

**Allgemeine Regeln**  
**und**  
**Wettbewerbsregeln**  
**des**  
**ÖSTERREICHISCHEN**  
**DARTS VERBANDES**

**1. Auflage**

**Gültig ab JUNI 2002**

## **Inhaltsverzeichnis**

	<b>Seite</b>	
<b>1. Begriffsdefinitionen</b>	<b>3</b>	
<b>2. Allgemeine Regeln</b>		
2.1. Allgemeines	3	
2.2. Die Darts	3	
2.3. Dartsboards	4	4
2.4. Das Licht	4	
2.5. Die Standleiste	5	
2.6. Der Wurf	5	
2.7. Beginn und Beendigung eines Spieles	5	
2.8. Die Punkte (Score)	5	
<b>3. Wettbewerbsregeln</b>		
3.1 Allgemeine Bestimmungen	6	
3.2. Nennungen und Gebühren	7	
3.3. Auslosung	8	
3.4. Der Beginn eines Matches	8	
3.5. Übungswürfe	8	
3.6. Wettbewerbsspiele	8	
3.7. Spielbekleidung	9	
<b>4. Sonstiges</b>		
4.1. Werbung	9	
4.2. Organisation von Dartsveranstaltungen	9	
4.3. Schlußbestimmungen	9	
<b>5. Inkrafttreten</b>	<b>10</b>	

## 1. Begriffsdefinitionen

### 1.1. Spielregeln

Alle Regeln gelten für Dartssportveranstaltungen, die der ÖDV veranstaltet, über die der ÖDV die Schirmherrschaft übernimmt oder Turniere die in der Ausschreibung auf die ÖDV-Regeln Bezug nehmen.

### 1.2. Schiedsrichter

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

### 1.3. Rufer (Caller)

Die Person, welche die geworfenen Punkte registriert, addiert und ausruft.  
Übernimmt Schiedsrichteraufgaben, wenn kein Schiedsrichter anwesend ist.

### 1.4. Schreiber (Chalker)

Die Person, die ausgerufenen Punkte auf einer Schreibtafel notiert und subtrahiert.  
Übernimmt Schiedsrichteraufgaben, wenn weder Schiedsrichter noch Rufer anwesend sind.

### 1.5. Leg (Spiel)

Teil eines Satzes (501)

### 1.6. Set (Satz)

Ein Satz besteht aus mehreren Spielen. Ein Satz gilt als gewonnen, wenn eine Mannschaft, ein Doppel oder ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Spielen (Legs) gewonnen hat.

### 1.7. Match (Begegnungen)

Die Anzahl von Sätzen, die zwischen zwei Mannschaften, Doppeln oder Einzelspielern ausgetragen wird.

## 2. Allgemeine Regeln

### 2.1. Allgemeines

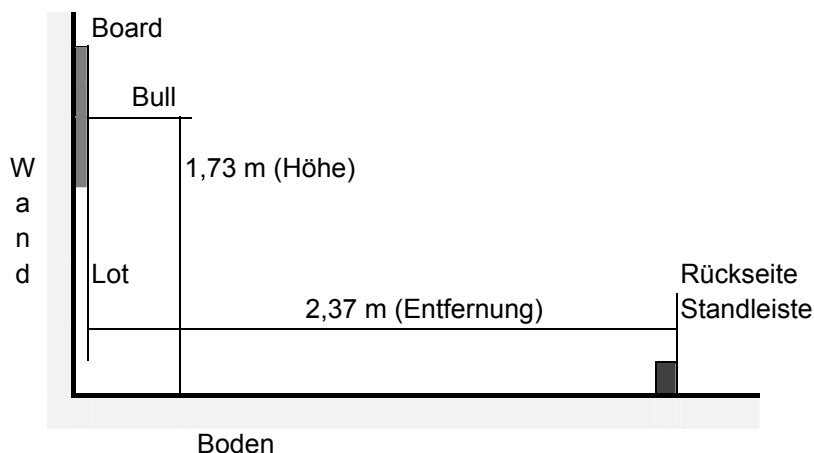
- 2.1.1. Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, diese Sport- und Wettbewerbsregeln einzuhalten. Wird gegen diese Regeln verstoßen, kann der (die) Zuwiderhandelnde(n) von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden.
- 2.1.2. Die Auslegung dieser Spielregeln obliegt gemäß den ÖDV-Statuten dem Vorstand des ÖDV, deren Entscheidungen endgültig und bindend sind.
- 2.1.3. Alle Punkte, die in diesen Regeln nicht ausdrücklich erwähnt werden, sind vom Vorstand des ÖDV zu entscheiden. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend.
- 2.1.4. Der ÖDV behält sich das Recht vor, bei bestimmten Veranstaltungen Spieler oder Teams zu setzen.
- 2.1.5. Alle Trophäen, die an Spieler oder Mannschaften vergeben werden, dürfen von diesen behalten werden, außer es handelt sich um Wanderpokale oder ähnliches. Diese müssen auf Verlangen zurückgegeben werden.

### 2.2. Die Darts

- 2.2.1. Jeder Spieler muss mit eigenen Darts antreten.
- 2.2.2. Die Darts dürfen nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein.
- 2.2.3. Ein Dart muss aus folgenden Teilen bestehen:
  - \* Ein Wurfkörper, an dem eine Nadelförmige metallische Spitze befestigt sein muss.
  - \* Ein Federshaft, der an der anderen Seite des Wurfkörpers befestigt wird.
  - \* Der Federshaft kann aus bis zu vier Teilen bestehen (Shaft, Top, Flight, Flightschoner).

## 2.3. Dartsboards

- 2.3.1. Alle Dartsboards müssen vom Typ Bristle sein.
- 2.3.2. Alle Dartsboards müssen die Segmente 1-20 "Clock Pattern" enthalten.
- 2.3.3. Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (treble).
- 2.3.4. Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl doppelt (double).
- 2.3.5. Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte.
- 2.3.6. Der innere mittlere Ring zählt 50 Punkte (Bull).
- 2.3.7. Skizze:



- 2.3.8. Alle Drähte, welche die Segmente trennen (doubles, trebles, Mittelringe) und zusammen die "Spinne" bilden, müssen am Dartsboard anliegend angebracht sein.
- 2.3.9. Das Dartsboard muß so befestigt sein, daß das Segment der "20" schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.
- 2.3.10. Ist der Gegner einverstanden, hat jeder Spieler oder Mannschaftsführer das Recht, die Position des Boards zu korrigieren, die Segmente zu verdrehen oder ein Board auszuwechseln. Kann keine Einigung erzielt werden, hat der Schiedsrichter, in Folge die Turnierleitung zu entscheiden. Dies kann jedoch nur vor oder nach einem Satz geschehen.
- 2.3.11. Standardmaße:

* Double- und Treblering	Innenmaß	8,0 mm
* Durchmesser des Bull	Innenmaß	12,7 mm
* Größe des 25er-Ringes	Innenmaß	31,8 mm
* Entfernung vom äußeren Doubledraht zur Mitte		170,0 mm
* Entfernung vom äußeren Trebledraht zur Mitte		107,0 mm
* Gesamtdurchmesser des Boards		457,0 mm
* Drahtdurchmesser in mm		1,41 mm - 1,58 mm
* "Spider wire gauge"		18 SWG min., 16 SWG max.

## 2.4. Das Licht

- 2.4.1. Bei Wettkämpfen muß das Board von zwei Strahlern gleicher Stärke, maximal 1,50 m vom Board entfernt, mit einem Minimum von 100 Watt insgesamt beleuchtet werden.
- 2.4.2. Wird ein Endspiel auf einer Bühne durchgeführt, so muß das Board von mindestens zwei Strahlern a' 100 Watt beleuchtet werden. Es kann auch "Flutlicht" oder "Spotlight" verwendet werden.
- 2.4.3. 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.

## **2.5. Die Standleiste**

- 2.5.1. 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.
- 2.5.2. Die Entfernung von Bullmitte bis zur Unterkante der Rückseite der Standleiste muß 2,93m betragen.
- 2.5.3. Wirft ein Spieler aus einer Position die neben der Standleiste liegt, muß er hinter eine Linie, die die gedachte Verlängerung der Standleiste darstellt, stehen.
- 2.5.4. Während des Wurfes darf die Standleiste vom Spieler nicht betreten werden. Ein Dart muß geworfen werden, solange sich beide Füße des Spielers hinter der Standleiste befinden. Die Standleiste darf während einer Wurfserie nicht übertreten werden.
- 2.5.5. Verstößt ein Spieler gegen die Punkte 2.5.3. und/oder 2.5.4. wird er vom Schiedsrichter in Gegenwart seines Käpitäns oder Teammanagers verwarnet. Nach der Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem weiteren Verstoß erzielt werden, nicht.
- 2.5.6. Wenn ein "Oche" (Abwurfbereich) erhöht ist, muß er so konstruiert sein, daß er zentral zum Dartsboard steht. Die Maße sind in diesem Fall:  
Breite 1,5 m, Höhe 4 cm. Minimaler Standbereich hinter dem Oche 1,2 m.
- 2.5.7. Standardmaße des Spielbereiches siehe Punkt 2.3.7 und 2.5.1.

## **2.6. Der Wurf**

- 2.6.1. Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit einer Hand vom Spieler geworfen werden.
- 2.6.2. Ein Wurf muß aus drei geworfenen Darts bestehen, außer ein Spiel, Satz oder Match wird mit weniger als drei Darts beendet oder der Spieler überwirft (siehe Pkt. 2.7.3.).
- 2.6.3. Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht im selben Wurf wieder geworfen werden.

## **2.7. Beginn und Beendigung eines Spieles**

- 2.7.1. Bei allen Veranstaltungen wird das Leg "straight in" (direkt) begonnen und "double out" (mit einem Doppel) beendet, außer es wird bei einer Veranstaltung ein anderer Spielmodus festgelegt.
- 2.7.2. Werden 50 Punkte benötigt um ein Spiel zu beenden gilt das Bull als Doppel-25.
- 2.7.3. Wirft ein Spieler gleich viele oder mehr Punkte als er "Rest minus 1" geworfen hat, so ist dieser Wurf ungültig und der Spieler fällt auf den Punktestand zurück den er vor diesem Wurf erreicht hat (Bust-Regel).
- 2.7.4. Der Rufer ruft nur dann "game shot" 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 "game shot" ausgerufen wurde.
- 2.7.5. Der ÖDV erkennt das Prinzip der gleichen Anzahl von geworfenen Darts ("Equal Darts") nicht an. Ein Spieler, der ein Spiel gemäß den ÖDV -Regeln zu erst beendet gewinnt Spiel, Satz oder Match.
- 2.7.6. Jeder Dart der geworfen wird, obwohl das zum Beenden eines Spieles benötigte Doppel bereits getroffen wurde, zählt nicht.

## 2.8. Die Punkte (Score)

- 2.8.1. 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 Punkteanzahl der Wurfserie vom Schiedsrichter registriert wurde, sowie die Darts vom Spieler aus dem Board entfernt wurden.
- 2.8.2. Die Punktezahl 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.
- 2.8.3. Die Darts müssen vom Werfer selbst aus dem Board genommen werden.
- 2.8.4. Der aktuelle Punktstand, den ein Spieler oder eine Mannschaft erreicht hat, muß klar und leserlich auf einer Punktetafel oder einem Punktezettel neben dem Board in der Höhe des Boards notiert werden, es sei denn, die Organisatoren entscheiden anders.
- 2.8.5. 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 ).
- 2.8.6. Der Spieler (die Mannschaft), der (die) zuerst die entsprechende Punktezahl durch treffen des benötigten Doppels auf Null verringert, gewinnt das jeweilige Spiel (Satz, Match).
- 2.8.7. Bei Streitigkeiten während eines Spieles hat der Schiedsrichter nach Absprache mit Rufer und Schreiber entsprechend dieser Regeln eine Entscheidung zu treffen.
- 2.8.8. 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	
Game Shot				

- 2.8.9. Ein Protest gegen eine bereits ausgerufene Punktezahl wird nicht mehr berücksichtigt, wenn die Darts aus dem Board gezogen wurden.
- 2.8.10. Alle Punktezahlen und Subtraktionen müssen vom Schreiber, Rufer, Schiedsrichter und Spieler nach jedem Wurf kontrolliert werden. Dies muss noch vor dem nächsten eigenen Wurf geschehen. Danach ist keine diesbezügliche Korrektur mehr gestattet.

## 3. Wettbewerbsregeln

### 3.1. Allgemeine Bestimmungen

- 3.1.1. Alle Dartspieler oder Teams spielen bei ÖDV-Turnieren unter der Aufsicht und Obhut des vom ÖDV-Vorstand ernannten Organisatoren.
- 3.1.2. Bei ÖDV-Turnieren gelten für die Auslegung der Spielregeln die Punkte 2.1.2. und 2.1.3. sinngemäß.
- 3.1.3. Alle an einem Wettbewerb teilnehmenden Spieler bzw. Teams haben sich an diese, und gegebenenfalls, vor Turnierbeginn bekanntzugebende, zusätzliche Regeln zu halten.  
zB.: ÖDV - Mannschaftsmeisterschaft.
- 3.1.4. Jeder Spieler, der (jedes Team, das) für schuldig befunden wurde, absichtlich Spiel, Satz oder Match verloren zu haben, wird vom Turnier ausgeschlossen.

- 3.1.5. Jeder Spieler der (jedes Team das) aufgrund der Regeln aus einem Bewerb ausgeschieden ist, darf in demselben Bewerb nicht noch einmal antreten, auch nicht als Ersatz.
- 3.1.6. Ausnahme zu 3.1.5.:  
Wird ein Verstoß gegen die ÖDV-Spielregeln nachgewiesen, in dessen Folge ein Spieler bzw. Team aus einem Wettbewerb ausgeschieden ist, oder ausgeschlossen wurde, so liegt es im Ermessen der Organisatoren gemäß Punkt 2.1.2. diesem Spieler bzw. Team zu gestatten, im laufenden Bewerb nochmals anzutreten. Dieser Spieler (dieses Team) kann dann als Ersatz oder zusätzlich im Wettbewerb eingesetzt werden.
- 3.1.7. Ist ein Spieler oder Teamvertreter bei der Preisverleihung nicht anwesend, um Trophäen, Preise, Preisgelder oder Kautions entgegenzunehmen, und ist diese Abwesenheit nicht zuvor mit den Organisatoren gemäß 2.1.2. abgesprochen und von diesen genehmigt worden, so verliert der betroffene Spieler bzw. das betroffene Team alle Ansprüche darauf (verfällt dem Verband).
- 3.1.8. Jeder Spieler der (jedes Team das) der Aufforderung zu **spielen** oder zu **schreiben** nicht nachkommt oder **ein Match nicht zu Ende spielt**, wird vom Bewerb ausgeschlossen und **verliert jegliches Recht auf etwaige Trophäen, Preise oder Preisgelder.**
- 3.1.9. Sollte dem ÖDV durch die Abwesenheit oder durch das Nichtantreten eines gemeldeten Spielers (Teams) Kosten entstehen, so hat diese Kosten der betreffende Spieler (das betreffende Team) zu tragen.
- 3.1.10. Falls ein Spieler (Team) in Umstände verwickelt ist oder Umstände verursacht, die den Dartsport in Mißkredit bringen, so werden gegen diesen Spieler (dieses Team) disziplinarische Maßnahmen ergriffen, welche ein Schiedsgericht (Sinngemäß den ÖDV-Statuten) zu entscheiden hat.

### 3.2. Nennungen und Gebühren

- 3.2.1. Eintrittsgebühren für Wettbewerbsstätten werden grundsätzlich nicht rückerstattet.
- 3.2.2. Nenn gelder werden nicht rückerstattet.
- 3.2.3. Alle Anmeldungen müssen auf den vom ÖDV vorgesehenen Anmelde formularen erfolgen. Diese Nennungen müssen bis zum Datum des Nennschlusses vollständig ausgefüllt an den ÖDV gesandt werden.
- 3.2.4. Anmelde formulare, die nicht korrekt ausgefüllt sind, werden nicht als Anmeldung akzeptiert.
- 3.2.5. Bei Team- oder Sammelanmeldungen erhält nur jener Spieler etwaige Rücksendungen und Informationen zugesandt, welcher als erster auf dem Anmeldeformular steht und folgende Punkte erfüllt hat:
- a) Anmeldung korrekt und vollständig
  - b) Nennung vom Vorstand des ÖDV akzeptiert
- 3.2.6. Nur jene Einzel- oder Teamspieler, die auf Anmelde formularen namentlich aufgeführt sind, erhalten eine Spielerlaubnis für den jeweiligen Wettbewerb (Ausnahme : wenn keine schriftliche Nennung ausgeschrieben ist).
- 3.2.7. Kein Spieler oder Team darf sich mehr als einmal für den jeweiligen Wettbewerb nennen bzw. nennen lassen.
- 3.2.8. Kein Spieler darf in mehr als einem Team innerhalb eines Wettbewerbes genannt werden.
- 3.2.9. Alle Spieler müssen unter ihrem eigenen Namen genannt werden und spielen, und auf Verlangen diesen Umstand mittels Spielerpass beweisen.
- 3.2.10. Durch Ausfüllen des Anmelde formulares akzeptiert der Spieler oder das Team die ÖDV-Regeln, die für den jeweiligen Wettbewerb gelten, und unterwirft sich diesen.
- 3.2.11. Der Vorstand des ÖDV behält sich das exklusive Recht vor, die Teilnahme einzelner Spieler oder Teams an einem bestimmten Wettbewerb abzulehnen oder zu streichen. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend, jedoch auf Wunsch zu begründen.

- 3.2.12. Alle Wettbewerbsteilnehmer müssen sich spätestens zum vorher festgelegten Registrationsschluss bei der Turnierleitung des ÖDV beauftragten Organisatoren melden.
- 3.2.13. Wettbewerbsteilnehmer, die den Registrationsschluss (Punkt 3.2.12.) versäumen, werden vom jeweiligen Wettbewerb ausgeschlossen. Das Nenngeld wird nicht rückerstattet.
- 3.2.14. Für einen Wettbewerb darf sich ein Spieler (Team) nur einmal registrieren lassen.
- 3.2.15. Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat das Recht, über den annähernden Zeitpunkt zu dem sein nächstes Spiel beginnt, informiert zu werden.
- 3.2.16. Ausgerufene Wettbewerbsteilnehmer haben fünf (5) Minuten Zeit, zum genannten Board oder zum Turnierleitertisch zu kommen.
- 3.2.17. Wettbewerbsteilnehmer, die Punkt 3.2.16. nicht einhalten, verlieren automatisch Spiel, Satz und Match, und werden vom Bewerb ausgeschlossen. Das Nenngeld wird nicht rückerstattet.

### **3.3. Auslosung**

- 3.3.1. Der ÖDV behält sich das Recht vor, Spieler oder Teams zu setzen.
- 3.3.2. Die Auslosung wird einmal durchgeführt, und vor dem Beginn des Wettbewerbes aufgehängt. In diesem Aushang werden alle Informationen, die den Ablauf des Wettbewerbes betreffen, eingetragen.
- 3.3.3. Das Ergebnis der Auslosung, eingetragen in den weiteren Wettbewerbsplan, muss gut sichtbar aufgehängt werden.
- 3.3.4. Auf dem Wettbewerbsplan eingetragene Zeitangaben haben nur informativen Charakter und sind nicht verbindlich. Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss 45 Minuten vor dieser Zeitangabe spielbereit sein.
- 3.3.5. Nach dem Nennschluss dürfen keine Ersatzspieler oder -teams bei der Auslosung berücksichtigt werden. In Einzelfällen entscheidet der ÖDV - Vorstand.
- 3.3.6. Bei Teambewerben dürfen nach der ersten Runde keine Ersatzspieler eingesetzt werden, außer es ist in den Regeln des Wettbewerbes ausdrücklich anders festgelegt.

### **3.4. Der Beginn eines Matches**

- 3.4.1. Es wird durch Los bestimmt, wer ein Match beginnt. Diese Auslosung wird unmittelbar vor Beginn eines Matches durchgeführt.
- 3.4.2. Die Legs in einem Match werden abwechselnd begonnen, wobei der Loggewinner das erste Leg beginnt.
- 3.4.3. Ist ein Match über mehrere Sätze angelegt, so werden diese abwechselnd begonnen, wobei der Loggewinner das erste Leg im ersten Satz beginnt. Die Legs in den Einzelnen Sätzen werden abwechselnd begonnen (Ausnahme Tie-Break)
- 3.4.4. Bei Leg Gleichstand z.B. 2:2 (bei Satz Spielen nur im letzten Satz) wird mit einem Wurf auf das Bull entschieden, wer das letzte und entscheidende Leg beginnt.

### **3.5. Übungswürfe**

- 3.5.1. Vor Beginn des Wettbewerbes darf jedes Board zu Übungszwecken bespielt werden.
- 3.5.2. Jeder Spieler hat das Recht, sich vor Beginn des Matches, maximal drei (3) Minuten am zugewiesenen Board einzuspielen.

### **3.6. Wettbewerbsspiele**

- 3.6.1. Im Spielbereich dürfen sich nur der Rufer, der Schreiber, der Schiedsrichter und die aktiven Spieler aufhalten.

- 3.6.2. Vor dem werfenden Spieler dürfen sich nur Rufer, Schreiber und Schiedsrichter aufhalten. Während des Wurfes müssen diese Personen ihre Bewegungen auf ein Minimum reduzieren.
- 3.6.3. Das Rauchen ist für Schreiber, Rufer und Schiedsrichter untersagt.
- 3.6.4. Der Gegner eines Spielers muss sich während des Wurfes des anderen mindestens 60cm hinter diesem aufhalten.
- 3.6.5. Zwischen den Würfeln müssen sich die Spieler nach Möglichkeit so plazieren, daß der werfende Spieler von Personen, die am Spiel nicht beteiligt sind, beobachtet werden kann.
- 3.6.6. Alle Spieler (auch nicht beteiligte Personen) müssen sich während des Matches ruhig verhalten (auch das Tragen von Kopfhörern ist nicht gestattet). Der werfende Spieler darf an den Rufer spielbezogene (siehe Punkt 2.8.5.) Fragen stellen.
- 3.6.7. Wird an den Rufer oder Schreiber ein Protest gerichtet, ist das kein Verstoß gegen Punkt 3.6.6..
- 3.6.8. Wird gegen Punkt 3.6.6., unter Berücksichtigung von den Punkten 2.8.5. und 3.6.7. verstoßen, wird der Spieler (das Team) verwarnet. Jeder weitere Verstoß führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers (Teams).
- 3.6.9. Verwarnungen oder Proteste müssen sofort ausgesprochen werden. Nachdem Spiel, Satz oder Match beendet wurden, werden Verwarnungen oder Proteste nicht mehr berücksichtigt.
- 3.6.10. Ein Spieler hat maximal drei Minuten Zeit, Schäden an seinem Sportgerät zu beheben, oder dieses zu ersetzen.
- 3.6.11. Ein Spieler hat das Recht, den Spielbereich bei außergewöhnlichen Umständen (z.B. WC) für maximal 5 Minuten zu verlassen, jedoch nicht während eines Legs bzw. eines Satzes.

### **3.7. Spielbekleidung**

- 3.7.1. Die Spieler sind verpflichtet, in sauberer und ordentlicher Kleidung, sowie selbst in sauberem Auftreten, zu spielen.
- 3.7.2. Es ist nicht erlaubt, bei Spielen Kopfbedeckungen zu tragen, außer es wird in Einzelfällen von der Turnierleitung des ÖDV gestattet.

## **4. Sonstiges**

### **4.1. Werbung**

- 4.1.1. Der ÖDV behält sich das Recht vor, bei Auftreten von Sponsoren deren Interessen zu vertreten.
- 4.1.2. Zu ÖDV Turnieren hat der ÖDV das Recht, Sponsorschaften oder Werbungen zu vergeben, wobei die Interessen des Veranstalters angemessen zu vertreten sind.
- 4.1.3. Der ÖDV behält sich das Recht vor, Spielern jederzeit aufzuerlegen, Werbung oder Werbematerial von ihrer Kleidung zu entfernen, oder diese abzudecken. Falls ein Spieler dieser Aufforderung nicht nachkommt, so gilt der Satz, das Match oder Teammatch als verloren.

### **4.2. Organisation von Dartsveranstaltungen**

- 4.2.1. Der ÖDV hat das Recht, überall in Österreich, Darts-Turniere zu veranstalten.
- 4.2.2. Kein Mitglied des ÖDV darf ÖDV - Meisterschaften, ÖDV-Ranglistenturniere oder sonstige ÖDV-Veranstaltungen ohne die schriftliche Genehmigung des ÖDV austragen.
- 4.2.3. Mitglieder des ÖDV dürfen an Terminen, an denen Meisterschaften, ÖDV-Ranglistenturniere oder sonstige ÖDV-Veranstaltungen stattfinden, ohne schriftliche Genehmigung des ÖDV, keine Konkurrenzveranstaltungen durchführen.

### **4.3. Schlußbestimmungen**

- 4.3.1. Falls ein Spieler oder Mitgliedsverein gegen Regeln des ÖDV verstößt, so behält sich der ÖDV das Recht vor, diese aus dem Verband auszuschließen.
- 4.3.2. Der ÖDV behält sich das Recht vor, gegen Spieler, die sich unsportlich (z.B. kein "Handshake" etc.) verhalten, disziplinarische Maßnahmen (z.B. Verhängen von Sperren) zu ergreifen.
- 4.3.3. Die ÖDV Spielregeln sind das Eigentum des ÖDV und dürfen ohne dessen schriftliche Genehmigung, auch nicht auszugsweise, gedruckt, vervielfältigt oder kopiert werden.
- 4.3.4. Der ÖDV behält sich das Recht vor, seine Spielregeln auf der Basis seiner Statuten, auf Beschluss der GV zu ändern.

### **5. Inkrafttreten**

Diese Regeln treten mit dem auf dem Deckblatt angegebenen Datum in Kraft.

**St.Pölten , 10.02.2002**

Andreas Jahodinsky (2.Vize P. u. Struma des ÖDV)

.....  
Struma des ÖDV

.....  
Präsident des ÖDV