



**REGELWERK  
DER  
WIENER  
DARTSPORT  
ORGANISATION  
(WDSO)**

**Gültig ab 01.September 2020**

Original vom 01.September 2011

## Inhaltsverzeichnis

1.0	ALLGEMEINE PUNKTE .....	6
1.1	ÖDSO/WDSO - Richtlinien und Rahmenbedingungen .....	6
1.2	Spielbericht ausfüllen .....	6
1.3	Der „Bullwurf“ .....	6
1.4	Aufstellung mit den an Minimum erforderlichen Personen .....	7
1.5	Aufstellung mit mehr Personen als erforderlich .....	7
1.6	Aufstellung .....	7
1.7	„Walk Over“ .....	7
1.8	Best Of .....	7
1.9	Spielergebnis .....	8
1.10	Rundenbegrenzung .....	8
1.11	Spielbericht ausfüllen .....	8
2.0	HERREN .....	9
2.1	Spielmodus .....	9
2.2	Spielbericht .....	9
2.3	Aufstellung (offen) .....	9
2.4	Aufstellung mit weniger als 4 Herren .....	9
2.5	Aufstellung mit je 3 Herren .....	9
2.6	Aufstellung mit je 2 Herren .....	9
2.7	Aufstellung mit 3 Herren gegen 2 Herren .....	10
2.8	Aufstellung mit mehr Personen als erforderlich .....	10
2.9	Dart – Automaten .....	10
3.0	FUN.....	11
3.1	Spielmodus .....	11
3.2	Aufstellung (offen) .....	11
3.3	Aufstellung mit 3 Personen.....	11
3.4	Aufstellung mit 2 Personen.....	11
3.5	Aufstellung mit je 2 Personen .....	11
3.6	Aufstellung mit mehr als 3 Personen .....	11
4.0	DAMEN .....	12
4.1	Spielmodus .....	12
4.2	Aufstellung .....	12
4.3	Aufstellung mit 2 Damen .....	12
4.4	Beide Teams zu zweit .....	12
4.5	Aufstellung mit mehr Damen als erforderlich .....	12
5.0	ELEKTRONIK .....	13
5.1	Spielmodus .....	13
5.2	Aufstellung (verdeckt).....	13

5.3	Aufstellung mit 3 Personen.....	13
5.4	Aufstellung mit je 3 Personen.....	13
5.5	Aufstellung mit 2 Personen.....	13
5.6	Aufstellung mit je 2 Personen.....	14
5.7	Aufstellung mit 3 Personen gegen 2 Personen.....	14
5.8	Doppelspieler .....	14
5.9	Cup .....	14
6.0	MIXED.....	15
6.1	Spielmodus .....	15
6.2	Die Rangliste (RL).....	15
6.3	Aufstellung (offen).....	15
6.4	Aufstellung ohne Ranglistenpunkte .....	15
6.5	Aufstellung, wenn ein Team mit weniger als 4 Personen antritt.....	15
6.6	Aufstellung mit je 3 Personen.....	15
6.7	Aufstellung mit je 2 Personen.....	16
6.8	Aufstellung mit 3 Personen gegen 2 Personen.....	16
6.9	Doppelspieler .....	16
7.0	QUATTRO.....	17
7.1	Spielmodus .....	17
7.2	Aufstellung (verdeckt).....	17
7.3	Aufstellung mit 3 Personen - Heim .....	17
7.4	Aufstellung mit 3 Personen - Gast .....	17
7.5	Aufstellung mit 2 Personen, Heim .....	18
7.6	Aufstellung mit 2 Personen, Gast .....	18
7.7	Doppelspieler, Aufstellung der Doppel.....	18
8.0	LANDESLIGA - ELEKTRONIK.....	19
8.1	Spielmodus .....	19
8.2	Hauptmeldung.....	19
8.3	Bekleidung .....	19
8.4	AUFSTELLUNG (verdeckt) .....	19
8.5	Aufstellung mit 3 Personen.....	19
8.5.1	Ohne Dame.....	19
8.5.2	Ohne Herr .....	19
8.5.3	Mit Dame und Herr .....	20
8.6	Aufstellung mit je 3 Personen.....	20
8.6.1	Ein Team ohne Dame .....	20
8.6.2	Ein Team ohne Herr .....	20
8.6.3	Beide Teams mit Dame und Herr .....	20
8.6.4	Beide Teams ohne Dame oder Herr.....	20
8.7	Aufstellung mit 2 Personen.....	21

8.8	Aufstellung mit je 2 Personen .....	21
8.8.1	Ein Team ohne Dame .....	21
8.8.2	Ein Team ohne Herr .....	21
8.8.3	Beide Teams mit Dame und Herr .....	21
8.8.4	Beide Teams ohne Dame oder Herr .....	21
8.9	Aufstellung mit 3 Personen gegen 2 Personen.....	22
8.9.1	Das Team zu Dritt mit Dame .....	22
8.9.2	Das Team zu Zweit mit Dame und Herr.....	22
8.9.3	Beide Teams ohne Dame oder Herr .....	22
8.9.4	Beide Teams mit Dame und Herr .....	22
8.10	Aufstellung mit mehr als 4 Personen .....	22
9.0	CHALLENGE .....	23
9.1	Spielmodus .....	23
9.2	Aufstellung (offen) .....	23
9.3	Aufstellung mit 3 Personen.....	23
9.4	Aufstellung mit 2 Personen.....	23
9.5	Aufstellung mit je 2 Personen .....	23
9.6	Aufstellungsvariante mit mehr als 3 Personen.....	23
10.0	LANDESLIGA - STEELDART .....	24
10.1	Spielmodus .....	24
10.2	Hauptmeldung.....	24
10.3	Bekleidung .....	24
10.4	AUFSTELLUNG (verdeckt) .....	24
10.5	Aufstellung mit 3 Personen.....	24
10.6	Aufstellung mit je 3 Personen .....	25
10.7	Aufstellung mit 2 Personen.....	25
10.8	Aufstellung mit je 2 Personen .....	25
10.9	Aufstellung mit 3 Personen gegen 2 Personen.....	25
11.0	SOMMERLIGA.....	26
11.1	Allgemeine Punkte .....	26
11.1.1	Teamzusammensetzung .....	26
11.1.2	Nachmelden .....	26
11.1.3	Aufstellung mit den an Minimum erforderlichen Personen .....	26
11.1.4	Aufstellung mit mehr Personen als erforderlich .....	26
11.2	NICHTANTRITT (KONSEQUENZEN) .....	26
11.3	Spielverschiebungen .....	26
11.4	Fun.....	27
11.4.1	Spieltag .....	27
11.4.2	SPIELMODUS.....	27
11.4.3	Aufstellung (offen) .....	27

11.4.4	Aufstellung mit weniger Spielern .....	27
11.5	Elektronik .....	27
11.5.1	Spieltag .....	27
11.5.2	SPIELMODUS.....	27
11.5.3	Aufstellung (offen) .....	27
11.5.4	Aufstellung mit weniger Spielern .....	27
11.6	Mixed .....	28
11.6.1	Spieltag .....	28
11.6.2	SPIELMODUS.....	28
11.6.3	Aufstellung (offen) .....	28
11.6.4	Aufstellung mit weniger Spielern .....	28
12.0	TURNIERREGELN FÜR KINDER UND JUGENDLICHE.....	29
12.1	Kinderbewerb .....	29
12.2	Jugendbewerb.....	29
12.3	Erwachsenenbewerb.....	29
13.0	TURNIERREGELN.....	30
13.1	Spielbeginn .....	30
13.2	Bullwurf .....	30
13.3	Gerätebedienung.....	30
13.4	Freie Wurfbahn .....	30
13.5	Punkteählung .....	30
13.5.1	Ausnahme .....	30
13.6	Rundenbegrenzung.....	31
13.7	Fouls .....	31
13.8	Rauchen, Trinken, Essen, Telefonieren.....	31
13.9	Bekleidung .....	31
13.10	Anmeldung.....	31
13.11	Boardzettel.....	32
13.11.1	Mehrmaliges Aufrufen .....	32
13.11.2	Beendigung der Begegnung.....	32
13.11.3	Unterschrift am Boardzettel .....	32
13.11.4	Unterschrift mittels Scan der Playercard.....	32
13.12	Schlussbestimmung .....	32
14.0	GLOSSAR.....	33

## **1.0 ALLGEMEINE PUNKTE**

### **1.1 ÖDSO/WDSO - Richtlinien und Rahmenbedingungen**

Die Richtlinien und Rahmenbedingungen der ÖDSO/WDSO sind auf jeden Fall immer einzuhalten.

### **1.2 Spielbericht ausfüllen**

#### **Allgemeiner Block**

- Division/Gruppe (01, 02, 03, ...; laut Auslosung)
- Datum immer laut Auslosung, auch bei Vor-/Nachspielen
- Runde laut Auslosung
- Teamnamen laut Auslosung (Heim- und Gastteam)

#### **Spielerblock**

- die PC-Nummern und die Spielernamen (Vor- und Zuname in BLOCKSCHRIFT)

#### **Spielplan alle Ligen**

- Einzutragen sind die einzelnen Ergebnisse (Set, Leg) und das Gesamtergebnis

#### **Protest**

- HEIM oder GAST ist anzukreuzen, in Stichworten den Protest beschreiben
- Ein Protest ist gemäß den Richtlinien und Rahmenbedingungen der WDSO einzubringen

#### **Besondere Leistungen**

- „High-Score“ ab 161 und „High-Finish“ ab 101 Punkten
- Sind am Spielbericht zu vermerken und im Ligaprogramm zu erfassen
- Für die Einzelwertung werden alle Einträge aufsummiert

#### **Unterschriften**

- der beiden Kapitäne bzw. deren Stellvertreter

#### **Herren**

- Spalte „BW“: für den Sieger vom Bullwurf „H“ bzw. „G“ ankreuzen
- Spalte 1-3/5 bei jenem Spieler ankreuzen, der das jeweilige Leg gewinnt

#### **Fun**

- Am Spielbericht wird nur das Ergebnis der einzelnen Begegnungen eingetragen

#### **Damen, Mixed und Quattro**

- Am Spielbericht ist in den Einzeln für die Rangliste die Runde unter 159 Punkten, die Checkrunde und der Rest mitzuschreiben

#### **Elektronik, Challenge und Landesliga (Elektronik und Steel)**

- Am Spielbericht sind für die Einzel die geworfenen Darts und der Rest mitzuschreiben

### **1.3 Der „Bullwurf“**

Kommt ein Bullwurf zur Anwendung wird das im jeweiligen Ligaregelwerk beschrieben.

#### **1.4 Aufstellung mit den an Minimum erforderlichen Personen**

Um alle Spiele durchführen zu können sind in der FUN-, DAMEN- und CHALLENGE-Liga mindestens drei Spieler nötig. Bei den übrigen Ligen müssen mindestens vier Spieler anwesend sein.

Die Personen sind gemäß Spielbericht immer im vorgesehenen Set einzutragen. Dies bedeutet, dass jede Person immer bei der gleichen Kennung (z.B. Spieler A, Spieler 1, usw.) einzusetzen ist.

**Sollte nach Spielbeginn ein Spiel nicht durchgeführt werden können, wird dieses für den Gegner zu 0 gewertet. Am Bericht und im Ligasystem ist dieses Spiel mit „W.O.“ einzutragen.**

#### **1.5 Aufstellung mit mehr Personen als erforderlich**

Für alle Ligen (außer Damen, Landesliga Elektronik und Landesliga Steel) gilt grundsätzlich, dass kein Einzel zweimal ausgetragen werden darf.

Heim hat bei seiner Aufstellung auf die Vorgaben laut Spielplan beim Gast zu achten. Gast muss bei seiner Aufstellung gegebenenfalls die Aufstellung vom Heimteam berücksichtigen

Ausnahmen zur Aufstellung werden im jeweiligen Ligaregelwerk beschrieben.

#### **1.6 Aufstellung**

Verdeckte Aufstellung (der Gast sieht die Aufstellung vom Heimteam NICHT):

- ELEKTRONIK (inklusive CUP), QUATTRO und LANDESLIGA (Elektronik und Steel)

Offene Aufstellung (der Gast sieht die Aufstellung vom Heimteam):

- HEREN, FUN, DAMEN, MIXED, CHALLENGE und alle SOMMERLIGEN

Besonderheiten zur Aufstellung werden im jeweiligen Ligaregelwerk beschrieben.

#### **1.7 „Walk Over“**

Wird zu einem Ligaspiel mit weniger Personen angetreten als erforderlich so sind gemäß dem jeweiligen Ligaregelwerk gewisse Spiele „w.o.“ („Walk Over“) zu geben und werden gemäß dem Ligaregelwerk gewertet.

Treten beide Team zu einem Ligaspiel mit weniger Personen an als erforderlich, dann werden die Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ mit 0:0 (0:0) gewertet.

#### **1.8 Best Of**

Grundsätzlich gilt immer best of three (zwei gewonnene Legs = gewonnenes Set).

Ausnahmen werden im jeweiligen Ligaregelwerk genannt.

## 1.9 Spielergebnis

Das Spielergebnis ist bis spätestens **23:59 Uhr** am Folgetag elektronisch im Ligasystem zu erfassen. Ergebnisse sind nur an den jeweiligen sportlichen Leiter durchzugeben, wenn Probleme bei der Eingabe auftreten.

Die Spielberichte werden 2-fach durchgeschrieben. Die Originale sind entsprechend der Richtlinien an die Ligaverwaltung zu senden, werden im Ligaprogramm erfasst oder kontrolliert, und das Ergebnis im Internet zur Verfügung gestellt.

Je eine Durchschrift verbleibt bei den beiden Kapitänen und muss bis zum Ende des Sportjahres ordentlich aufbewahrt werden.

Wird die Aufstellung von beiden Kapitänen akzeptiert (nicht beanstandet), dann ist ein entsprechender Protest gegen die Aufstellung nicht möglich.

Alle falsch aufgestellten Spiele werden von der sportlichen Leitung mit 0:0 gewertet.

## 1.10 Rundenbegrenzung

Grundsätzlich gilt für jede Liga (inkl. Cup) dass alle Einzel bis zur Entscheidung gespielt werden (kein Bullwurf).

Für alle Doppelbegegnungen gilt die Rundenbegrenzung mit der 20 Runde. In der 21 Runde ist durch einen Spieler des Doppels der Bullwurf durchzuführen.

Ein Spieler des Doppels von Bahn 1 beginnt den Bullwurf. Trifft der erste Spieler das Innenbull so ist der Dart herauszuziehen. Wenn die Darts im gleichen Bullfeld (25 oder 50) stecken, herrscht Gleichstand und es wird noch einmal in umgekehrter Reihenfolge geworfen. Stecken bei einem Spieler alle drei Darts nicht, so wirft der Gegner. Steckt beim Gegner ein zählbarer Dart, so gewinnt dieser den Bullwurf.

## 1.11 Spielbericht ausfüllen

Der Spielbericht ist vollständig vor Spielbeginn von beiden Kapitänen auszufüllen.

Die beiden Kapitäne sind verpflichtet die Aufstellung **VOR** Spielbeginn zu kontrollieren.

Wird die Aufstellung von beiden Kapitänen akzeptiert (nicht beanstandet), dann ist ein entsprechender Protest gegen die Aufstellung nicht möglich.

### **Ausnahmeregelung für die Landesliga (Elektronik und Steel):**

Wenn sich beide Kapitäne vor Spielbeginn darauf einigen, können die 3 Abschnitte, Blockweise aufgestellt werden.



## **2.0 HERREN**

### **2.1 Spielmodus**

Der Spielplan gliedert sich in vier gleiche Abschnitte:

- 4 Einzel 501 open-in / master-out best of 3

### **Im Playoff gilt für die Meisterklasse best of 5, alle anderen Ligen spielen best of 3**

Wer die ungeraden Leg beginnt, wird durch einen Bullwurf vor dem ersten Leg entschieden.

Der Verlierer vom Bullwurf beginnt die geraden Legs. Trifft der erste Spieler (=Gast) das Innenbull so ist der Dart herauszuziehen. Wenn die Darts im gleichen Bullfeld (25 oder 50) stecken, herrscht Gleichstand und es wird noch einmal in umgekehrter Reihenfolge geworfen. Stecken bei einem Spieler alle drei Darts nicht, so wirft der Gegner. Steckt beim Gegner ein zählbarer Dart, so gewinnt dieser den Bullwurf.

### **2.2 Spielbericht**

Die Spieler (maximal 6 pro Ligaspiel) sind im Spielerblock einzutragen.

In der Spalte „BW“ ist für den Sieger vom Bullwurf „H“ bzw. „G“ anzukreuzen.

In den Spalte 1-3 (5) ist pro Leg das Kästchen für den Sieger anzukreuzen.

### **2.3 Aufstellung (offen)**

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 4 Herren pro Mannschaft zum Ligaspiel antreten. Die Aufstellung erfolgt offen (Gast sieht die Aufstellung des Heimteams).

Jeder Herr darf pro Abschnitt einmal zum Einsatz kommen; maximal 4x.

### **2.4 Aufstellung mit weniger als 4 Herren**

Wenn ein Team unvollzählig antritt spielt es keine Rolle welche Spieler (A-D) als „w.o.“ eingetragen werden. Es sind 12 bzw. 8 Einzel auszutragen.

### **2.5 Aufstellung mit je 3 Herren**

Spielen beide Teams zu dritt, so ergibt sich durch die beiden „w.o.“ in 3 Abschnitten je ein 1:1.

In einem Abschnitt ergibt sich einmal „w.o.“ gegen „w.o.“ und um das Remis zu ermöglichen ist folgende Vorgangsweise bitte unbedingt einzuhalten:

- Jedes Team kann einen Spieler auswählen, der das zehnte Einzel bestreitet.
- Dieses Spiel ist als letztes zu spielen und bei der Begegnung „w.o.“ gegen „w.o.“ einzutragen.

Es sind 10 Einzel auszutragen.

### **2.6 Aufstellung mit je 2 Herren**

Es sind 4 Einzel auszutragen.

Spiele „w.o. gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

## **2.7 Aufstellung mit 3 Herren gegen 2 Herren**

Die Spiele welche „w.o.“ zu geben sind werden eingetragen und zusätzlich trifft zweimal „w.o.“ auf „w.o.“.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 6 Einzel auszutragen.

## **2.8 Aufstellung mit mehr Personen als erforderlich**

Jeweils vor dem ersten Einzel eines Blocks (vier Einzel) darf ein Spieler durch einen Zusatzspieler ersetzt werden (sinngemäß gilt ebenso der Rücktausch).

Die beiden Zusatzspieler (E und F) dürfen immer nur für den gleichen Spieler eingesetzt werden.

z.B.: spielt der Spieler „B“ in den Abschnitten 1 und 4 und „E“ spielt in den Abschnitten 2 und 3.

## **2.9 Dart – Automaten**

Ein Ligaspiel der Herrenliga wird grundsätzlich auf zwei Dartsportgeräten ausgetragen.

Ausgenommen davon sind Ligabegegnungen, bei denen nach Spielbeginn ein Dartgerät ausfällt. In diesem Fall sind die restlichen Begegnungen auf einem Gerät fertig zuspielden.

Für das abgebrochene Set am defekten Gerät gilt folgendes: Alle bereits fertig gespielten Legs bleiben in der Wertung und das abgebrochene Leg wird neu begonnen.

## **3.0 FUN**

### **3.1 Spielmodus**

Der Spielplan gliedert sich in vier Abschnitte:

- 3 Einzel 501 open-in / master-out
- 3 Einzel 501 open-in / double-out
- 3 Einzel Cricket (auf Gutpunkte, OHNE Cut-Throat)
- 1 Doppel 501 open-in / double-out (auf einer Bahn)

Die Gastmannschaft beginnt den 1. Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

### **3.2 Aufstellung (offen)**

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 3 Personen einer Mannschaft zum Ligaspiel antreten. Jede Person darf pro Abschnitt einmal zum Einsatz kommen.

Maximal 4x (3 Einzel und das Doppel).

Für das Doppel gibt es keine Aufstellungsregel.

### **3.3 Aufstellung mit 3 Personen**

Die Personen sind gemäß Spielbericht immer im vorgesehenen Set einzutragen. Dies bedeutet, dass jede Person immer bei der gleichen Kennung (Spieler 1, Spieler 2, Spieler 3) einzusetzen ist.

### **3.4 Aufstellung mit 2 Personen**

In den ersten drei Abschnitten ist das Einzel für den gleichen Spieler als „w.o.“ einzutragen.

Es sind 6 Einzel und 1 Doppel auszutragen.

### **3.5 Aufstellung mit je 2 Personen**

Das Heimteam trägt den Spieler „3“ als „w.o.“ ein.

Das Gastteam trägt den Spieler „2“ als „w.o.“ ein.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Um das Remis zu ermöglichen wird in Abschnitt 3 das dritte Einzel als Cricket-Doppel ausgetragen:

- auf einer Bahn (auf Gutpunkte, OHNE Cut-Throat)

Es sind 4 Einzel und 2 Doppel auszutragen

### **3.6 Aufstellung mit mehr als 3 Personen**

Jeder Spieler darf pro Abschnitt maximal einmal zum Einsatz kommen.

Die **Vorgaben** am Spielbericht **müssen nicht eingehalten** werden, aber es ist darauf zu achten, dass kein Einzel mit den gleichen Spielern zweimal vorkommt.

Für das Doppel gibt es keine Aufstellungsregel.

## 4.0 DAMEN

### 4.1 Spielmodus

Der Spielplan gliedert sich in drei Abschnitte:

- 3 Einzel 501 open-in / double-out (freie Aufstellung)
- 2 Doppel 501 open-in / double-out (im „League-Modus“)
- 3 Einzel 501 open-in / double-out (Aufstellung nach Rangliste)

Die Gastmannschaft beginnt den 1. Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

### 4.2 Aufstellung

Die Aufstellung im oberen Abschnitt kann verdeckt erfolgen – kein **MUSS**.

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 3 Damen pro Mannschaft zum Ligaspiel antreten.

Jede Dame darf im Abschnitt 1 und 3 einmal zum Einsatz kommen; maximal 2 Einzel / Dame.

Die stärkste anwesende Dame (laut Rangliste) darf nur in einem Doppel eingesetzt werden.

Die stärkste Spielerin spielt das letzte Einzel. Die anderen Personen werden, von unten nach oben, aufsteigend anhand der RL-Platzierung (= absteigend anhand der Punkte) aufgestellt.

Dies ist nur für die Einzel nach den Doppeln gültig.

Spielerinnen ohne Punkte in der Rangliste können im oberen Abschnitt an beliebiger Stelle eingesetzt werden. Im unteren Abschnitt spielt die Dame(n) ohne Punkte wie folgt:

- Hat eine Spielerin der Mannschaft keine Ranglistenwerte so spielt sie das erste Einzel
- Haben 2 Spielerinnen der Mannschaft keine Ranglistenwerte dann spielen sie das erste und zweite Einzel
- Die Spielstärke der Spielerinnen wird vom Kapitän eingestuft und die Spielerinnen sind bis zur Herausgabe der neuen Rangliste laut dieser Einstufung aufzustellen

### 4.3 Aufstellung mit 2 Damen

- Im ersten Abschnitt ist ein beliebiges Einzel als „w.o.“ einzutragen.
- Im dritten Abschnitt ist das erste Einzel als „w.o.“ einzutragen.
- Zusätzlich ist eines der beiden Doppel als „w.o.“ einzutragen.
- Es sind 4 Einzel und 1 Doppel auszutragen.

### 4.4 Beide Teams zu zweit

- Beide Teams tragen das erste Einzel in Abschnitt 1 und 3 als „w.o.“ ein.
- Die Aufstellung der Einzel vor den Doppeln erfolgt konträr zu jenen nach den Doppeln.
- Um das Remis zu ermöglichen werden beide Doppel ausgetragen.
- Es sind 4 Einzel und 2 Doppel auszutragen.
- Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

### 4.5 Aufstellung mit mehr Damen als erforderlich

Siehe 1.5.

## **5.0 ELEKTRONIK**

### **5.1 Spielmodus**

Der Spielmodus gilt auch für den CUP, wobei für diesen vor der jeweiligen Runde bekannt gegeben wird ob die Einzel und Doppel best of 3 oder best of 5 gespielt werden.

- Die 4 Einzel und 4 Doppel werden 501 open-in / double-out gespielt
- Die Doppel werden auf einer Bahn gespielt
- 1. und 2. Klasse: Die Einzel und Doppel werden best of 5 gespielt
- 3. Klasse: Die Einzel werden best of 5, und die Doppel best of 3 gespielt
- 4. bis letzte Klasse: Die Einzel und Doppel werden best of 3 gespielt

Die Gastmannschaft beginnt den ersten Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

### **5.2 Aufstellung (verdeckt)**

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 4 Personen einer Mannschaft zum Ligaspiel antreten.

Jede Person darf maximal in einem Einzel und zwei Doppel zum Einsatz kommen (maximal 3x).

Die Doppel dürfen grundsätzlich nicht getauscht werden.

Spielt eine Person oben in Doppel A so darf diese unten nicht im Doppel B aufgestellt werden.

### **5.3 Aufstellung mit 3 Personen**

Es sind ein Einzel und zwei Doppel als „w.o.“ einzutragen.

Es sind 3 Einzel und 2 Doppel auszutragen.

Das Team zu dritt darf dieselbe Doppelpaarung aufstellen oder z.B. oben mit Spieler 1 und 2 und unten mit Spieler 1 und 3 spielen.

### **5.4 Aufstellung mit je 3 Personen**

Es sind das letzte Einzel und das erste Doppel „w.o.“ gegen „w.o.“ einzutragen.

In diesem Fall dürfen die Personen das Doppel tauschen.

1/2, 2/3 und 3/1 - die Reihenfolge der Doppelpaarungen darf beliebig gewählt werden.

Es sind 3 Einzel und 3 Doppel auszutragen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

### **5.5 Aufstellung mit 2 Personen**

Es sind zwei Einzel und zwei Doppel als „w.o.“ einzutragen.

Es sind 2 Einzel und 2 Doppel auszutragen.

## 5.6 Aufstellung mit je 2 Personen

In diesem Fall darf die Aufstellung der Doppelpaarung getauscht werden (2x 1/2 gegen 1/2).

Es sind die ersten zwei Einzel sowie das erste und letzte Doppel als „w.o.“ gegen „w.o.“ einzutragen.

Es sind 2 Einzel und 2 Doppel auszutragen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

## 5.7 Aufstellung mit 3 Personen gegen 2 Personen

Das Team zu dritt darf die Aufstellung der Doppelpaarung tauschen (sinngemäß laut 5.4).

Es ist das letzte Einzel und das erste Doppel als „w.o.“ gegen „w.o.“ einzutragen.

Es sind 2 Einzel und 2 Doppel auszutragen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

## 5.8 Doppelspieler

In den Doppel - ohne dieses zu tauschen - dürfen weitere Personen zum Einsatz kommen.

## 5.9 Cup

Im Cup sind alle vom Team gemeldeten Spieler einsatzberechtigt auch wenn sie vorher noch kein Spiel in der Liga gespielt haben.

Der Cup ist im Ligaprogramm ersichtlich.

Dadurch ist für jedes Team bzw. jeden Verein ersichtlich welche Spieler einsatzberechtigt sind.

Im Cup werden nur die Sets gezählt. Sollte es am Ende der Begegnung 4:4 stehen ist ein **Entscheidungsdoppel** zu spielen. Für dieses Doppel sind alle Spieler, die während der Begegnung im Einsatz waren, spielberechtigt.

Alle Spieler die bis **17:00 Uhr** am Tag der **vierten Runde gemeldet sind** dürfen im Cup eingesetzt werden.

**Im Cup gibt es analog zur Landesliga keinen Spielertransfer.**

**Die Spieler, die während der Transferzeit die Mannschaft wechseln, sind im Cup nicht mehr einsatzberechtigt.**

## **6.0 MIXED**

### **6.1 Spielmodus**

Die 4 Einzel und 4 Doppel werden 501 open-in / double-out best of 3 gespielt.

Für die Doppel gilt der „League-Modus“.

Die Gastmannschaft beginnt den ersten Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

### **6.2 Die Rangliste (RL)**

Die Aufstellung erfolgt in den Einzeln aufgrund der aktuell gültigen Mixed-Rangliste.

Von den 4 Personen, die in den Einzeln aufgestellt werden spielt die Stärkste das letzte Einzel.

Die anderen Personen werden, von unten nach oben, aufsteigend anhand der RL-Platzierung (= absteigend anhand der Punkte) aufgestellt.

### **6.3 Aufstellung (offen)**

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 4 Personen einer Mannschaft zum Ligaspiel antreten.

Jede Person darf maximal in einem Einzel und zwei Doppel zum Einsatz kommen (maximal 3x).

Für die Doppel gibt es keine Aufstellungsregeln (Ausnahmen siehe Punkt 6.9).

### **6.4 Aufstellung ohne Ranglistenpunkte**

- Hat 1 Spieler der Mannschaft keine Ranglistenwerte so spielt er das zweite Einzel
- Haben 2 Spieler der Mannschaft keine Ranglistenwerte dann spielen sie das erste und zweite Einzel
- Haben 3 Spieler der Mannschaft keine Ranglistenwerte dann spielen sie die ersten drei Einzel
- Die Spielstärke der Spieler wird vom Kapitän eingestuft und die Spieler sind bis zur Herausgabe der neuen Rangliste laut dieser Einstufung aufzustellen

### **6.5 Aufstellung, wenn ein Team mit weniger als 4 Personen antritt**

**Die Mannschaft mit mehr anwesenden Spielern kann entscheiden welches Doppel/welche Doppel des Gegners als w.o. einzutragen ist/sind.**

### **6.6 Aufstellung mit je 3 Personen**

Es ist das erste Einzel und Doppel „w.o.“ einzutragen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 3 Einzel und 3 Doppel auszutragen

## **6.7 Aufstellung mit je 2 Personen**

Es sind die ersten zwei Einzel und Doppel mit „w.o.“ einzutragen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 2 Einzel und 2 Doppel auszutragen.

## **6.8 Aufstellung mit 3 Personen gegen 2 Personen**

Mannschaft mit 3 Personen:

Es ist das erste Einzel als „w.o.“ einzutragen.

Mannschaft mit 2 Personen:

siehe 6.7

## **6.9 Doppelspieler**

Außer den 4 Einzelspielern dürfen weitere Personen in den Doppeln aufgestellt werden.

Nur bei einem Antritt zu dritt ist es möglich, dass drei Spieler in drei Doppeln eingesetzt werden können (A/B, B/C und C/A - die Reihenfolge der Doppelpaarungen darf beliebig gewählt werden).

**Bei vier oder mehr Spielern dürfen drei Spieler nicht gemeinsam drei Doppeln spielen.**



## 7.0 QUATTRO

### 7.1 Spielmodus

Der Spielplan gliedert sich in 3 Abschnitte:

- 2 Doppel 501 open-in / double-out (im „League-Modus“)
- 4 Einzel 501 open-in / double-out
- 2 Doppel 501 open-in / double-out (im „League-Modus“)

Die Gastmannschaft beginnt den 1. Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

### 7.2 Aufstellung (verdeckt)

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 4 Personen zum Ligaspiel antreten.

Jede Person darf pro Abschnitt einmal zum Einsatz kommen; maximal 3x (1 Einzel und 2 Doppel).

### 7.3 Aufstellung mit 3 Personen - Heim

Das Doppel „D2“ und das Einzel „E4“ werden mit „w.o.“ eingetragen.

Jeder Gastspieler darf nun maximal einmal gegen „w.o.“ eingetragen werden, entweder im Einzel oder im Doppel.

Einer der drei Heimspieler darf in diesem Fall seine beiden Doppel nach den Einzeln spielen.

Es sind 3 Einzel und 3 Doppel auszutragen.

### 7.4 Aufstellung mit 3 Personen - Gast

#### Heimteam mit mindestens Vier Personen

Aufgrund der verdeckten Aufstellung werden die Doppel vor den Einzeln **NICHT** ausgefüllt.

Ein beliebiges Einzel wird mit „w.o.“ eingetragen, die verbleibenden drei Einzel und die beiden Doppel nach den Einzeln werden normal ausgefüllt. Bevor die Doppel im ersten Abschnitt eingetragen werden ist der Spielbericht zu öffnen. Jenes Doppel, welches **VOR** den Einzeln mit „w.o.“ eingetragen wird, ergibt sich nun automatisch, da gegen jeden Spieler maximal ein „w.o.“ eingetragen werden darf.

Es sind 3 Einzel und 3 Doppel auszutragen.

#### Heimteam ebenfalls zu Dritt

Es sind die gleichen Spiele als „w.o.“ einzutragen wie unter Punkt 7.3 vorgegeben.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 3 Einzel und 3 Doppel auszutragen.

## **7.5 Aufstellung mit 2 Personen, Heim**

Die beiden letzten Einzel sowie das zweite und letzte Doppel werden mit „w.o.“ eingetragen.

Der Gast muss nun jeden Gastspieler mindestens einmal nicht gegen „w.o.“ aufstellen.

Es sind 2 Einzel und 2 Doppel auszutragen.

## **7.6 Aufstellung mit 2 Personen, Gast**

### **Heimteam mit mindestens Vier Personen**

Es sind je zwei Einzel und Doppel mit „w.o.“ einzutragen.

Die Einzel können beliebig gewählt werden bevor die 2 Doppel (eines vor den Einzeln und eines nach den Einzeln) „w.o.“ eingetragen werden ist der Spielbericht zu öffnen und jeder Heimspieler muss mindestens einmal zum Einsatz kommen.

Es sind 2 Einzel und 2 Doppel auszutragen.

### **Heimteam spielt zu Dritt**

Es sind die gleichen Spiele als „w.o.“ einzutragen wie unter Punkt 7.3 vorgegeben.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 2 Einzel und 2 Doppel auszutragen.

### **Heimteam spielt ebenfalls zu Zweit**

Es sind vom Gast die gleichen Spiele „w.o.“ einzutragen wie unter Punkt 7.5 vorgegeben.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 2 Einzel und 2 Doppel auszutragen.

## **7.7 Doppelspieler, Aufstellung der Doppel**

In den Doppeln dürfen weitere Personen zum Einsatz kommen.

Es gilt, dass ein Einsatz in maximal 2 Doppeln möglich ist (**eines vor und eines nach den Einzeln**).

Es dürfen vor und nach den Einzeln die gleichen Doppelpärchen aufgestellt werden.

## **8.0 LANDESLIGA - ELEKTRONIK**

### **8.1 Spielmodus**

Der Spielplan gliedert sich in 3 Abschnitte:

- 4 Einzel 501 open-in / double-out
- 2 Doppel (im „League-Modus“) 501 open-in / double-out
- 4 Einzel 501 open-in / double-out

Die Gastmannschaft beginnt den 1. Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

**Für die Meisterklasse gilt in den Einzeln best of 5 und in den Doppeln best of 3, alle anderen Ligen spielen best of 3**

### **8.2 Hauptmeldung**

**Ein Team darf sich nur aus Personen zusammensetzen, die in jenem Verein hauptgemeldet sind, welcher das Team meldet.**

### **8.3 Bekleidung**

In der Landesliga besteht für die Spieler eines Teams die Pflicht einheitliche Oberbekleidung zutragen.

Einheitliche Oberbekleidung (Hemd, Polo oder T-Shirt) im gleichen Design und gleicher Farbe.

Bei Vorhandensein eines Vereinslogos muss dieses bei allen Spielern ident (Form und Größe) sein. Ein Aufdruck des Namens am Kragen, Brusttasche, Schulter oder Ärmel ist gestattet und fällt nicht unter die Kleidervorschrift. Allerdings muss der Namen für alle Spieler im selben Design (Form und Größe) sein.

Alle Spieler haben sich am Spielort mit ihrem Vereinsdress einzufinden, ein **Tauschen der Oberbekleidung** ist **nicht erlaubt**.

Bei **Nichteinhaltung** ist der Spieler **nicht** spielberechtigt.

### **8.4 AUFSTELLUNG (verdeckt)**

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 4 Personen einer Mannschaft zum Ligaspiel antreten.

Die 4 Personen müssen mindestens 1 Dame und 1 Herr umfassen.

Jede Person darf pro Abschnitt einmal zum Einsatz kommen; maximal 3x (2 Einzel und 1 Doppel).

### **8.5 Aufstellung mit 3 Personen**

#### **8.5.1 Ohne Dame**

Beide „Damen-Einzel“ und das „Mix-Doppel“ sind „w.o.“ zugeben

#### **8.5.2 Ohne Herr**

Beide „Herren-Einzel“ und das „Mix-Doppel“ sind „w.o.“ zugeben

### **8.5.3 Mit Dame und Herr**

Zwei „offene Einzel“ und eines der beiden Doppel sind „w.o.“ zugeben

Es sind 6 Einzel und 1 Doppel zu spielen

**Die Mannschaft mit mehr anwesenden Spielern kann entscheiden welche Spiele des Gegners als w.o. einzutragen sind.**

## **8.6 Aufstellung mit je 3 Personen**

### **8.6.1 Ein Team ohne Dame**

Beide „Damen-Einzel“ und das Mix-Doppel gelten für das Team mit Dame als gewonnen.

Zwei „offene-Einzel“ gelten für das Team ohne Dame als gewonnen.

Im ersten Abschnitt ist das vierte Einzel und im dritten Abschnitt ist das dritte Einzel als „w.o.“ einzutragen.

Der Spielstand zu Beginn lautet 3:2 (6:4) für das Team mit Dame.

Es sind 4 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

### **8.6.2 Ein Team ohne Herr**

Beide „Herren-Einzel“ und das Mix-Doppel gelten für das Team mit Herr als gewonnen.

Zwei „offene-Einzel“ gelten für das Team ohne Herr als gewonnen.

Im ersten Abschnitt ist das vierte Einzel und im dritten Abschnitt ist das dritte Einzel als „w.o.“ einzutragen.

Der Spielstand zu Beginn lautet 3:2 (6:4) für das Team mit Herr.

Es sind 4 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

### **8.6.3 Beide Teams mit Dame und Herr**

Beide „Damen-Einzel“ und „Herren-Einzel“ (Abschnitt 1 und 3) sind zu spielen.

Im ersten Abschnitt ist das vierte Einzel und im dritten Abschnitt ist das dritte Einzel als „w.o.“ gegen „w.o.“ einzutragen.

Die Dame spielt beide Doppel mit jeweils einer der beiden anderen anwesenden Personen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 6 Einzel und 2 Doppel zu spielen.

### **8.6.4 Beide Teams ohne Dame oder Herr**

Es sind die „Damen-Einzel“ (bzw. Herren-Einzel) „w.o.“ gegen „w.o.“ einzutragen.

Beide Doppel werden „offen“ ausgetragen (das gleiche Doppelpärchen ist untersagt).

Eine Person spielt beide Doppel mit jeweils einer der beiden anderen anwesenden Personen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 6 Einzel und 2 Doppel zu spielen.

## **8.7 Aufstellung mit 2 Personen**

Im 1. und 3. Abschnitt sind je zwei Einzel und im 2. Abschnitt ein Doppel als „w.o.“ einzutragen.

**Die Mannschaft mit mehr anwesenden Spielern kann entscheiden welche Spiele des Gegners als w.o. einzutragen sind.**

Es sind 4 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

## **8.8 Aufstellung mit je 2 Personen**

### **8.8.1 Ein Team ohne Dame**

Beide „Damen-Einzel“ und das „Mix-Doppel“ gelten für das Team mit Dame als gewonnen.

Zwei „offene-Einzel“ (das jeweils dritte Einzel pro Abschnitt) gelten für das Team ohne Dame als gewonnen.

Beide „Herren-Einzel“ (Abschnitt 1 und 3) sind zu spielen.

Die Dame darf das offene Doppel mit der zweiten anwesenden Person spielen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Der Spielstand zu Beginn lautet 3:2 (6:4) für das Team mit Dame.

Es sind 2 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

### **8.8.2 Ein Team ohne Herr**

Beide „Herren-Einzel“ und das „Mix-Doppel“ gelten für das Team mit Herr als gewonnen.

Zwei „offene-Einzel“ (das jeweils dritte Einzel pro Abschnitt) gelten für das Team ohne Herr als gewonnen.

Beide „Damen-Einzel“ (Abschnitt 1 und 3) sind zu spielen.

Die Dame darf das offene Doppel mit der zweiten anwesenden Person spielen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Der Spielstand zu Beginn lautet 3:2 (6:4) für das Team mit Herr.

Es sind 2 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

### **8.8.3 Beide Teams mit Dame und Herr**

Beide „Damen-Einzel“ und „Herren-Einzel“ (Abschnitt 1 und 3) sind zu spielen.

Beide Doppel werden als Mixed-Doppel ausgetragen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 4 Einzel und 2 Doppel zu spielen.

### **8.8.4 Beide Teams ohne Dame oder Herr**

Es werden nur die „offenen Einzel“ gespielt,

Beide Doppel werden „offen“ ausgetragen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 4 Einzel und 2 Doppel zu spielen.

## **8.9 Aufstellung mit 3 Personen gegen 2 Personen**

### **8.9.1 Das Team zu Dritt mit Dame**

Beide „Damen-Einzel“ und das Mix-Doppel gelten für das Team mit Dame als gewonnen.

Beide „Herren-Einzel“ gelten für das Team ohne Dame als gewonnen.

Es werden nur die „offenen Einzel“ gespielt.

Der Spielstand zu Beginn lautet 3:2 (6:4) für das Team mit Dame.

Es sind 4 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

### **8.9.2 Das Team zu Zweit mit Dame und Herr**

Beide „Damen-Einzel“ und das „Mix-Doppel“ gelten für das Team mit Dame als gewonnen.

Beide „Herren-Einzel“ (Abschnitt 1 und 3) sind zu spielen.

Es sind die „offenen-Einzel“ „w.o.“ einzutragen.

Die Dame darf das offene Doppel mit der zweiten anwesenden Person spielen.

Der Spielstand zu Beginn lautet 4:3 (8:6) für das Team zu Dritt.

Es sind 2 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

### **8.9.3 Beide Teams ohne Dame oder Herr**

Das „Mix-Doppel“ gilt für das Team zu dritt als gewonnen.

Es sind die Damen- und Herreneinzel als „w.o.“ gegen „w.o.“ einzutragen

Es werden nur die „offenen Einzel“ gespielt,

Der Spielstand zu Beginn lautet 3:2 (6:4) für das Team zu Dritt.

Es sind 4 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

### **8.9.4 Beide Teams mit Dame und Herr**

3 Personen:

Es ist das letzte „offene-Einzel“ pro Abschnitt „w.o.“ einzutragen.

Das „offene-Doppel“ gilt für das Team zu Dritt als gewonnen.

2 Personen:

Es sind die „offenen-Einzel“ „w.o.“ einzutragen.

Beide „Damen-Einzel“ und „Herren-Einzel“ (Abschnitt 1 und 3) sind zu spielen.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Der Spielstand zu Beginn lautet 3:2 (6:4) für das Team zu Dritt.

Es sind 4 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

## **8.10 Aufstellung mit mehr als 4 Personen**

Jeder Spieler darf pro Abschnitt maximal einmal zum Einsatz kommen.

## 9.0 CHALLENGE

### 9.1 Spielmodus

Der Spielplan gliedert sich in 3 gleiche Abschnitte zu je:

- 3 Einzel 501 open-in / double-out
- 1 Doppel (im „League-Modus“) 501 open-in / double-out

Die Gastmannschaft beginnt den 1. Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

### 9.2 Aufstellung (offen)

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 3 Personen zum Ligaspiel antreten.

Jede Person darf pro Abschnitt in einem Einzel und einem Doppel aufgestellt werden.

Jede Person darf somit maximal 5x (3 Einzel und 2 Doppel) zum Einsatz kommen.

Jedes Doppelpärchen darf grundsätzlich nur einmal aufgestellt werden.

### 9.3 Aufstellung mit 3 Personen

Die Personen sind gemäß Spielbericht immer im vorgesehenen Set einzutragen. Dies bedeutet, dass jede Person immer bei der gleichen Kennung (Spieler A, Spieler B, Spieler C) einzusetzen ist.

### 9.4 Aufstellung mit 2 Personen

Die 3 „Einzel B“ sowie „Doppel 1“ und „Doppel 2“ sind „w.o.“ abzugeben.

Es sind 6 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

### 9.5 Aufstellung mit je 2 Personen

Beide Teams geben die 3 „Einzel B“ und das „Doppel 2“ mit „w.o.“ ab.

In diesem Fall darf in den „Doppel 1“ und „Doppel 3“ das gleiche Doppel aufgestellt werden.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 4 Einzel und 2 Doppel zu spielen.

### 9.6 Aufstellungsvariante mit mehr als 3 Personen

**Eine Person** kann (nicht **MUSS**) in den drei Doppeln eingesetzt werden, jedoch **darf diese Person** im gleichen Ligaspiel in **keinem Einzel** eingesetzt werden (drei Doppel, kein Einzel).

In den Einzeln darf jeder Spieler maximal einmal je Abschnitt zum Einsatz kommen.

Die **Vorgaben** am Spielbericht **müssen nicht eingehalten** werden, aber es ist darauf zu achten, dass kein Einzel mit den gleichen Spielern zweimal vorkommt.

Jedes Doppelpärchen darf nur einmal aufgestellt werden.



## **10.0 LANDESLIGA - STEELDART**

### **10.1 Spielmodus**

Der Spielplan gliedert sich in 3 Abschnitte:

- 4 Einzel 501 open-in / double-out
- 2 Doppel (auf einer Bahn) 501 open-in / double-out
- 4 Einzel 501 open-in / double-out

Die Gastmannschaft beginnt den 1. Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

**Für die Meisterklasse gilt in den Einzeln best of 5 und in den Doppeln best of 3, alle anderen Ligen spielen best of 3**

### **10.2 Hauptmeldung**

Jeder Spieler mit einer Hauptmeldung bei der WDSO ist spielberechtigt. Eine Vereinszugehörigkeit ist nicht notwendig. Ein Team kann sich mit Spielern aus mehreren Vereinen zusammensetzen.

Spieler die bei einem anderen Landesverband der ÖDSO in der Bundesliga oder Landesliga (E- oder Steeldart) gemeldet sind, sind für Wien nicht spielberechtigt.

### **10.3 Bekleidung**

In der Landesliga besteht für die Spieler eines Teams die Pflicht einheitliche Oberbekleidung zu tragen.

Einheitliche Oberbekleidung (Hemd, Polo oder T-Shirt) im gleichen Design und gleicher Farbe.

Bei Vorhandensein eines Vereinslogos muss dieses bei allen Spielern ident (Form und Größe) sein. Ein Aufdruck des Namens am Kragen, Brusttasche, Schulter oder Ärmel ist gestattet und fällt nicht unter die Kleidervorschrift. Allerdings muss der Namen für alle Spieler im selben Design (Form und Größe) sein.

Alle Spieler haben sich am Spielort mit ihrem Vereinsdress einzufinden, ein **Tauschen der Oberbekleidung** ist **nicht erlaubt**.

Bei **Nichteinhaltung** ist der Spieler **nicht** spielberechtigt.

### **10.4 AUFSTELLUNG (verdeckt)**

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 4 Personen einer Mannschaft zum Ligaspiel antreten **(keine Damen- und Herrenpflicht)**.

Jede Person darf pro Abschnitt einmal zum Einsatz kommen; maximal 3x (2 Einzel und 1 Doppel).

### **10.5 Aufstellung mit 3 Personen**

Zwei Einzel (eines je Abschnitt) und eines der beiden Doppel sind „w.o.“ zugeben

**Die Mannschaft mit mehr anwesenden Spielern kann entscheiden welche Spiele des Gegners als w.o. einzutragen sind.**

Es sind 6 Einzel und 1 Doppel zu spielen



## **10.6 Aufstellung mit je 3 Personen**

Im ersten Abschnitt ist das vierte Einzel und im dritten Abschnitt ist das dritte Einzel als „w.o.“ gegen „w.o.“ einzutragen.

Eine Person spielt beide Doppel mit jeweils einer der beiden anderen anwesenden Personen (das gleiche Doppelpärchen ist untersagt).

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 6 Einzel und 2 Doppel zu spielen.

## **10.7 Aufstellung mit 2 Personen**

Im 1. und 3. Abschnitt sind jeweils zwei Einzel und im 2. Abschnitt ein Doppel als „w.o.“ einzutragen.

**Die Mannschaft mit mehr anwesenden Spielern kann entscheiden welche Spiele des Gegners als w.o. einzutragen sind.**

Es sind 4 Einzel und 1 Doppel zu spielen.

## **10.8 Aufstellung mit je 2 Personen**

Es werden im 1. und 3. Abschnitt jeweils die beiden ersten Einzel gespielt.

In diesem Fall darf in den Doppeln das gleiche Doppelpärchen aufgestellt werden.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Es sind 4 Einzel und 2 Doppel zu spielen.

## **10.9 Aufstellung mit 3 Personen gegen 2 Personen**

Es werden im 1. und 3. Abschnitt jeweils die beiden ersten Einzel gespielt.

Es sind im 1. und 3. Abschnitt das jeweils letzte Einzel als „w.o.“ gegen „w.o.“ einzutragen.

### **Doppel**

Team zu Dritt

Eine Person spielt beide Doppel mit jeweils einer der beiden anderen anwesenden Personen (das gleiche Doppelpärchen ist untersagt).

Team zu Zweit

In diesem Fall darf in den Doppeln das gleiche Doppelpärchen aufgestellt werden.

Spiele „w.o.“ gegen „w.o.“ sind mit 0:0 zu werten.

Der Spielstand zu Beginn lautet 2:0 (4:0) für das Team zu Dritt.

Es sind 4 Einzel und 2 Doppel zu spielen.

## **11.0 SOMMERLIGA**

### **11.1 Allgemeine Punkte**

#### **11.1.1 Teamzusammensetzung**

Ein Team besteht aus mindestens 3 Spielern (**Es besteht weder Damen- noch Herrenpflicht!!!**).

#### **11.1.2 Nachmelden**

Bis zum letzten Spiel der Vorrunde (je Liga) darf nachgemeldet werden. Nachmeldungen sind ausnahmslos nur über das Online-Formular auf der WDSO Homepage möglich.

Ein Teamwechsel sowie das Abmelden eines Spielers sind in der Sommerliga ausgeschlossen!

#### **11.1.3 Aufstellung mit den an Minimum erforderlichen Personen**

Um alle Spiele durchführen zu können sind in mindestens drei Spieler nötig.

Die Personen sind gemäß Spielbericht immer im vorgesehenen Set einzutragen. Dies bedeutet, dass jede Person immer bei der gleichen Kennung (z.B. Spieler 1, Spieler 2, Spieler 3) einzusetzen ist.

#### **11.1.4 Aufstellung mit mehr Personen als erforderlich**

In den Einzeln darf jeder Spieler maximal einmal je Abschnitt zum Einsatz kommen.

Die **Vorgaben** am Spielbericht **müssen nicht eingehalten** werden, aber es ist darauf zu achten, dass kein Einzel mit den gleichen Spielern zweimal vorkommt.

Jedes Doppelpärchen darf grundsätzlich nur einmal aufgestellt werden.

## **11.2 NICHTANTRITT (KONSEQUENZEN)**

Bei einem Nichtantritt (= sofortige Disqualifikation) ist eine Gebühr (einmalig pro Team und Liga) von € 80,- fällig.

Diese fließt zu 100% in die Kinder-/Jugendarbeit (z.B. Pokale für die Ranglistenturniere).

Für alle noch ausstehenden Auswärtsspiele, unabhängig ob das Heimspiel ausgetragen wurde oder nicht, sind zusätzlich für den Gastgeber € 20,- Entschädigung zu entrichten.

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

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

## **11.3 Spielverschiebungen**

Grundsätzlich steht der Freitag für Spielverschiebungen zur Verfügung.

Alle Spiele der Vorrunde müssen grundsätzlich bis zur letzten Runde gespielt sein. Ausgenommen von einer Spielverschiebung (Nachspielen) ist das letzte Spiel der Vorrunde wegen der Auslosung der Hauptrunde.

Gleiches gilt auch für die Hauptrunde.

Eine Zustimmung seitens des nicht verschiebenden Teams ist freiwillig und nicht verpflichtend.

## **11.4 Fun**

### **11.4.1 Spieltag**

Spieltag ist grundsätzlich der Montag. Ist dieser Tag ein Feiertag wird die Runde an einem Freitag gespielt.

### **11.4.2 SPIELMODUS**

Der Spielplan gliedert sich in vier gleiche Abschnitte:

- 3 Einzel 501 open-in / master-out best of 3

### **11.4.3 Aufstellung (offen)**

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 3 Spieler pro Mannschaft zum Ligaspiel antreten.

Die Aufstellung erfolgt offen (Gast sieht die Aufstellung des Heimteams).

Die Gastmannschaft beginnt den 1.Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

Jede/r Spieler/in darf maximal 4-mal (1x pro Abschnitt) zum Einsatz kommen.

### **11.4.4 Aufstellung mit weniger Spielern**

2 Spieler Anwesend: Es sind vier Einzel „w.o.“ zu geben.

1 Spieler Anwesend: = Nichtantritt („w.o.“)

## **11.5 Elektronik**

### **11.5.1 Spieltag**

Spieltag ist grundsätzlich der Mittwoch. Ist dieser Tag ein Feiertag wird die Runde an einem Freitag gespielt.

### **11.5.2 SPIELMODUS**

Der Spielplan gliedert sich in vier Abschnitte:

- 3 Einzel 301 double-in / double-out best of 3
- 3 Einzel 501 open-in / master-out best of 3
- 3 Einzel 501 Cricket (auf Gutpunkte, OHNE Cut-Throat) best of 3
- „TEAM“ Doppel, 501 double-out, best of three, auf einer Bahn

Das Teamdoppel setzt sich aus mindestens drei Spielern zusammen.

### **11.5.3 Aufstellung (offen)**

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 3 Spieler pro Mannschaft zum Ligaspiel antreten.

Die Aufstellung erfolgt offen (Gast sieht die Aufstellung des Heimteams).

Die Gastmannschaft beginnt den 1.Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

Jede/r Spieler/in darf maximal 4-mal (1x pro Abschnitt = Kein Spieler/in darf eine Spielart zweimal spielen.) zum Einsatz kommen.

### **11.5.4 Aufstellung mit weniger Spielern**

2 Spieler Anwesend: Es sind drei Einzel und das Team „w.o.“ zu geben.

1 Spieler Anwesend: = Nichtantritt („w.o.“)

## **11.6 Mixed**

### **11.6.1 Spieltag**

Spieltag ist grundsätzlich der Donnerstag. Ist dieser Tag ein Feiertag wird die Runde an einem Freitag gespielt.

### **11.6.2 SPIELMODUS**

Der Spielplan gliedert sich in drei Abschnitte:

- 3 Einzel 501 open in / double-out best of 3
- 3 Doppel 501 open-in / double-out (im „League-Modus“)
- 3 Einzel 501 open in / double-out best of 3

### **11.6.3 Aufstellung (offen)**

Um alle Spiele austragen zu können müssen mindestens 3 Spieler pro Mannschaft zum Ligaspiel antreten.

Die Aufstellung erfolgt offen (Gast sieht die Aufstellung des Heimteams).

Die Gastmannschaft beginnt den 1.Satz, danach wird abwechselnd begonnen.

Jeder Spieler/in darf maximal 4-mal zum Einsatz kommen.

Jeder Spieler/in darf maximal in 2 Einzel und 2 Doppel zum Einsatz kommen.

(1 Einzel vor und 1 Einzel nach den Doppeln)

**Es ist nicht gestattet, dass ein Spieler in drei Doppel eingesetzt werden darf.**

### **11.6.4 Aufstellung mit weniger Spielern**

2 Spieler Anwesend: Es sind zwei Einzel und ein Doppel „w.o.“ zu geben.

In diesem Fall darf in den Doppeln das gleiche Doppelpärchen aufgestellt werden.

1 Spieler Anwesend: = Nichtantritt („w.o.“)

## **12.0 TURNIERREGELN FÜR KINDER UND JUGENDLICHE**

Kinder und Jugendliche dürfen sich nur dann zum Kinder-/Jugendbewerb anmelden, wenn sie im Erwachsenenbewerb nicht spielen.

### **12.1 Kinderbewerb**

Spielberechtigt sind Kinder von 6 Jahren bis zur Vollendung des 14. Lebensjahres unter der Aufsicht einer erwachsenen Begleitperson (Stichtag 1. September).

Weiteres ist ein Anmeldeformular von den Eltern oder der Aufsichtsperson auszufüllen und zu unterschreiben, worin die Gesamthaftung übernommen wird und der Verband Schad- und Klaglos gehalten wird.

Kinder die in der laufenden Saison das 14. Lebensjahr vollenden, können sich am Anfang der Saison dafür entscheiden ob sie den Kinderbewerb oder Jugendbewerb spielen.

**Es dürfen ausschließlich nur gekennzeichnete und freigegebene Dartsportgeräte von Kindern benutzt werden (Unfallgefahr, Eltern haften für Ihre Kinder)!**

### **12.2 Jugendbewerb**

Spielberechtigt sind Jugendliche von 14 Jahren bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres.  
(Stichtag 1. September)

### **12.3 Erwachsenenbewerb**

Kinder und Jugendliche sind in den Erwachsenenbewerben wie folgt spielberechtigt:

#### **Einzel**

Spielberechtigt sind Jugendliche ab 14 Jahren (Stichtag 1. September).

#### **Doppel**

Spielberechtigt sind Jugendliche ab 14 Jahren (Stichtag 1. September).

Kinder sind spielberechtigt, wenn sie das Doppel mit einer erwachsenen Aufsichtsperson spielen.

**Für Kinder und Jugendliche bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres haften die Eltern!**

## **13.0 TURNIERREGELN**

### **13.1 Spielbeginn**

Der Spielbeginn wird durch Bullwurf entschieden. Der erstgenannte Spieler am Chart beginnt den Bullwurf. Falls nicht anderes bekannt gegeben wird, darf die Abwurflinie nicht betreten werden.

### **13.2 Bullwurf**

Jeder Spieler wirft einen Dart auf das Bord. Derjenige, dessen Dart am nächsten dem Bull's Eye (oder im) steckt, beginnt den Satz. Bei Gleichstand wird noch einmal in umgekehrter Reihenfolge geworfen. Steckt kein Dart im Bull's Eye, so gewinnt derjenige, der dem Bull's Eye am nächsten ist.

Stecken bei einem Spieler alle drei Darts nicht so wirft der Gegner.

Steckt beim Gegner ein zählbarer Dart so gewinnt dieser den Bullwurf.

### **13.3 Gerätebedienung**

Beide Sportler haben zu Beginn des Spieles darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen eingestellt ist. Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben die Sportler wie in nachstehenden Punkt vorzugehen:

- Der Score ist abzuschreiben und das Gerät mit den richtigen Optionen neu zu starten. Anschließend ist der Score wieder einzustellen und das Spiel fortzusetzen.

### **13.4 Freie Wurfbahn**

Jeder Spieler hat darauf zu achten, dass bei Beginn seines Wurfes das Gerät auf seiner Bahn spielbereit ist.

Hat das Gerät nicht umgeschaltet und wirft der Spieler seine Darts auf die Bahn des anderen Spielers, so wird gegebenenfalls der Score für den anderen Spieler gezählt und die Darts gelten für ihn als geworfen. Bei Uneinigkeiten ist unverzüglich die Turnierleitung zu verständigen und deren Entscheidung zu akzeptieren!!!

### **13.5 Punktezahlung**

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

#### **13.5.1 Ausnahme**

Wenn es sich bei dem steckenden Dart um einen Checkdart handelt, so ist der Wurf gültig, sofern das Gerät für ihn spielbereit war. Der Satz gilt als gewonnen.

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

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

### **13.6 Rundenbegrenzung**

Wird eine Rundenbegrenzung ausgesprochen, gilt nach Erreichung dieser Runde Punkt 12.2 sinngemäß.

Das heißt die Entscheidung wird durch das Werfen eines (oder mehrerer) Darts auf das Bull's Eye herbeigeführt. Der Spieler auf Bahn 1 beginnt den Bullwurf. Bei Gleichstand wird noch einmal in umgekehrter Reihenfolge geworfen.

### **13.7 Fouls**

Fouls können von der STRUMA mit Ausschluss geahndet werden! Für jedes Foul wird dem Spieler eine „Verwarnung“ gegeben. Bekommt ein Spieler eine zweite ‚Verwarnung‘ wird er aus dem Turnier ausgeschlossen.

Sollte ein Spieler von der STRUMA ausgeschlossen werden, muss dies dem sportlichen Leiter der WDSO mit Angabe von Gründen bekannt gegeben werden.

#### **Fouls sind**

- Ablenkendes Verhalten während ein Sportler seinen Wurf absolviert.
- Ein Sportler, der gerade an der Reihe ist, darf den Wurfbereich nicht mehr verlassen, wenn er einen Dart geworfen hat.
- Betreten und Übertreten der Abwurfline, ausgenommen das Gerät ist nicht spielbereit.
- Missbrauch der Geräte und Darts. (Treten gegen das Gerät, absichtliches auf den Boden werfen der Darts)
- Unsportliches Benehmen (Alkohol, Raufhandel, Lärm, kein Shake Hands, ...)
- Mehrmaliges aufrufen lassen
- Verlassen des Gerätes während eines Satzes.
- Nachwerfen eines oder mehrerer Darts nach dem Beenden (Checken) eines Legs. In diesem Fall zusätzlich Legverlust!

### **13.8 Rauchen, Trinken, Essen, Telefonieren**

Im Spielbereich ist das Rauchen (auch E-Zigarette), Trinken von alkoholischen Getränken und Essen ausnahmslos verboten. Die Benützung von elektronischen Geräten wie Handys, Walkmans usw. ist im Spielbereich strengstens verboten.

Telefone sind auf lautlos zu stellen um andere Sportler nicht zu stören. Während eines Satzes ist das Verlassen des Spielbereichs ausnahmslos verboten.

Das Tragen von Kopfhörern während des Spiels ist ausdrücklich untersagt.

### **13.9 Bekleidung**

Jeder Sportler hat in ordentlicher und angemessener Bekleidung zu den Turnieren zu erscheinen.

Das Tragen von Kopfbedeckungen ist den Spielern während eines Spieles nicht gestattet.

Ausnahmeregelungen können nur in Absprache mit dem Vorstand getroffen werden.

### **13.10 Anmeldung**

Jeder Spieler hat seine Playercard bei der Anmeldung vorzulegen. Im Falle von Anmeldezetteln können diese nur vollständig ausgefüllt, also mit Name, Vorname und Playercardnummer entgegengenommen werden.



## **13.11 Boardzettel**

Die Boardzettel bleiben bei der Turnierleitung. Wird ein Spiel aufgerufen, haben sich die beiden Spielparteien unverzüglich bei dem angegebenen Gerät einzufinden und das Spiel zu beginnen.

Kommt eine Spielpartei nicht zum Board, ist 5 Minuten zu warten, danach ist die Turnierleitung zu informieren. Diese ruft die fehlende Partei ein zweites Mal auf (Wartezeit wiederum 5 Minuten).

Kommt die fehlende Partei auch diesem Aufruf nicht nach, so wird der Gegner als Sieger dieses Matches festgesetzt. Wird ein Spieler zu einer Begegnung aufgerufen, obwohl er in diesen Bewerb schon ein zweites Mal verloren hat und daher ausgeschieden ist, so hat er dies unverzüglich der Turnierleitung mitzuteilen.

### **13.11.1 Mehrmaliges Aufrufen**

Sollte ein Spieler öfter mehrmals aufgerufen werden müssen, gilt das als Foul (siehe Punkt Fouls).

### **13.11.2 Beendigung der Begegnung**

Nach Beendigung der Begegnung hat der Sieger dies unverzüglich bei der Turnierleitung bekannt zu geben, in dem er den dafür vorgesehenen Teil des Boardzettel ausfüllt. Wird ein Sieg nicht sofort bekannt gegeben oder eine Begegnung nicht sofort begonnen, kann das zu einen Foul führen.

### **13.11.3 Unterschrift am Boardzettel**

Für das Ausfüllen des Boardzettel ist einzig der Sieger dieser Begegnung verantwortlich.

Unterschreibt er versehentlich in der Zeile des Gegners, so ist alleine er dafür verantwortlich und dieses Spiel gilt für ihn als verloren!

### **13.11.4 Unterschrift mittels Scan der Playercard**

Sollte das Turnier mittels elektronischen Equipments durchgeführt werden, gilt der Scan der Playercard als Anmeldung bzw. Siegbestätigung.

## **13.12 Schlussbestimmung**

Sollte eine hier nicht erwähnte Situation eintreten, so ist den Anordnungen der sportlichen Leitung/des Vorstandes Folge zu leisten.



## 14.0 GLOSSAR

### **Leg**

Er besteht aus mehreren Würfeln und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles.

### **Set**

Ist die Begegnung zweier Spieler oder Doppelpaarungen.

Das Set ist beendet, wenn die festgelegte Anzahl an Legs gewonnen wurde.

### **Match**

Ist ein komplettes Mannschaftsspiel. Innerhalb eines Matches sind Sets von Einzelnen und/oder Doppeln möglich.

### **Highscore**

Bezeichnet den Wert, den ein Spieler mit einer Aufnahme (drei Darts) erzielt.

### **Highfinish**

Bezeichnet den Wert, den ein Spieler mit einer Aufnahme (zwei oder drei Darts) zum Beenden eines Legs erzielt.

### **Open In**

Das Spiel wird „Open In“ – das heißt, egal welches Feld man trifft, ob „Single“, „Double“, „Tripple“, „Bull“ oder „Bull's Eye“ – begonnen.

### **Double In (DI)**

Der Spieler muss, um das Spiel eröffnen zu können, den äußersten Doppelring oder "Bull's Eye" treffen.

### **Double Out (DO)**

Das Spiel muss mit einem Doppelfeld (äußerer Ring oder Bull's Eye) auf „0“ beendet werden.

### **Master Out (MO)**

Das Spiel muss mit einem Doppel- oder Tripplefeld (äußerer Ring, mittlerer Ring oder Bull's Eye) auf „0“ beendet werden.

### **Cut Throat**

Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit der Ausnahme, dass Punkte dem Gegner aufgezählt werden. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten und wenn alle benötigten Felder dreimal getroffen wurden.

### **League Modus**

Spieler 1 und Spieler 3 bilden Team A; Spieler 2 und Spieler 4 Team B. Ein Spieler kann das Spiel nur beenden, wenn sein Mitspieler weniger Punkte hat als beide gegnerischen Spieler zusammen. Sollte ein Spieler, dessen Partner einen höheren Punktestand hat, durch einen Wurf den Punktestand "0" erreichen, wird dies als Fehlwurf gewertet und der Spieler erhält den Ausgangspunktestand zurück.