



VDSV – E-Dart Ligaregeln Spielsaison 2018/19

1. Mannschaft

- 1.1 Jede Mannschaft muss von einem, im Landesverband gemeldeten Verein stammen. Es ist nicht zulässig, dass eine Mannschaft aus Spielern von zwei oder mehreren Vereinen besteht.
- 1.2 Eine Mannschaft besteht pro Ligaspiel aus mindestens 4, maximal 6 Spieler/innen, davon sind 1 Dame, 1 Herr Pflicht.
- 1.3 Bei Ausfall eines oder mehreren Spielern unter der Saison kann ein neuer oder mehrere Spieler in die Mannschaft aufgenommen werden, der oder die aber in keiner anderen Mannschaft gespielt haben. (Punkt 1.2 max. 6 Spieler/innen)

2. Spieler

- 2.1 Jeder Spieler muss einen gültigen Spielerpass besitzen und diesen zur Ligabegegnung mitbringen. Sollte ein Spieler noch nicht im Besitz einer Playercard sein, hat er sich auf Verlangen mit einem amtlichen Lichtbildausweis auszuweisen.
- 2.2 Der Spieler muss bei jenem Verein gemeldet sein, für den er das Ligaspiel bestreitet.
- 2.3 Spieler die reguläre Mitglieder in einem Verein sind und in der Mannschaft gemeldet sind dürfen im laufenden Spielbetrieb auch nach Spielbeginn nachgetragen werden und sind ab dem Zeitpunkt für noch nicht eingetragene Spiele spielberechtigt. (Punkt 1.2 mindestens 4 bzw. maximal 6 Spieler pro Ligabegegnung)
- 2.4 Ein Spieler kann in einer Spielsaison (1. September bis 30. Juni) nur in einer Mannschaft spielen.
- 2.5 Nachmeldungen von Spieler (bzw. neuen Spielern) während der laufenden Spielsaison sind möglich, sofern diese Spieler bis zu diesem Zeitpunkt in keiner anderen Mannschaft gespielt haben.
- 2.6 Jeder Spieler ist verpflichtet, bei einem Vereinswechsel von dem vorherigen Verein eine Übertrittserklärung vorzulegen. Egal wie viele Saisons er nicht aktiv gespielt hat.
- 2.7 Die Spieler haben sich sportlich und fair zu verhalten!
- 2.8 Der Spieler muss sich während des Wurfes seines Gegenspielers hinter diesem aufhalten. Ist dies aufgrund der örtlichen Begebenheiten nicht möglich, so hat er sich so zu platzieren, dass er den werfenden Spieler nicht behindert oder ablenkt.
- 2.9 Die Spieler haben sich während des Spieles ruhig zu verhalten.
- 2.10 Als Jugendspieler gilt man bis zum vollendeten 18. Lebensjahr. Wird ein Jugendlicher während der laufenden Saison 18 Jahre alt, darf er bis zum Ende der laufenden Saison (30.06.) an Jugendbewerben teilnehmen.

3. Mannschaftskapitän

3.1 Der Mannschaftskapitän ist zuständig für:

- a; Die Einhaltung der Ligaregeln und den ordnungsgemäßen Ablauf des Ligaspiels.
- b; Die Gerätebereitstellung spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft zum Training.
- c; Das Ausfüllen des Ligaprotokolls.
- d; Das Aufstellen der Mannschaft.
- e; Die Kontrolle des Ligaprotokolls vor Spielbeginn.
- f; Das Kontrollieren und Bestätigen (durch seine Unterschrift) des Ligaprotokolls nach der Begegnung.
- g; Er hat darauf zu achten, dass sich Spieler, welche laut Spielablauf an der Reihe sind, sich sofort am Turniergerät einfinden.
- h; Nach Spielende hat der Mannschaftskapitän der Heimmannschaft bis Montag 20 Uhr das Protokoll (Spielergebnis) der Ligaverwaltung des Landesverbands zu senden, zu mailen oder zu faxen, ansonsten hat die Heimmannschaft ohne Rücksicht auf das eigentliche Spielergebnis das Ligaspiel verloren.
- i; Für die Punkte b, c, e, h ist der Heimkapitän verantwortlich.

Ligaverwaltungsadresse:

Heinzle Waltraud
Blumenstrasse 4
6900 Bregenz
Tel. + Fax: 05574 58287 Handy 0660 4694774
E – Mail: protokolle@vdsv.at

4. Spielabschnitte

4.1 Jedes Ligaspiel besteht aus 10 Begegnungen, welche in 3 Spielabschnitte unterteilt sind.

Der erste Spielabschnitt besteht aus einem Dameneinzel, einem Herreneinzel und zwei offenen Einzel.

Der zweite Spielabschnitt besteht aus einem Mixed Doppel und einem offenen Doppel.

Der dritte Spielabschnitt besteht aus einem Dameneinzel, einem Herreneinzel und zwei offene Einzel.

WICHTIG! Es darf keine Person mehr als 3 Partien spielen!!!!

Pro Spielabschnitt darf kein Spieler mehr als einmal spielen!!!!!!!

Pro Spielabschnitt müssen immer 4 verschiedene Spieler eingetragen werden!!!!

4.2 Die Heimmannschaft beginnt verdeckt mit dem Eintragen und übergibt das Protokoll anschließend dem gegnerischen Kapitän. Die gegnerische Mannschaft welche als zweites einträgt sollte die Eintragung der anderen Mannschaft nicht einsehen. Nach Öffnen des Protokolls sind keine Änderungen mehr möglich.

4.3 Tritt eine Mannschaft nur mit drei Spielern an, so hat diese Mannschaft pro Spielabschnitt ein Spiel zu Null verloren. Ein Antreten mit weniger als 3 Spielern ist nicht erlaubt.

4.4 Bei Verstoß oder falsches Ausfüllen des Ligaprotokolls entscheidet der VDSV wie dieses Protokoll zu werten ist. z.B.: wird ein Spieler 4-mal eingetragen, wird ein gewonnenes Spiel zu null für den Gegner gewertet. Werden in einem Spielabschnitt nur 3 verschiedene Spieler eingetragen, wird ein gewonnenes Spiel dieses Abschnittes zu null für den Gegner gewertet.

5. Spieltermin

- 5.1 Der jeweilige Spieltermin (Samstag) aus dem Turnierkalender ist für alle Ligamannschaften verbindlich.
- 5.2 Es darf kein Ligaspiel nach Hinten verschoben werden (bei gegenseitigem Einverständnis beider Mannschaften kann auch am Sonntag gespielt werden).
- Vorverlegen eines Ligaspiels nur im gegenseitigen Einverständnis beider Mannschaften. Kommt es zu keiner Einigung, ist der vorgeschriebene Spieltermin verbindlich.
Spielverschiebungen müssen drei Tage (Mittwoch) vor dem Spieltermin dem/der sportlichen Leiter/-in bekannt gegeben werden.
- 5.3 Erscheint eine Mannschaft innerhalb 15 Minuten nach Spielbeginn nicht am Spielort, so wird das Spiel automatisch mit 0:10, 0:20, 0:2 für die gegnerische Mannschaft gewertet.
- 5.4 Ausnahme für Punkt 5.3 ist „Höhere Gewalt“ (Unfall, Autopanne, etc.....)
- Bei „Höhere Gewalt“ ist die gegnerische Mannschaft so schnell wie möglich zu verständigen, (Beispielsweise telefonisch) und ebenso im Nachhinein beim VDSV Vorstand zu bestätigen, sonst tritt Punkt 5.4 außer Kraft.

6. Punkte

Jeder Spieler erhält pro gewonnenes Ligaspiel Punkte für die Vorarlberger Aktiven Rangliste.

7. Nichtantreten einer Mannschaft

- 7.1 Tritt eine Mannschaft einmal nicht an, verfällt die Kautions und sie ist verpflichtet eine Strafe von 100€ an den VDSV vor dem nächsten Ligaspiel zu entrichten, ansonsten ist sie nicht mehr spielberechtigt. Die eingetragenen Gegenspieler erhalten die maximale Punkteanzahl. Das Spiel wird 0:10, 0:20, 0:2 gewertet, ebenso werden der Mannschaft die nicht Antritt – 4 Punkte in der aktuellen Ligatabelle abgezogen. Tritt eine Mannschaft zweimal zu einem Ligaspiel nicht an, so wird sie automatisch von der Liga gestrichen und zählt in dieser Klasse als Fixabsteiger. Ebenso ist eine weitere Strafe von 100€ an den VDSV zu entrichten. Ist dies erst in der Frühjahrsrunde der Fall, so wird sie erst ab der Frühjahrsrunde gestrichen. Die Ligaspiele werden zurück justiert. (d.h. der Spieler erhält die nächst höhere Punkteanzahl.)
- 7.2 Wird ein gefälschtes Ligaprotokoll unterschrieben und gesendet, werden beide betroffenen Mannschaften von der Liga gestrichen und als Fixabsteiger gewertet. Zusätzlich müssen beide Mannschaften eine Geldstrafe von je 200€ bezahlen.
- Bei begründeten Verdacht einer Spielmanipulation muss dies dem VDSV Vorstand schriftlich oder per Augenzeugen angezeigt werden.

8. Spielbereich, Maße, Gewicht

- 8.1 Der Spielbereich gliedert sich in den Gerätebereich, den Wurfbereich und den Wartebereich.
- Gerätebereich: Der Gerätebereich wird nur zum Herausziehen Pfeile und zur Bedienung des Gerätes betreten.
- Wurfbereich: Im Wurfbereich hält sich nur der im Wurf befindliche Spieler auf.
- Wartebereich: Im Wartebereich halten sich die restlichen Spieler eines Spieles auf.
- Außer den im Spiel befindlichen Sportlern darf sich auch ein Mitglied der Turnierleitung im Wurfbereich aufhalten.
- 8.2 Pfeile:
- Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen. Die Darts dürfen nicht länger als maximal 180 mm sein.
Das Maximalgewicht des Griffteils (Barrel) darf 18 Gramm nicht überschreiten bzw. darf das Gesamtgewicht von 20 Gramm nicht überschritten werden (5% Toleranz). Zum Griffteil zählen alle Teile zwischen Schaft und Kunststoffspitze. (Gewindereduktion und Gewichte)

9. Grundregeln

9.1 Spielbeginn:

Das Recht auf den ersten Wurf wird durch das Werfen je eines Dartpfeiles ermittelt. Steckt keiner der ersten drei Darts im Board, kommt der Gegner zum Wurf. Wenn vom Gegner ein Pfeil steckt, hat dieser gewonnen und beginnt den ersten Satz. Ein im inneren Bull steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft.

Wenn der Dart im selben Bull steckt (25 oder 50) herrscht Gleichstand und der Spieler der als Zweiter mit dem Bullwurf begonnen hat, beginnt eine neuerliche Bullentscheidung.

Pro Bullwurf hat man 3 Darts zur Verfügung, d.h. bei Gleichstand werden die Darts gezogen und erneut gebullt.

Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Game beginnt. Den zweiten Satz beginnt der andere Sportler, die Reihenfolge ist beizubehalten.

Wird beim Ausbullen der gegnerische Pfeil „herausgeschossen“, so ist ein neuer Bullentscheid notwendig.

9.2 Gerätebedienung:

Beide Sportler haben zu Beginn des Spieles darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen auch gestartet wird.

Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben die Sportler wie folgt vorzugehen.

a) Der Fehler wird während des Spiels bemerkt:

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

b) Ein Spieler steht auf 1:

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

c) Das Spiel wird mit einer einfachen Zahl beendet:

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

d) Das Gerät schaltet nach 10 Runden ab:

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

Beide Spieler haben darauf zu achten, dass beim Verlassen des Geräts dieses auf den nächsten Spieler umgeschaltet hat. Hat das Gerät nicht umgeschaltet und wirft der zweite Spieler einen Dart auf die Bahn des ersten Spielers, so wird der Score für den ersten Spieler gezählt und der Dart gilt für den zweiten als geworfen.

Bei Uneinigkeiten ist unverzüglich die Turnierleitung bzw. Ligaverwaltung (oder Kapitän) zu Verständigen und deren Entscheidung zu akzeptieren!!!!!!

9.3 Punkteählung:

Ein Dart der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punkteählung auslöst, darf nicht manuell gezählt werden.

Ausnahme:

Wenn es sich bei dem steckenden Dartpfeil um einen Checkpfeil handelt, so ist der Wurf gültig.

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. Darts, die neben das Board geworfen werden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder neben das Gerät) zählen Null Punkte. Solche Dartpfeile sind für diesen Wurf verloren.

Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die „Spieler-Wechsel-Taste“ drücken, um das Gerät für den Wurf seines Gegners bereit zu machen.

Der Sportler akzeptiert die vom Gerät angezeigten Punkte.

Sollte ein Spieler bei einem Doppel durch seinen Partner gesperrt sein und auf der Mindestzahl (2) stehen, darf er seine Würfe nicht zum Trainieren verwenden, sondern muss sein Spiel weitergeben. Andersfalls gilt der Dart als geworfen. Abzug in der nächsten Runde.

9.4 Rundenbegrenzung:

Wird eine Rundenbegrenzung ausgesprochen (beim VDSV Runde 15), so gilt nach Erreichung dieser Punkte 9.1, das heißt die Entscheidung wird durch das Werfen eines (oder mehrere) Darts auf das Bulls Eye herbeigeführt.

Bull werfen in der Runde 16.

Pro Bullwurf hat man 3 Darts zur Verfügung, d.h. bei Gleichstand werden die Darts gezogen und erneut gebullt.

Der Bullentscheid wird immer von Spieler 1 und Spieler 2 ausgetragen.

10. Fouls

Achtung: Fouls können vom VDSV mit Ausschluss geahndet werden!

Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, diese Turnier –und Ligaregeln einzuhalten. Wird gegen die Regeln verstoßen kann der/die Zuwiderhandelnde(n) von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden. Die Auslegung dieser Spielregeln obliegt dem VDSV-Vorstand, dessen Entscheidungen endgültig und bindend sind.

Alle Punkte, die in diesen Regeln nicht ausdrücklich erwähnt werden, sind vom Vorstand des VDSV bzw. von der Turnierleitung zu entscheiden. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend.

Fouls sind:

- Ablenkendes Verhalten während ein Sportler die Darts wirft.
 - Ein Sportler der gerade an der Reihe ist und den Wurfbereich betreten hat darf den Wurfbereich nicht mehr verlassen (außer zum Holen der Pfeile oder er hat einen defekten Dart und muss diesen richten)
 - Betreten und Übertreten der Abwurfline, ausgenommen das Gerät ist nicht spielbereit.
 - Missbrauch der Geräte und Pfeile.
 - Unsportliches Verhalten (Alkohol, Raufhandel, Lärm, sich beim Werfen hinknien, dem Gegner nicht die Hand zu geben usw.)
 - Rauchen, Trinken, Essen, telefonieren während des Spiels bzw. im Spielbereich.
 - Das Nachwerfen von Dartpfeilen (siehe 11.1.)
- Sollte es zu Situationen kommen, die in diesem Regelwerk nicht enthalten sind, behält sich die Turnierleitung (VDSV) das Recht vor, zu entscheiden und das Regelwerk dahingehend zu ergänzen.
- Das Treten und offensichtliche Schlagen gegen das Dartgerät

Folgende Vergehen führen unverzüglich zum Ausschluss:

Findet bei einem Turnier/Ligaspiel ein Raufhandel statt, so werden alle beteiligten Personen ab sofort vom VDSV für 1 Jahr ausgeschlossen, sie dürfen keine Liga/Turniere vom VDSV bestreiten. Nach Ablauf dieser Frist können die ausgeschlossenen Sportler beim VDSV um eine Wiederaufnahme ansuchen.

Wird bei einem Turnier/Ligaspiel die Turnierleitung/VDSV-Vorstand persönlich oder sogar tätlich angegriffen, so wird diese Person für 1 Jahr gesperrt. Es darf von der betreffenden Person keine Liga bzw. kein Turnier des VDSV mehr bestritten werden. Nach Ablauf dieser Frist kann der ausgeschlossene Sportler beim VDSV um eine Wiederaufnahme ansuchen.

11. Begriffsdefinitionen

- 11.1 **Wurf:**
Alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand (den Händen) des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen. Das Nachwerfen eines Pfeiles ist verboten. Jeder nachgeworfene Pfeil wird in der nächsten Runde vom Wurf abgezogen. Sollte ein Satz mit einem nachgeworfenen Pfeil (das bedeutet, dass dieser Dart in der vorigen Runde als Trainingsdart nachgeworfen wurde und der Gegner dies bemängelt hat) beendet werden, so gilt dieser Satz als verloren.
- Der Wurf wird stehend hinter der Abwurfline (bzw. auf der Linie je Abmessung des korrekten Abstandes in den Vereinslokalen) ausgeführt, wobei mindestens ein Fuß des Sportlers den Boden berühren muss, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer). In diesem Fall, gilt die hintere Radachse als Fuß.
- Jeder Pfeil, der den Kontakt mit der Wurfhand in der Wurfbewegung verliert, gilt als geworfen, gleichgültig in welche Richtung.
- Der Spieler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Gerät für den nächsten Spieler spielbereit, indem er die „Spieler - Wechsel – Taste“ drückt.
- 11.2 **Leg:**
Ein Leg besteht aus mehreren Würfeln und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spiels.
Satz:
Ein Satz besteht aus, je nach Spielmodus, aus einer bestimmten Anzahl an Legs.
(Bsp.: Best Of 3 = auf 2 gewonnene Legs)
- 11.3 **Spiel:**
Ein Spiel ist das Aufeinandertreffen zweier Sportler oder Teams. Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) je nach Spielmodus mehrere Sätze gewonnen hat.

12. Rauchen, Trinken, Essen, Unterhaltungs- und Telekommunikationsgeräten

Im Spielbereich ist das Rauchen, Trinken und Essen ausnahmslos verboten.

Die Benützung von Handys, MP3-Playern usw. ist im Spielbereich ausnahmslos verboten.
Kopfhörer sind verboten!!!!

Während eines Spieles ist das Verlassen des Spielbereichs zum Zwecke des Rauchens, Trinken, Essens und Telefonieren ausnahmslos verboten.

13. Aufstiegsregelung

Jeder Verein ist verpflichtet seine Mannschaften zeitgerecht zu melden und die Mannschaften laut den Vorjahresergebnissen einzusetzen. Die jeweiligen Ligen werden je nach Nennungen von unten nach oben nachbesetzt. Jeder neue Verein beginnt in der untersten Klasse der VDSV-Liga zu spielen.

Der Landesliga Meister muss am Aufstiegsplay-off für die österreichische Bundesliga teilnehmen. Sollte der Landesmeister aber von vorne herein keine Möglichkeit haben, an der Bundesliga teilzunehmen, kann er seinen Platz an den Zweitplatzierten der Landesliga abtreten, sollte dieser aber nicht zur Bundesligaqualifikation fahren wollen, muss der Landesmeister daran teilnehmen.

Bei Nichtbefolgen muss sich die Mannschaft auflösen und kann nur in der untersten Klasse in den Ligabetrieb einsteigen.

14. Kleiderordnung

In der Liga sind die Mannschaften verpflichtet in Vereinsoberbekleidung (die Schultern müssen bedeckt sein), eine lange Hose bzw. einen knielangen Rock und geschlossenes Schuhwerk zu tragen.

Verboten sind Kopfbedeckungen jeglicher Art (außer aus religiösen Gründen). Sollte bei einer Kontrolle (Kapitäne) festgestellt werden, dass eine Mannschaft oder ein Spieler nicht der Kleiderordnung entspricht, wird diese(r) einmalig verwarnet. Bei zweiten Verstoß muss die Mannschaft eine Strafe von 40€ an den VDSV vor der nächsten Ligarunde entrichten. Kleiderordnungsverstoß ist auf den Ligaprotokollen zu vermerken.

Bei VDSV-Turnieren sind die Spieler verpflichtet in sauberer und ordentlicher Kleidung (Vereinskleidung bzw. Sport- (Dart) Oberbekleidung, die Schultern müssen bedeckt sein), eine lange Hose bzw. einen knielangen Rock und geschlossenem Schuhwerk (bzw. welche in der Hallenordnung vorgegeben sind) und ohne Kopfbedeckung jeglicher Art zu spielen.

15. Allgemeine Turnier - und Ligaregeln

Bei einem Ligaspiel und den Turnieren, welche der VDSV veranstaltet bzw. vergibt, gelten die Regeln des VDSV.

Die Liga wird ohne Münzeinwurf gespielt.

Es muss ausnahmslos das aktuelle vom VDSV vorgegebene Spielprotokoll verwendet werden. Dieses ist von der Heimmannschaft zur Verfügung zu stellen.

Aktuelle Spielprotokolle können bei der Ligaverwaltung kostenlos angefordert werden bzw. von der Homepage des VDSV (www.vdsv.at) heruntergeladen werden.

Das Spielprotokoll wird von der Ligaverwaltung nur anerkannt, wenn es vorschriftsmäßig ausgefüllt ist.

Jeder Mannschaftskapitän hat die Verpflichtung die Spielerpässe der gegnerischen Mannschaft zu kontrollieren. Sollte ein Spieler seinen Spielerpass nicht bei sich haben oder über einen Spielerpass keine Klarheit hergestellt werden können, so ist dies im Spielprotokoll unter der Rubrik „Vermerk“ festzuhalten und von beiden Mannschaftskapitänen zu unterschreiben.

Jeder Verein ist verpflichtet, dass die VDSV Turnier- und Ligaregeln im Vereinslokal aufliegen!!!

Mit der Teilnahme am VDSV-Ligabetrieb erklärt sich der Verein mit diesen Ligaregeln einverstanden und akzeptiert diese im vollen Umfang.