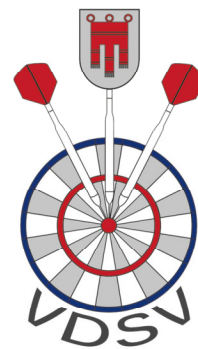


Vorarlberger Dartsportverband



Waltraud Heinzle

Sportliche Leiterin

Handy: +43 660 4694774

Mail: sport@vdsv.at / waldi@bgblumenstrasse.at

Homepage: www.vdsv.at

ZVR: 410 151 624

VDSV Liga- und Turnierregeln Spielsaison 2024/25

1. Allgemeines

Die „VDSV-Ligen“ sind eine Veranstaltung des Vorarlberger Dartsportverbandes (VDSV).

- 1.1. Für die Organisation der Liga ist der Vorstand des VDSV zuständig. Die Ligaleitung erfolgt durch den sportlichen Leiter des VDSV.
- 1.2. Alle betreffenden Schriftstücke, wie Spielprotokolle, etc. sind an den VDSV zu übermitteln. Dies kann per E-Mail oder persönlich erfolgen. Sämtliche Formulare und das gesamte Regelwerk werden auf der Homepage des VDSV (www.vdsv.at) als Download zur Verfügung gestellt.

2. Mannschaft

- 2.1 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.
Ausnahme: VDSV Steeldartsliga - hier kann eine Mannschaft aus Spielern verschiedener Vereine bestehen.
- 2.2 Eine Mannschaft besteht pro Ligaspiel aus mindestens 4, maximal 6 Spieler/innen, davon sind 1 Dame, 1 Herr Pflicht.
- 2.3 Jeder Spieler, der in der laufenden Saison bei einem Team gemeldet ist oder war, darf für die Dauer der gesamten Saison in keinem anderen Team der VDSV-Liga spielen. Spieler können also während der laufenden Saison nicht die Teams wechseln.
- 2.4 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.

ACHTUNG: Nachmeldungen sind ab den letzten **4 Ligarunden nicht mehr möglich.**
Ausgenommen höhere Gewalt, dies wird vom VDSV geprüft.

3. Spielberechtigungen

- 3.1 An den „VDSV-Ligen“ kann jeder Spieler mit einer VDSV-Hauptmeldung, bei einem beim VDSV gemeldeten Verein teilnehmen, sofern:
 - Er nicht vom VDSV, des Österreichischen Dachverbandes oder einem anderen Landesverband gesperrt ist.
 - Er ordnungsgemäß für die „VDSV-Ligen“ gemeldet wurde
 - Sämtliche für die „VDSV-Ligen“ anfallenden Gebühren bezahlt wurden

4. Spieler

- 4.1 Jeder Spieler muss einen gültigen Spielerpass besitzen und diesen zur Liga-Begegnung mitbringen. Sollte ein Spieler noch nicht im Besitz einer Playercard sein, hat er sich auf Verlangen mit einem amtlichen Lichtbildausweis auszuweisen.
- 4.2 Der Spieler muss bei jenem Verein gemeldet sein, für den er das Ligaspiel bestreitet.
- 4.3 Spieler die regulären 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 2.2 mindestens 4 bzw. maximal 6 Spieler pro Ligabegegnung)
- 4.4 Ein Spieler kann in einer Spielsaison (1. September bis 30. Juni) nur in einer Mannschaft spielen.
- 4.5 **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.
- ACHTUNG:** Nachmeldungen sind ab den letzten **4 Ligarunden nicht mehr möglich.**
Ausgenommen höhere Gewalt, dies wird vom VDSV geprüft.
- 4.6 Jeder Spieler ist verpflichtet, bei einem Vereinswechsel von dem vorherigen Verein eine Übertrittserklärung vorzulegen. Egal wie viele Saisons er nicht aktiv gespielt hat.
- 4.7 Die Spieler haben sich sportlich und fair zu verhalten!
- 4.8 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.
- 4.9 Die Spieler haben sich während des Spieles ruhig zu verhalten.
- 4.10 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.

5. Mannschaftskapitän

- 5.1 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; Der Mannschaftskapitän der Heimmannschaft hat bis Montag, 20 Uhr das Protokoll der Liga-Verwaltung zu mailen (als PDF) oder persönlich zu übergeben, ansonsten hat die Heimmannschaft ohne Rücksicht auf das eigentliche Spielergebnis das Ligaspiel verloren.
 - i; **Jeder Kapitän hat die Pflicht, alle Spieler seines Teams vom gesamten Regelwerk des VDSV in Kenntnis zu setzen. Bei Nichteinhalten dieser Bestimmungen haben je nach Sachlage das Team, der Verein oder der Kapitän die entsprechenden Konsequenzen, welche der Vorstand entscheidet, zu tragen.**
 - j; Für die Punkte b, c, e, h ist der Heimkapitän verantwortlich.

Ligaverwaltungsadresse:

Heinzle Waltraud
Handy 0660 4694774
E-Mail: protokolle@vdsv.at

6. Spielabschnitte

- 6.1 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.
- ACHTUNG: Beim Steeldarts beginnt die Dame das Leg.**
- Der dritte Spielabschnitt besteht aus einem Dameneinzel, einem Herreneinzel und zwei offene Einzel.
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!
- 6.2 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.
- 6.3 Tritt eine Mannschaft nur mit drei Spielern an, so hat diese Mannschaft pro Spielabschnitt ein Spiel zu Null verloren.

ACHTUNG: Pro Ligasaison darf man einmal in der Hinrunde und einmal in der Rückrunde straffrei zu dritt antreten. Danach wird das Antreten zu dritt mit € 100,- Strafgeld und der Abzug von 2 Punkten in der Ligatabelle geahndet. Straf gelder müssen vor der nächsten Ligarunde beim VDSV gezahlt werden.

Ein Antreten mit weniger als 3 Spielern ist nicht erlaubt.

- 6.4 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.

7. Spieltermin

- 7.1 **E-Dart:** Der jeweilige Spieltermin (**Samstag**) aus dem Turnierkalender ist für alle Ligamannschaften verbindlich.
- 7.2 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.
Erscheint eine Mannschaft innerhalb 15 Minuten nach Spielbeginn nicht am Spielort, so wird das Spiel automatisch mit 0:10, 0:20 (bzw. 0:30), 0:2 für die gegnerische Mannschaft gewertet. (Ausnahme:7.4)
- 7.3 **Steeldarts:** Der jeweilige Spieltermin aus dem Turnierkalender ist für alle Ligamannschaften verbindlich. Die Ligaspiele können jeweils mehrwöchig von Montag auf Sonntag gespielt werden, wobei sich die beiden Mannschaftsführer zwecks des Termins einig sein müssen. **Kommt es zu keiner Terminvereinbarung, ist der letzte Spieltermin, der im Terminkalender angegebene Termin, Sonntag um 20.00 Uhr.**
Erscheint eine Mannschaft innerhalb 15 Minuten nach Spielbeginn nicht am Spielort, so wird das Spiel automatisch mit 0:10, 0:30, 0:2 für die gegnerische Mannschaft gewertet. (Ausnahme:7.4)

- 7.4 Bei „Höherer Gewalt“ ist die gegnerische Mannschaft so schnell wie möglich zu verständigen, (beispielsweise telefonisch) und ebenso im Nachhinein beim VDSV-Vorstand zu bestätigen, sonst gilt das Ligaspiel als verloren.
 „Höhere Gewalt“ (Unfall, Autopanne, etc....)

8. Punkte

Jeder Spieler erhält pro gewonnenes Ligaspiel Punkte für die Vorarlberger Aktiven-Rangliste.
 Jeder Spieler kann sich auf den VDSV Turnieren Punkte für die Vorarlberger Aktiven-Rangliste erspielen.
 Siehe: Punkteschlüssel in der Kapitänsmappe bzw. Homepage des VDSV.

9. Nichtantreten einer Mannschaft

- 9.1 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 (bzw. 0:30), 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 nächsthöhere Punkteanzahl.)
- 9.2 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 begründetem Verdacht einer Spielmanipulation muss dies dem VDSV-Vorstand schriftlich oder per Augenzeugen angezeigt werden.

10. Spielbereich, Abstände, Maße, Gewicht

- 10.1 Der Spielbereich gliedert sich in den Gerätebereich, den Wurfbereich und den Wartebereich.

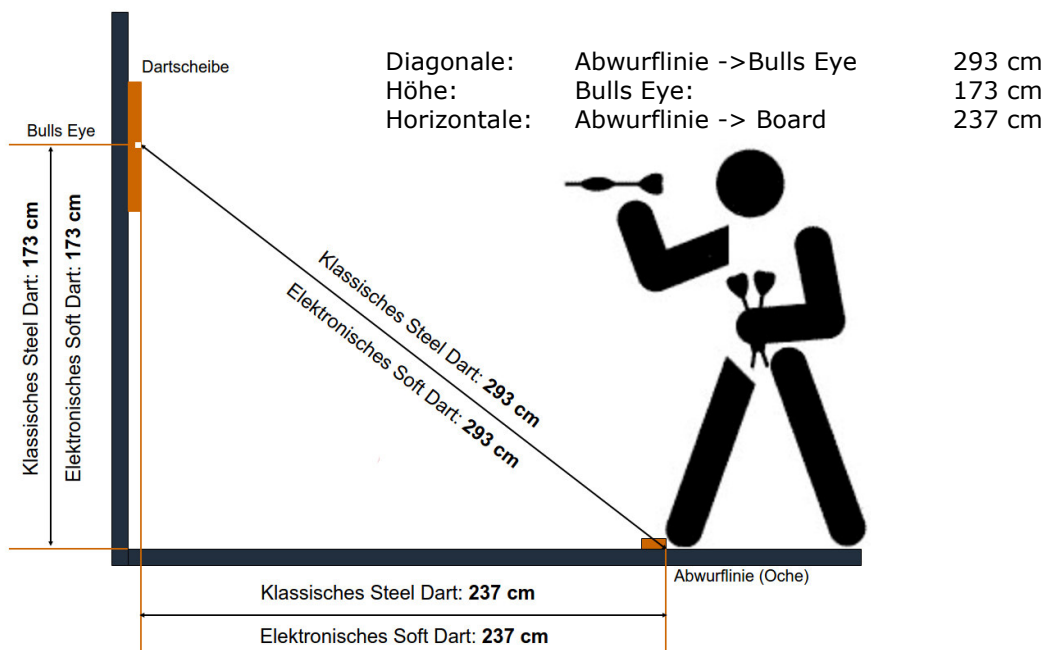
Gerätebereich: Der Gerätebereich wird nur zum Herausziehen der Pfeile und zur Bedienung des Gerätes betreten.

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.

- 10.2 **Abstände:**



10.3 **Pfeile:**

Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.

E-Dart:

Die Darts dürfen nicht länger als maximal 180 mm sein.

Das Maximalgewicht eines E-Dart-Pfeiles (von der Spitze bis zum Flight) darf 21 Gramm nicht überschreiten.

Steeldarts:

Die Darts dürfen nicht länger als maximal 300 mm sein.

Das Maximalgewicht von der Spitze bis zum Flight darf 50 Gramm nicht überschreiten.

11. Grundregeln

11.1 **Spielbeginn:**

E-Dart:

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.

Steeldarts:

Die Einzelbegegnungen werden 1 Set "Best of 5 Legs" 501 DO durchgeführt, die Doppelspiele werden 1 Set "Best of 5" Legs 701 DO auf einer Bahn durchgeführt.

Das erste Leg einer Begegnung wird von der Heimmannschaft begonnen.

Der Beginn des jeweils letzten Legs (2:2) wird durch Bullwurf ermittelt.

Die Gastmannschaft stellt den ersten Schreiber, danach bleibt der Verlierer (oder ein Freiwilliger) und schreibt ein Set.

In den Doppelbegegnungen beginnen die Damen das Leg.

11.2 **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!

11.3 **Punkteählung:**

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

Ausnahme:

Der Dart steckt im richtigen Doppel, aber das Gerät hat nicht gezählt – der Dart ist gültig und das Leg gewonnen.

Der Dart steckt im falschen Feld oder im Schwarzen (Auffangring), das Gerät hat den Dart als Check gewertet – der Wurf ist ungültig und das Gerät muss auf den zuvor angezeigten Wert zurückgesetzt werden.

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.

11.4 **Rundenbegrenzung:**

Wird eine Rundenbegrenzung ausgesprochen (**E-Dart - VDSV Runde 15**), so gilt nach Erreichung dieser Punkte 11.1, 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.

11.5 **Elektronische Punkteählung bei Steeldarts** (z.B. Scolia)

Es ist nicht verboten auf Scolia zu spielen, aber es muss ein Schreiber am Board stehen, um eventuelle Fehlwürfe manuell zu berichtigen.

12. 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:

- a. Ablenkendes Verhalten, während ein Sportler die Darts wirft.
- b. 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)
- c. Betreten und Übertreten der Abwurflinie, ausgenommen das Gerät ist nicht spielbereit.
- d. Missbrauch der Geräte und Pfeile.
- e. Unsportliches Verhalten (Alkohol, Raufhandel, Lärm, sich beim Werfen hinknien, dem Gegner nicht die Hand zu geben usw.)
- f. Rauchen, Trinken, Essen, telefonieren während des Spiels bzw. im Spielbereich.
- g. Das Nachwerfen von Dartpfeilen
- h. Das Treten und offensichtliche Schlagen gegen das Dartgerät

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.

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.

13. Begriffsdefinitionen

13.1 **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 Trainings Dart nachgeworfen wurde und der Gegner dies bemängelt hat) beendet werden, so gilt dieser Satz als verloren.

Der Wurf wird stehend hinter der Abwurflinie (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.

- 13.2 **Leg:**
Ein Leg besteht aus mehreren Würfeln und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spiels.
- 13.3 **Satz:**
Ein Satz besteht aus, je nach Spielmodus, aus einer bestimmten Anzahl an Legs.
(z.Bsp.: Best Of 3 = auf 2 gewonnene Legs)
- 13.4 **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.

14. Rauchen, Trinken, Essen, Unterhaltungs- und Telekommunikationsgeräte

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.

15. 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.

Grundsätzlich richten sich alle Klassen im VDSV an die Bundes – bzw. an die Landesliga. Es gilt generell die Regelung, dass 2 Mannschaften aufsteigen bzw. absteigen.

Ausnahme:

Steigt der Sieger der Landesliga in die Bundesliga auf, steigen 2 Mannschaften ab und die Landesliga wird von unten wieder auf eine 10er Liga gefüllt.

Steigt eine Bundesligamannschaft in die Landesliga ab, steigen 3 Mannschaften ab und 2 Mannschaften auf

Der VDSV spielt, wenn möglich mit 10er Ligen, somit steigen pro Ligaklasse 2 Mannschaften ab und wird von unten aufgefüllt.

Außer: z.B. 2. Klasse: da wir in der 3. Klasse 2 Gruppen haben steigen von der 2. Klasse 4 Mannschaften ab, damit von jeder Gruppe 2 Mannschaften aufsteigen können.

Der Landesliga Meister muss am Aufstiegsplay-off für die österreichische Bundesliga teilnehmen. Sollte der Landesmeister aber von vorherein 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.

16. Kleiderordnung

In der Liga sind die Mannschaften verpflichtet in Vereinsoberbekleidung (die Schultern müssen bedeckt sein), eine lange Hose 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 verwarnt.

Beim 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 und geschlossenem Schuhwerk (bzw. welche in der Hallenordnung vorgegeben sind) und ohne Kopfbedeckung jeglicher Art zu spielen.

17. Allgemeine Turnier - und Ligaregeln

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

Die Turniere und Ligen werden ohne Münzeinwurf gespielt.

Nennfelder auf den VDSV-Turnieren € 10,- pro Person/Bewerb

Aufteilung:

€ 5,- an die ersten 4 Ränge (40%, 30%, 20%, 10%)

€ 1,- für die Geräte an den VDSV

€ 4,- an den Veranstalter

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.