

Der Spieler kann auch auf einzelne Darts des Wurfes oder auf den ganzen Wurf verzichten. Er macht den Automaten für den nächsten Spieler spielbereit, indem er die Spielerwechsellaste drückt.

Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt, mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, wenn nicht körperliche Gebrechen dies unmöglich machen. **Verboten ist das Spielen mit einem Blasrohr.**

### 3.5 Wurffreigabe

Jeder Spieler hat sich vor seinem Wurf davon zu überzeugen, dass am Dartsportgerät seine Bahn aktiviert ist.

Alle auf der Bahn des Gegners geworfenen Darts zählen als geworfen (Foul oder Score für den Gegner) und es ist nicht gestattet diese Darts auf der eigenen Bahn zu wiederholen. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl.

### 3.6 Fehlerhafte Geräte

Sollte ein Dartsportgerät fortlaufend falsche Punkte zählen, wird das Spiel, um diesen Fehler beheben zu können, unterbrochen. Das Heimteam hat dafür Sorge zu tragen, dass das Dartsportgerät innerhalb von 30 Minuten in einen technisch einwandfreien Zustand gebracht wird. Sollte das in dieser Zeit nicht möglich sein, wird das Spiel abgebrochen und die beiden Kapitäne haben sich auf einen Nachtragstermin zu einigen.

Der **Nachtrag hat innerhalb von 6 Tagen** zu erfolgen und der Termin ist der sportlichen Leitung sofort (von **beiden Kapitänen**) telefonisch zu melden. Das Spiel wird bei dem Stand (Legbeginn) fortgesetzt bei dem es am ursprünglichen Termin abgebrochen wurde. Sofern ein weiteres abgenommenes Dartsportgerät zur Verfügung steht, kann die Begegnung auf diesem fortgesetzt werden.

### 3.7 Checkdart

Als Ausnahme gilt der "Checkdart". Wenn der Dart vom Dartsportgerät falsch oder gar nicht gezählt wurde, aber der Dart eindeutig in dem Feld steckt, das zum Beenden eines Legs erforderlich war.

Dieses Leg gilt als gewonnen.

## 4.0 STEELDARTS

### 4.1 Wurfgerät (Darts)

Ein Dart darf nicht schwerer als 50 Gramm und länger als 30,5 cm sein.

### 4.2 Das Dartboard

Im LV sind nur Boards zugelassen deren Boardmaße nicht von den hier genannten abweichen:

- Durchmesser des Boards 457,00 mm
- Double und Triple (innen) 8,00 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)
- Drahtdurchmesser 1,41 – 1,58 mm

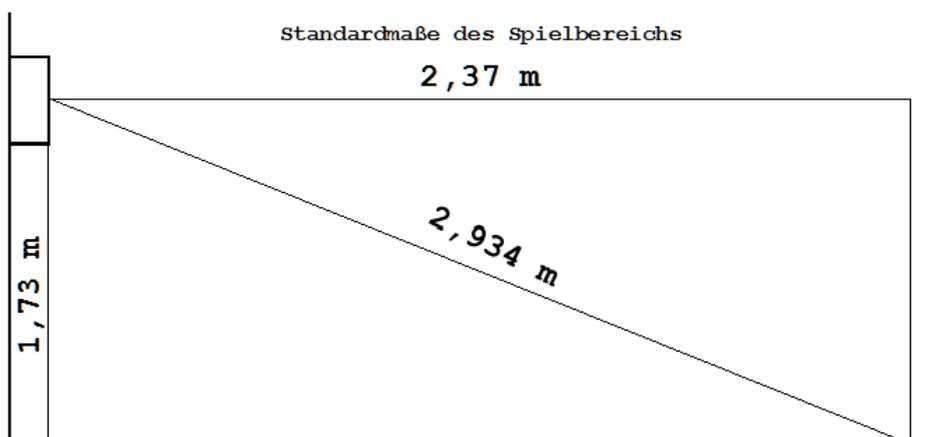
Alle Dartboards müssen vom Typ Bristle sein.

Alle Dartboards müssen die Segmente 1-20 "Clock Pattern" enthalten. „Clock Pattern" bedeutet nichts anderes als "Ziffernblatt-Muster", womit ausschließlich die Aufteilung der Segmente gemeint ist und nicht die Reihenfolge der Ziffern.

Alle Drähte, welche die Segmente trennen (Doubles, Tripple, Mittelringe) und zusammen die "Spinne" bilden, müssen am Dartboard anliegend angebracht sein.

Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der "20" schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.

Ist der Gegner einverstanden, hat jeder Spieler oder Kapitän das Recht, die Position des Boards zu korrigieren, die Segmente zu verdrehen oder ein Board auszuwechseln. Kann keine Einigung erzielt werden, hat der Schiedsrichter zu entscheiden. Dies kann jedoch nur vor oder nach einem Satz geschehen.



### 4.3 Das Licht

Es soll auf dem Board möglichst wenig Schatten zu sehen sein. Die Strahler müssen so angebracht sein, dass die Spieler nicht geblendet werden, wenn sie an der Standleiste stehen.

#### 4.4 Die Standleiste

Die Standleiste muss mindestens 2 cm hoch und 80 cm lang sein. Die Entfernung von der Rückseite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie vom Board zum Boden muss 2,37 m (Mindestwurfentfernung) betragen.

Die Entfernung von Bullmitte bis zur Unterkante der Rückseite der Standleiste muss 2,93m betragen.

- Wirft ein Spieler aus einer Position, die neben der Standleiste liegt, muss er hinter eine Linie, die die gedachte Verlängerung der Standleiste darstellt, stehen.
- Während des Wurfes darf die Standleiste vom Spieler nicht betreten werden. Die Standleiste darf während einer Wurfserie nicht übertreten werden.

Verstößt ein Spieler gegen die beiden oben angeführten Punkte, wird er vom Schiedsrichter in Gegenwart seines Kapitäns oder Teammanagers verwarnet. Nach der Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem weiteren Verstoß erzielt werden, nicht.

Wenn ein "Oche" (Abwurfbereich) erhöht ist, muss er so konstruiert sein, dass er zentral zum Dartboard steht. Die Maße sind in diesem Fall:

Breite 1,5 m, Höhe 4 cm. Minimaler Standbereich hinter dem Oche 1,2 m.

#### 4.5 Der Wurf

Alle Darts müssen nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus 3 geworfenen Darts (Ausnahme: es genügen weniger als 3 Darts, um ein Leg zu beenden). Der Spieler muss innerhalb von drei Minute seine drei Darts geworfen haben.

Der Spieler kann auch auf einzelne Darts des Wurfes oder auf den ganzen Wurf verzichten. Er macht den Automaten für den nächsten Spieler spielbereit, indem er die Spielerwechseltaste drückt.

Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt, mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, wenn nicht körperliche Gebrechen dies unmöglich machen.

**Verboten ist das Spielen mit einem Blasrohr.**

#### 4.6 Checkdart

Der Rufer ruft nur dann "check", wenn der Spieler das benötigte Doppel getroffen hat. Dieser Ausruf beendet Spiel, Satz oder Match. Die Darts dürfen erst dann aus dem Board genommen werden, wenn "check" ausgerufen wurde.

#### 4.7 Die Punkte (Score)

Geworfene Darts zählen nur dann Punkte, wenn die Spitze eines Darts noch innerhalb des äußeren Doppelringes steckt oder die Oberfläche des Boards berührt und die erzielte Punktzahl der Wurfserie vom Schiedsrichter registriert wurde, sowie die Darts vom Spieler aus dem Board entfernt wurden.

Die Punktzahl ergibt sich aus dem vom Draht umschlossenen Segment, in dem die Spitze eines Darts im Board steckt oder dessen Oberfläche berührt. Entscheidend ist die Seite des Drahtes, an der die Spitze des Darts den Draht passiert hat.

Die Darts müssen vom Werfer selbst aus dem Board gezogen werden, aber erst nachdem die Punkte vom Schiedsrichter registriert wurden.

Ein Protest gegen eine bereits ausgerufene Punktzahl wird nicht mehr berücksichtigt, wenn die Darts aus dem Board gezogen wurden.

Alle Punktezählungen und Subtraktionen müssen vom Schreiber, Rufer, Schiedsrichter und Spieler nach jedem Wurf kontrolliert werden. Dies muss noch vor dem nächsten Wurf geschehen.

Beschwerden, gegen eine fehlerhafte Subtraktion, müssen vor dem nächsten Wurf des betreffenden Spielers, des Doppels oder des Teams vorgebracht werden. Danach ist keine diesbezügliche Beschwerde mehr gestattet.

Der aktuelle Punktestand, den ein Spieler oder eine Mannschaft erreicht hat, muss klar und leserlich auf einer Punktetafel oder einem Punktezetteln neben dem Board in der Höhe des Boards notiert werden, es sei denn, die Organisatoren entscheiden anders.

Der Spieler (die Mannschaft), der (die) zuerst die entsprechende Punktzahl durch treffen des benötigten Doppels auf null verringert, gewinnt das jeweilige Spiel (Leg, Set, Match).

Bei Streitigkeiten während eines Spieles hat der Schiedsrichter nach Absprache mit Rufer und Schreiber entsprechend dieser Regeln eine Entscheidung zu treffen.

Beispiel für korrektes Schreiben:

Spieler A 501		Spieler B	
60	441	401	100
100	341	316	85
81	260	256	60
140	120	196	60
80	40	16	180
Check			

Der Schiedsrichter, Rufer oder Schreiber darf auf Anfrage des Spielers den jeweiligen Rest bekannt geben. Es darf aber kein Hinweis auf eine Möglichkeit zur Beendigung eines Spieles geben (z.B. 97 Rest, aber nicht T19/D20; oder 40 Rest, aber nicht "T" Tops).

#### **4.8 Elektronisch unterstütztes Schreiben**

Elektronisch unterstütztes Schreiben ist unter Verwendung des kostenlosen Programmes „n01“ (Version 0.1.4 oder neuer) grundsätzlich gestattet. Es müssen jedoch folgende Punkte erfüllt sein:

- Der Rufer/Schreiber muss neben der Scheibe stehen, da er auch als Schiedsrichter fungiert.
- Der Score und der Rest müssen wie bei einer konventionellen Schreibtafel für den Spieler vom Oche direkt, deutlich und in angemessener Größe einsehbar sein.
- Eine konventionelle Schreibtafel muss vorhanden sein, um für den Fall des Ausfalls der elektronischen Schreibhilfe die Fortführung der Ligapartie gewährleisten zu können.
- Ist eine elektronische Schreibhilfe vorhanden, steht es dem jeweiligen Schreiber frei, auf diese zu verzichten und die konventionelle Schreibtafel zu benutzen.

Andere Programme als „n01“ (Version 0.1.4 oder neuer) sind vor ihrer Verwendung der sportlichen Leitung bekanntzugeben und wird von dieser gegebenenfalls genehmigt.

#### **4.9 Schiedsrichter**

Die Person, die ein Match zwischen Einzelspielern, Doppeln oder Teams überwacht.

#### **4.10 Rufer (Caller)**

Die Person, welche die geworfenen Punkte registriert, addiert und ausruft. Sie übernimmt bei Abwesenheit des Schiedsrichters dessen Obliegenheiten.

#### **4.11 Schreiber (Chalker)**

Die Person, welche die ausgerufenen Punkte auf einer Schreibtafel notiert und subtrahiert. Sie übernimmt bei Abwesenheit des Rufers und des Schiedsrichters deren Obliegenheiten.

**Der Schreiber ist bei einer Ligabegegnung immer vom Heimteam zu stellen.**

### **5.0 ERGÄNZUNGEN**

Der LV behält sich das Recht vor, falls erforderlich, Ergänzungen und Änderungen in den Richtlinien und Rahmenbedingungen vorzunehmen. In so einem Fall wird das neue Dokument mit dem Datum des Inkrafttretens versehen und auf [www.wdso.at](http://www.wdso.at) veröffentlicht. Änderungen und Ergänzungen gelten ab diesem Datum.