

Liga Regeln



Ausgabe 2016-1

Ligaregeln der Europäischen Dart Liga

1. Allgemeine Regeln der EDL

- 1.1 Sporttechnische Voraussetzungen**
 - 1.1.1 Das Dartgerät
 - 1.1.2 Abwurflinie
- 1.2 Spieler**
 - 1.2.1 Anmeldung
 - 1.2.2 Nachmeldungen
 - 1.2.3 Teamkapitän
- 1.3 Mannschaft**
 - 1.3.1 Spieleranzahl
 - 1.3.2 Teamanmeldung
 - 1.3.3 Mannschaftsname
 - 1.3.4 Heimteam
- 1.4 Liga – Kasse**
 - 1.4.1 Kosten
 - 1.4.2 Preisgeld
 - 1.4.3 Preisgeldberechnung
 - 1.4.4 Beiträge
- 1.5 Spieltermine**
 - 1.5.1 Einteilung
 - 1.5.2 Spielereinteilung
 - 1.5.3 Termine
 - 1.5.4 Spieltermine
- 1.6 Spielverschiebungen**
 - 1.6.1 Spielverschiebungen
 - 1.6.2 Einvernehmliche Spielverschiebungen

2. Spielverlauf

- 2.1 Vorbereitung**
- 2.2 Spielbeginn**
- 2.3 Spielvariante**
- 2.4 Ersatzspieler**
- 2.5 Spielablauf**
 - 2.5.1 Abwurflinie
 - 2.5.2 Die Dartpfeile
 - 2.5.3 Darts werfen
 - 2.5.4 Gültigkeit des Wurfes
 - 2.5.5 Falsche Punkteanzeige
 - 2.5.6 Fouls
 - 2.5.7 Abbruch eines Ligaspieles
- 2.6 Ligaspielende**
 - 2.6.1 Spielbericht senden
 - 2.6.2 Manipulation des Spielberichts
 - 2.6.3 Nichtabgabe des Spielberichts

3. Punktwertung

- 3.1 Einzelwertung**
- 3.2 Mannschaftswertung**
 - 3.2.1 Einzel
 - 3.2.2 Cricket normal
 - 3.2.3 301/501 League
 - 3.2.4 Split Score
- 3.3 Nichtantritt**
 - 3.3.1 Strafpunkte
 - 3.3.2 Disqualifikation
 - 3.3.3 Streitfragen
- 3.4 EDL Sachlich zuständige Gericht**
 - 3.4.1 Schiedsgericht
 - 3.4.2 Schiedsrichter
 - 3.4.3 Anforderung Schiedsrichter

4. Aufwand

- 4.1 Münzeinwurf**

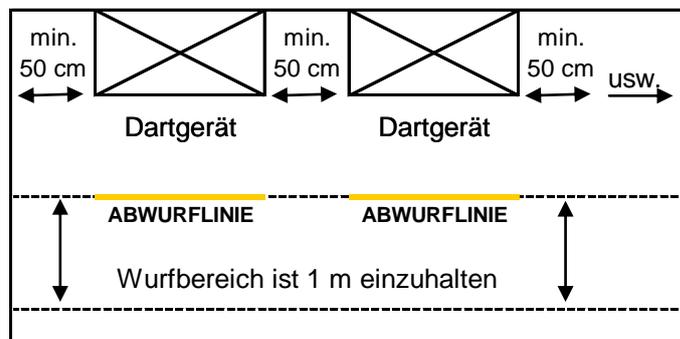
1. Allgemeine Regeln

1.1 Sporttechnische Voraussetzungen

1.1.1 Das Dartgerät

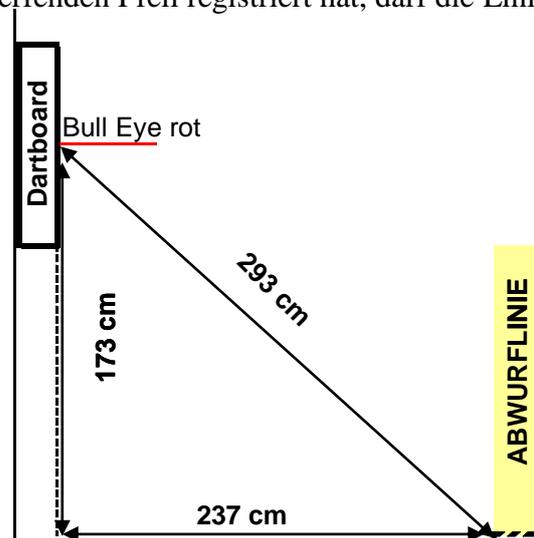
Das Dartgerät wird ausschließlich vom Automatenaufsteller der Europäischen Dart Liga zur Verfügung gestellt, wenn nicht sind folgende Kriterien zu beachten.

- Die EDL kontrolliert bei den angemeldeten Teams die Dartgeräte stichprobenartig oder nach Beschwerden anderer Teams auf die vorgegebenen Normen.
- Der Aufsteller verpflichtet sich die Dartgeräte betriebsfähig aufzustellen und hat unter anderem für die Betriebsbereitschaft der Geräte zu sorgen.
- Sofern es die Begebenheiten der Räumlichkeiten zulassen, ist links und rechts vom Gerät ein Freiraum von mindestens 50 cm einzuhalten.
- Das Gerät sollte so aufgestellt werden, so dass ein(e) Spieler(in) während eines Spieles nicht ständig von passierenden Personen im Wurf gestört wird.



1.1.2 Abwurfline

Der Abstand zwischen Dartboard und Abwurfline beträgt 2,37 Meter. Die Abwurfline muss parallel zum Dartgerät am Boden angebracht sein. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen können nicht berücksichtigt werden. Die Abwurfline darf während des Werfens nicht übertreten werden. Es ist jedoch erlaubt sich mit den Oberkörper über die Abwurfline zu beugen. Erst nachdem das Gerät den letzten abzuwerfenden Pfeil registriert hat, darf die Linie überschritten werden.



1.2 Spieler

1.2.1 Anmeldung

Es müssen mindestens 3 Spieler im Team – Anmeldeformular angemeldet werden. Neuanmeldungen sind einschließlich der letzten 4 Wochen vor Ligaende durchzuführen. Jeder Spieler der an einem Ligaspiel der EDL teilnimmt ist beim EDL – Büro anzumelden (Anmeldeformular).

Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie bei der Europäischen Dart Liga für die laufende Saison angemeldet sind. Wenn ein Spieler nachweislich in mehr als einer in der EDL – Liga spielenden Mannschaft gemeldet ist, wird er für die Saison gesperrt. Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst in der darauf folgenden Saison möglich.

Die Teilnahme an weiteren Ligasystemen ist uneingeschränkt möglich, sofern es den Spielbetrieb der EDL nicht beeinflusst. (siehe auch Punkt 1.5.1. und 1.5.2.)

1.2.2 Nachmeldungen

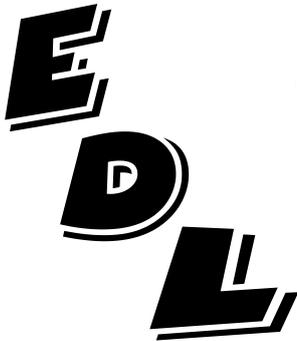
Nachmeldungen von Spielern (bzw. neuen Spielern) während der laufenden Spielsaison sind möglich, sofern diese Spieler bis zu diesem Zeitpunkt in keiner anderen Mannschaft die in der EDL – Liga gemeldet ist, gespielt hat. (siehe auch Punkt 1.2.1)

Ausnahme: In den letzten 4 Runden der laufenden Meisterschaft ist es nicht erlaubt, neue Spieler einzusetzen, auch wenn Spieler im Team – Anmeldeformular angeführt sind, mindestens bis zur 10 Runde muss der Spieler 6 GS gespielt haben. Außer ein Team hat in der 10 Runde Spielfrei, dann kann in der 11 Runde (nur 11 Runde) ein weiterer Spieler eingesetzt werden. Bei Verstoß wird der Spieler für die laufende Saison gesperrt, gelten die Spiele die der „neue Spieler“ absolviert hat als verloren, und der Spielbericht wird richtig gestellt.

1.2.3 Teamkapitän

Dem **Teamkapitän** obliegt die Verantwortung und Führung seines Teams; insbesondere ist er Verantwortlich für:

- einen zügigen und fairen Spielablauf gemäß den Regeln dieses Handbuches;
- Ausfüllen und Richtigkeit der Spielberichte;
- Inkasso und Einzahlung der Geldbeträge für die Ligakasse;
- bei Heimspielen für die termingerechte Abgabe der Spielberichte;
- sowie bei seiner Abwesenheit bei einem Ligaspiel eine Ersatzperson namhaft zu machen, die seine Aufgaben übernimmt.
- Kann oder will ein Kapitän sein Amt nicht mehr ausführen, ist dies unverzüglich im Ligabüro zu melden, ein neuer Kapitän (bzw. Stellvertreter) muss aufgestellt werden. Der Kapitän kann **nicht** von einem andern Mannschaftsmitglied seines Amtes enthoben werden. Der Amtierende hat dies selbst zu melden. In Ausnahmefällen (schwer Krank, Koma) entscheidet das Ligabüro über die weiteren Schritte. Die Entscheidungen des neuen Teamkapitän (bzw. Stellvertreters) sind bindend und können nicht rückgängig gemacht werden.



Team - Anmeldung

Ligasaison Frühjahr 2016
Anmeldeschluss 25.01.16.
Ligabeginn ab 09. Feb. (KW 6)

EDL - ZVR-026416758

WhatsApp:
0043/688/9122098

E-Mail
vorstand@e-d-l.at

Internet: www.e-d-l.at

Team

Bisher gespielt in Liga:

Name: _____	Liga-Abend:*
Wirt: _____	Beginnzeit:**
Lokal: _____	Die Anmeldung BITTE vollständig und leserlich ausfüllen!
Strasse: _____	
Plz./Ort : _____	
Aufsteller ↓ _____	Telefonnummer für Spielplan***
	:

Vorname: _____	Aufsteller
Zuname: _____	
Strasse: _____	
Plz./Ort : _____	
Telefon: _____	

Vorname: _____	Teamkapitän
Zuname: _____	
Strasse: _____	
Plz./Ort : _____	
Telefon: _____	

Vorname: _____	Spieler 2
Zuname: _____	
Strasse: _____	
Plz./Ort : _____	
Telefon: _____	

Vorname: _____	Spieler 3
Zuname: _____	
Strasse: _____	
Plz./Ort : _____	
Telefon: _____	

Vorname: _____	Spieler 4
Zuname: _____	
Strasse: _____	
Plz./Ort : _____	
Telefon: _____	

Vorname: _____	Spieler 5
Zuname: _____	
Strasse: _____	
Plz./Ort : _____	
Telefon: _____	

Mit Unterzeichnung dieser Anmeldung nehmen wir zur Kenntnis, dass die Teilnahme am Spielbetrieb der Europäische Dart Liga mit allen ihren Bewerbungen ausschließlich nach den Bedingungen und Regeln erfolgt, die im Liga Regelwerk (Liga Regeln - Handbuch) der EDL in der jeweils aktuellen und gültigen Fassung festgelegt sind. Das Liga Regelwerk wird bei erfolgten Ergänzungen bzw. Änderungen ausgetauscht und so gleich im Internet Aktualisiert. Ligawirt der Teamkapitän und alle Spieler erkennen das aktuelle Regulatorium der EDL an. Die EDL behält sich vor, Anmeldungen ohne Angabe von Gründen abzulehnen. EDL - ZVR 026416758

Liga-Abend: Von Dienstag bis Samstag frei wählbar (Ausnahme: Champions League, Freitag und Samstag).*

Beginnzeit: Von Dienstag bis Freitag 18:30 – 20:00 Uhr, Samstag 14:00 – 20:00 Uhr **

Spielplan: Die Telefonnummer für Spielplan wird im Internet veröffentlicht: www.e-d-l.at ***

 Unterschrift Teamkapitän

-

 Unterschrift Ligawirt

1.3 Mannschaft

1.3.1 Spieleranzahl

Eine Mannschaft in der EDL – Liga besteht aus mindesten drei Mitgliedern (Spieler). Die Mannschaft hat sich mit dem Anmeldeformular (vollständig ausgefüllt und unterschrieben) vor Saisonbeginn bei der EDL anzumelden.

Ausnahme: Bei höherer Gewalt ist es 2-mal in der laufenden Saison erlaub mit zwei Spieler anzutreten. Die Spieler sind beim Heimspiel in H1 und H2, beim Auswärtsspiel in G1 und G2 im Spielbericht einzutragen. Der fehlende Spieler (H3-G3) verliert jeweils 0 : 2 sowie das Cricket und ist bei den Gesamt Sätze mit zu zählen.

1.3.2 Teamanmeldung

Eine Teamanmeldung ist erst gültig mit der Bezahlung des ´Wirt – Beitrages´ = € 120,00 pro Mannschaft und Saison. Im **Falle** dass das **Dartgerät** nicht von der EDL ist (Eigentümer der Wirt oder ein anderer Aufsteller), wird ein Beitrag in Höhe von € 100,00- / Team pro Saison eingefordert. Falls der Aufstellerbeitrag nicht einbezahlt wird, sieht die EDL im diesem Fall vor eine Mannschaftsanmeldung zu verweigern; oder mit wesentlicher Verspätung, so kann die Leistungsprämierung in der vorgeschriebenen Form nicht durchgeführt werden (**keine Auszahlung**).

1.3.3 Mannschaftsname

Ein Mannschaftsname kann in der EDL nicht doppelt geführt werden. Bei Vereinen mit mehreren gleichen Mannschaftsnamen ist zum Beispiel eine Nummer hinzuzufügen.
z.B.: Muster 1; Muster 2; Muster...

1.3.4 Heimteam

Das Heimteam ist zuständig für:

- Die Einhaltung der Ligaregeln und den ordnungsgemäßen Ablauf des Ligaspieles.
- Die Gerätebereitstellung spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft zum Training.
- Das Ausfüllen des Spielberichts.
- Das Aufstellen der Mannschaft.
- Die Kontrolle des Spielberichts. Richtigkeit der Aufstellung der gegnerischen Mannschaft und richtiges Ausfüllen des Spielberichtes.
- Das Kontrollieren und Bestätigen (durch seine Unterschrift) des Spielberichtes nach Beendigung eines Ligaspieles.
- Das Heimteam hat auch darauf zu achten, dass sich Spieler, welche laut Spielablauf des Spielberichtes an der Reihe sind, innerhalb 5 Minuten am Turniergerät einfinden.
- Die Spielberichte sind nach Beendigung des Ligaspiels unverzüglich der EDL zu übermitteln.

1.4 Liga Kasse

1.4.1 Kosten

Einzahlende sind die Liga-Wirte als Sponsoren mit einen Beitrag, in Höhe von € 120,00,- / Team pro Saison sowie sämtliche Spieler.

Die Handhabung ist wie folgt:

Jeder Spieler zahlt pro Ligaspiel € 5,- in die Ligakasse, also eine Mannschaft € 15,- pro Begegnung (auch wenn zwei Spieler antreten). Dieser Betrag ist vor Beginn des Ligaspieles dem Kapitän oder Ligawirt der Heimmannschaft zu übergeben. Jeweils der Kapitän oder Ligawirt der Heimmannschaft ist verantwortlich den Betrag € 30,- mit der Zahlungsanweisung der Europäischen Dart Liga unmittelbar nach jeder Spielrunde zu Überweisen.

Info zur Bestreitung des Ligaspiels empfiehlt es sich:

Jeder Spieler zahlt vor Beginn des Ligaspieles dem Kapitän der Heimmannschaft € 10,- € 5,- kommen in die Ligakasse und € 5,- vor Beginn des Ligaspieles in das Spielgerät, zur Bestreitung des Ligaspiels notwendigen Münzen. **Info:** Das Ligaspiel in dieser Form Ausgetragen werden kann, aber **nicht verpflichtend** ist (ohne Vergütung)!

1.4.2 Preisgeld

Die Auszahlung erfolgt an alle teilnehmenden Teams. Die Höhe der ausgezahlten Summe wird durch deren Leistung bestimmt. **Das Preisgeld errechnet sich wie folgt:**

8 Teams		7 Teams		6 Teams		4 Teams	
1. Platz € 400,-		1. Platz € 350,-		1. Platz € 300,-		1. Platz € 270,-	
2. Platz € 350,-		2. Platz € 300,-		2. Platz € 250,-		2. Platz € 220,-	
3. Platz € 320,-		3. Platz € 270,-		3. Platz € 220,-		3. Platz € 200,-	
4. Platz € 290,-		4. Platz € 240,-		4. Platz € 200,-		4. Platz € 180,-	
5. Platz € 270,-		5. Platz € 220,-		5. Platz € 170,-			
6. Platz € 250,-		6. Platz € 200,-		6. Platz € 150,-			
7. Platz € 220,-		7. Platz € 180,-					
8. Platz € 210,-							

Einzelwertung		Einzelwertung	
Champions League	501 Master Out	301 Master Out	301 Open Out
1. Platz € 150,-	1. Platz € 100,-	1. Platz € 70,-	1. Platz € 50,-
2. Platz € 100,-	2. Platz € 70,-	2. Platz € 50,-	2. Platz € 30,-
3. Platz € 70,-	3. Platz € 50,-	3. Platz € 30,-	3. Platz € 20,-
Dame – Sachpreis	Dame – Sachpreis	Dame – Sachpreis	Dame – Sachpreis

1.4.4 Beiträge

Voraussetzung für die Funktion der Ligakasse in der beschriebenen Form ist die regelmäßige und pünktliche Einzahlung aller Beträge, d.h. Wirtbeiträge zum jeweiligen Ligastart und die Mannschaftseinlagen unmittelbar nach jeder Spielrunde. Erfolgt dies nicht oder mit wesentlicher Verspätung, so kann die Leistungsprämierung in der vorgeschriebenen Form nicht durchgeführt werden (**keine Auszahlung**).

Im Falle dass das Spielgerät nicht von der EDL ist (Eigentümer der Wirt oder ein anderer Aufsteller), wird ein Beitrag, in Höhe von € 100,00,- / Team pro Saison eingefordert.

1.4.5 Fehlende Beiträge

- **Teamkapitän:** Der Teamkapitän ist verantwortlich für Inkasso und Einzahlungen der Geldbeträge für die Ligakasse. Er muss ggf. beim Ligabüro nachfragen ob alle Beiträge (Mannschaft, Wirt und Aufsteller) eingelangt sind. Die Mannschaftseinlagen (pro Ligaspiel € 30,00,-) werden von den Spielern bezahlt und dem Teamkapitän übergeben, dieser Beitrag **muss** einbezahlt werden, da sich sonst der Kapitän mit diesem Geld bereichert und im keinem Fall in seinem Besitz bleiben dürfen! Bei fehlenden Beiträgen mit Verschuldung seinerseits kann es zur Sperre kommen.
- **Ligawirt:** Der Ligawirt ist verantwortlich zum Ligastart den Beitrag in Höhe von € 120,00,- / Team einzuzahlen. Die Mannschaftseinlagen (pro Ligaspiel € 30,00,-) werden von den Spielern bezahlt und dem Teamkapitän übergeben, falls der Ligawirt denn Beitrag übernimmt; **muss** dieser einbezahlt werden, da sich sonst der Ligawirt mit diesem Geld bereichert und im keinem Fall in seinem Besitz bleiben dürfen! Bei fehlenden Beiträgen mit Verschuldung seinerseits kann es zur Sperre kommen.
- **Aufsteller:** Der Aufsteller (Eigentümer Dartgerät) ist verantwortlich zum Ligastart den Beitrag in Höhe von € 100,00,- / Team einzuzahlen. Bei fehlenden Beiträgen mit Verschuldung seinerseits kann es zur Sperre kommen.

1.5 Spieltermine

1.5.1 Einteilung

Die Ligaeinteilung obliegt ausschließlich dem Vorstand der Europäischen Dart Liga. Neue Teams oder Spieler die in anderen Ligen teilnehmen, werden nicht auf ihre bisher gespielte Leistungsgruppe der fremden Liga eingestuft.

Die in den Ligen Erstplatzierten müssen, sofern es eine höhere Liga gibt aufsteigen, die Zweitplatzierten ja nach Spielstärke und Ligakoordination.

1.5.2 Champions League

Die Champions League gibt es nur mehr im Frühjahr. Im Herbst werden zwei 501 Master Liga eingeteilt in West und Süd. Im Frühjahr bilden die 4 Erstplatzierten (501 West-Süd) eine Champions League mit 8 Teams. Die 7-8 Platzierten (501 West-Süd) steigen in die 301 Master Liga ab, die restlichen Teams und die Aufsteiger (301 Master) bilden eine 501 Maste Out; wobei es im Frühjahr keinen Aufsteiger gibt. Grund: Im Herbst werden wieder 2 501 Master West-Süd Liga gebildet!

1.5.3 Spielereinstufung

Dem EDL Ligaspieler ist es nicht erlaubt von seiner bisher gespielten Liga, in einer niedrigeren Leistungsgruppe zu wechseln.

Ausnahme:

- Abstieg seiner Mannschaft
- Eine Liga (Leistungsgruppe) tiefer zu den Zweitplatzierten Team, dass aus Gründen wie Ligakoordination nicht aufsteigen darf.
- Mit nicht mehr als 18 GS (Gesamtspiele) der jeweiligen letzten Saison.
- Der Spieler kann pro pausierter Saison eine Liga (Leistungsgruppe) tiefer spielen. Bei Verstoß dieser Punkte wird der Spieler für eine Saison disqualifiziert, und dass jeweilige Spiel wird mit 0: 2 gewertet.

1.5.4 Termine

Die Ligabewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt.

- Frühjahrsaison
- Herbstsaison

Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

1.5.5 Spieltermine

Die jeweiligen Spieltermine aus den Spielplänen sind verbindlich. Spieltag und Uhrzeit können von jeder Mannschaft im Anmeldeformular (unverbindlich für die EDL) vorgeschlagen werden.

- Liga-Abend: Von Dienstag bis Samstag frei wählbar
Ausnahme: Champions League nur Freitag und Samstag.
- Beginnzeit: Von Dienstag bis Freitag 18:30 Uhr bis 20:00 Uhr
Samstag: 14:00 Uhr bis 20:00 Uhr

1.6 Spielverschiebungen

1.6.1 Spielverschiebungen

Spielverschiebungen sind nur im beiderseitigen Einvernehmen der betroffenen Teams möglich, und das Team, dass die Spielverschiebung begehrt, muss mindestens drei Tage vorher beim Gegnerischen Team ein Ansuchen stellen.

Eine zwischen zwei Teams vereinbarte Spielverschiebung muss unverzüglich der EDL gemeldet werden. Sollte es zu keiner einvernehmlichen Vereinbarung kommen, wird die Ligaleitung einen Termin festlegen.

1.6.2 Einvernehmliche Spielverschiebungen

Sind lediglich innerhalb einer Spielsaison möglich.

Spielverschiebungen sollten die darauf folgende Kalenderwoche gespielt werden, müssen jedoch binnen zwei Wochen gespielt werden. Bei Nichteinhaltung der 2 Wochen werden 3 Punkte abgezogen. Sollte es zu keiner einvernehmlichen Lösung zwischen zwei Teams kommen, so liegt die letzte Entscheidung bei der EDL.

2. Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

- Zwanzig Minuten vor Beginn des Ligaspiels muss das Spielgerät (Dartautomat) für die Gastmannschaft reserviert sein.
- Wenn eine Mannschaft unentschuldigt vierzig Minuten nach dem Offiziellen Spielbeginn nicht angetreten ist, siehe Punkt 3.3.1.
- Eine Ausnahme dieser Regelung gibt es nur bei höherer Gewalt.
- Der Spielberichtsbogen muss vor dem Beginn eines Ligaspiels ausgefüllt werden.
- Sollte ein Spieler nicht bei der Europäischen Dart Liga angemeldet sein, so muss er im Spielbericht mit „ neu „ anstatt der Spielernummer eingetragen werden.
- Der EDL – Ligasekretär kontrolliert bei eingehenden Spielbericht ob die Nachmeldung ordnungsgemäß erfolgt ist. Ist die Anmeldung nicht richtig durchgeführt worden, gelten die Spiele die der „neue Spieler“ absolviert hat als verloren. Und der Spieler wird für die nächsten zwei Ligaspiele gesperrt.

2.2 Spielbeginn

- Gespielt wird in den einzelnen Ligen laut Spielbericht. Die Tabelle für die Einzelwertung zählt nur in den Runden: eins, zwei und drei. Nicht für das League und auch nicht für das Cricket.
League und Cricket zählen jedoch und nur für die Mannschaftswertung.
- Jeder Spieler der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichtes, dass die richtigen Namen aufgerufen werden.
- Wenn ein aufgerufener Spieler nicht innerhalb fünf Minuten erscheint, wird er noch einmal aufgerufen. Nach weiteren fünf Minuten ist das Spiel für den ausbleibenden verloren.
- Sollte ein Spieler eine laufende Begegnung trotz Abmahnung verzögern und, oder unterbrechen ist das Spiel ebenfalls verloren.
- Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurfline nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

2.3 Spielvariante

Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die richtige Spielvariante mit den Richtigen Einstellungen gestartet wird. Sollte vor Ende eines Spiels festgestellt werden, dass die falsche Option eingestellt wurde, wird das Spiel neu gestartet. Nach Beendigung des Spiels mit der falschen Einstellung, wird das Spiel normal gewertet.

2.4 Ersatzspieler

Während einer Begegnung (Ligaspiel) ist es nicht möglich einen Ersatzspieler einzusetzen. Spiele sind nur gültig mit den im Spielberichtsbogen eingetragenen Spielern.

2.5 Spielablauf

2.5.1 *Abwurflinie*

Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist jedoch gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

2.5.2 *Die Dartpfeile*

Es steht jedem Spieler frei eigene Dartpfeile zu benutzen, wenn sie folgenden Kriterien entsprechen:

Die Darts müssen elastische Kunststoffspitzen haben und dürfen das Maximalgewicht von 18 Gramm pro Pfeil nicht überschreiten.

2.5.3 *Darts werfen*

Jeder Spieler hat drei Würfe pro Runde. Es steht dem Spieler zu jeder Zeit frei, alle Würfe zu absolvieren oder einen oder auch alle Würfe auszulassen, wenn er am Spiel ist; danach Drücken der Taste „Spielerwechsel“ (Weiterdrücken).

2.5.4 *Gültigkeit des Wurfes*

Alle Dartpfeile die in Richtung des Spielgerätes geworfen werden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemässig registriert wurden oder ob sie vom Dartboard fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. Kommt es trotzdem vor, dass ein Pfeil bzw. mehrere Pfeile nachgeworfen werden so hat der werfende Spieler in der nächsten Runde die Anzahl der nachgeworfenen Pfeile weniger zur Verfügung. Jeder Spieler hat vor dem Werfen des Darts darauf zu achten, dass der Dartautomat seine Spielerposition anzeigt. Wirft ein Spieler, während der Automat die Position des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

- Hat der Spieler weniger als drei Dartpfeile geworfen, wird das Gerät durch die Taste Spielerwechsel auf die richtige Position gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, das heißt der Gegner wirft nach erneutem drücken der Taste (Spielerwechsel) als nächster.
- Wirft der Spieler alle drei Dartpfeile auf der Position des Gegners, hat er eine Runde auszusetzen.
- Gewertet wird grundsätzlich, was das Dartgerät anzeigt. Sollte jener Dart, der für ein „Check out“ benötigt wird, im erforderlichen Feld stecken, aber vom Gerät nicht gewertet werden, so gilt dieser Dart als Check (winning Dart).

2.5.5 *Falsche Punkteanzeige*

Sollte ein Gerät mehrmals in einem Spiel falsche Punkte anzeigen, muss das Spiel abgebrochen werden und der Ligasekretär bzw. die EDL ist zu verständigen. Das Ligaspiel wird dann zu einem von der EDL festgelegten Zeitpunkt nachgeholt. Der von der EDL festgelegte Termin, ist für beide Mannschaften bindend.

Ausnahme: „ Winnig Dart „, wenn der Dartpfeil zum Ausmachen eines Spiels richtig steckt, aber vom Spielgerät nicht richtig gewertet wird gilt das Spiel trotzdem als gewonnen.

2.5.6 *Fouls*

Fouls können von den Teams geahndet werden. Fouls sind wenn folgendes mehrmals eintritt:

- Ablenkendes Verhalten während ein Spieler wirft.
- Übertreten der Abwurflinie, ausgenommen das Gerät ist nicht Spielbereit.
- Absichtliches Verzögern des Spiels
- Unsportliches Benehmen z.B.: Raufhandel, Lärm, ...
- Missbrauch der Sportgeräte.

Wird ein Foul erkannt und nach Abmahnung weiters Begangen so ist das Spiel für den Verursacher verloren.

2.5.7 *Abbruch eines Ligaspiels*

Sollte aus schwerwiegenden Gründen wie unter anderem eine absolut unzumutbare Spielsituation oder höhere Gewalt (kein Strom, Wirtschaft brennt, Raufhandel, Lärm usw.), zum Abbruch einer Begegnung kommen, so ist dies unverzüglich der EDL zu melden.

Folgende Punkte treten in Kraft:

- Wird das Ligaspiel aus berechtigten Gründen abgebrochen (kein Strom, Gerät defekt), wird ein neuer Termin angesetzt. Es muss mit dem Spielstand zum Zeitpunkt des Abbruchs, und mit derselben Mannschaftsaufstellung zu Ende gespielt werden.
- Wird das Ligaspiel aus nicht „definierbar“ Gründen abgebrochen (kein Platz, ständig Störung durch Fremde, unterschiedliche Meinung über erreichte Runden bzw. over), wird ein neuer Termin angesetzt, wobei das Ligaspiel bei einer neutralen Spielstätte, **neu** ausgetragen wird, und ein Schiedsrichter nominiert wird.
- Wird ein Spielabbruch **nachweislich** von einer Mannschaft provoziert (Raufhandel, Lärm, unzumutbare Spielsituation), wird dieses Ligaspiel mit 11:0 Win oder 12:0 Win und 22:0 Spiele oder 24:0 Spiele für die gegnerische Mannschaft gewertet. Das bereitstehende Team trägt die drei vorgesehen Spieler in den Spielbericht ein, und die Spieler erhalten für die Einzelwertung je 45 Punkte. Das nachweisliche provozierende zum Raufhandel agierendes Team erhalten für die Einzelwertung je 00 Punkte.

2.6 **Ligaspiel Ende**

Nach Beendigung eines Ligaspiels haben beide Teams die Richtigkeit des Spielberichts zu kontrollieren. Wurde der Spielberichtsbogen richtig ausgefüllt ist dieser von beiden Mannschaftskapitänen oder Stellvertreter zu unterzeichnen. Mit der Unterschrift erklären beide Teams die korrekte Durchführung der Ligabegegnung, und somit können keine wie immer gearteten Ansprüche geltend gemacht werden.

2.6.3 Spielbericht senden

Der ausgefüllte und unterschriebene Spielbericht ist von der Heimmannschaft unverzüglich jedoch spätestens Samstag 24.00 Uhr der jeweiligen Spielwoche per Fax oder E – Mail an die Europäische Dart Liga zu senden (WhatsApp: 0043/677/61015115).

2.6.4 Manipulation des Spielberichts

Wird ein Spielbericht nachweislich manipuliert, wird folgendermaßen vorgegangen:

- Ein Spieler eines Teams hat den Bericht manipuliert: Der Spieler wird von der EDL ausgeschlossen und das Spiel wird richtig gestellt.
- Ganzes Team wusste von der Manipulation: Das Team wird disqualifiziert.
- Beide Teams wussten von der Manipulation: Beide werden disqualifiziert.

2.6.5 Nichtabgabe des Spielberichts

Bei nicht fristgerechter Abgabe eines Spielberichtes wird das Spiel gewertet, aber es gibt Abzüge bei den Punkten (1x minus 1 Punkt, 2x minus 2 Punkte, 3x minus 3 Punkte usw.).

3. Punktwertung

3.1 Einzelwertung

Alle Spieler die bis Abschluss der Saison nicht an mindestens 60 % aller Spiele teilnahmen, werden aus der Einzelwertung im letzten Checklist der Saison gestrichen.

Teilnehmer	100 % GS	60 % GS
8 Team´s	84	54
7 Team´s	72	42
6 Team´s	60	36
5 Team´s	48	30
4 Team´s	72	42

Feats and Awards

301		501	
Feat	Punkte	Feat	Punkte
over 94	2	over 94	2
over 151	6	over 151	6
4 Runde	5	6 Runde	5
3 Runde	15	5 Runde	15
6 Dart	25	4 Runde	25

Wins

2 : 0	15 Punkte
2 : 1	10 Punkte
1 : 2	5 Punkte
0 : 2	0 Punkte

Beispiel: Runde1 - 2:0 (15 P.), Runde 2 - 2:1 (10 P.), Runde 3 - 1:2 (5 P.), = **30 Punkte**.

6x over 94 (12 P.), 1x 4 Runde (5 P.), = **17 Punkte. Gesamt = 47 : 6 GS = 7,83 DRW**

Die Einzelwertung ist bei jeder Begegnung nur in den Runden eins, zwei und drei gültig!!!

3.2 Mannschaftswertung (Spielbericht)

3.2.1 Einzel (Runde 1-3)

Das Ziel ist möglichst viele Einzelspiele für das Team zu gewinnen, denn ausschließlich diese Spiele zählen für die Mannschaftsleistung. Die Spielerposition ist auf den Spielbericht durch ein graues Feld gekennzeichnet, wobei das Heimteam immer anfängt. Gespielt wird in der jeweiligen Disziplin „Ein Satz gilt als gewonnen, nach zwei gewonnen Spielen“. Wurde ein Spiel nach Ablauf des **Rundenlimits** (501 20 Runden, 301 15 Runden) noch nicht entschieden, so wird der Sieger durch Werfen je eines Dartpfeiles auf das Bullseye ermittelt, wobei jener Spieler, der dem Bull am nächsten ist das Spiel für sich entscheidet. Die Reihenfolge ist einzuhalten. Tritt ein Gleichstand ein, (Boardzentrum) ist der Bullwurf zu wiederholen.

3.2.2 Cricket normal (Runde 4)

Ziel des Spieles ist es durch 3-maliges Treffen einer Zahl, diese für sich zu „schliessen“. Wer als erster alle Zahlen von 15 – 20 sowie das Bullseye geschlossen, und die höhere Punktezahl hat, gewinnt. Gelingt es keinem der Spieler innerhalb 20 Runden alle Felder zu schliessen, ist derjenige Sieger durch einen Bullseye – Wurf entschieden.

3.2.3 301/501 League (Runde 5)

Die beginnende Mannschaft erhält die Positionen 1 und 3, die gegnerische 2 und 4, es sind alle Positionen wie auf den Spielbericht ersichtlich, einzuhalten.

Ein Spiel ist dann beendet, wenn ein Spieler den Endstand “0“ erreicht und sein Mitspieler gleichviel oder weniger Punkte hat als das gegnerische Team zusammen. Wurde ein Spiel nach Ablauf des **Rundenlimits** (501 20 Runden, 301 15 Runden) noch nicht entschieden, so wird der Sieger durch Werfen je eines Dartpfeiles von allen 4 Spielern auf das Bullseye ermittelt, wobei jener Spieler, der dem Bull am nächsten ist das Spiel für sein Team entscheidet. Die Reihenfolge ist einzuhalten. Tritt ein Gleichstand der dem Boardzentrum am nächsten platzierten Darts ein, so haben nur diese Spieler den Bullwurf zu wiederholen.

3.2.4 Split Score (Runde 6 CL. + 501 M.)

Das Ziel für Split Score ist das Treffen von vorher angezeigten Segmenten. Das zu treffende Segment ändert sich in jeder Runde. Die Spieler H1 und G1 beginnen mit der Position 15-16-dB, Position 17-18-tPL spielen H2 und G2, die letzte Position 19-20-bE wird von den Spielern H3 und G3 gespielt; beim Spiel 2 und Entscheidungsspiel wird laut Spielbericht getauscht. Das angezeigte Segment muss mindestens einmal pro Runde getroffen werden oder das Ergebnis wird halbiert. Erzielte Punkte werden addiert. Das Spiel beginnt mit einer Punktezahl von 40. Das Team mit dem höchsten Ergebnis gewinnt (bei Punktegleichstand Ausbullen H3 und G3).

3.3 Nichtantritt einer Mannschaft

3.3.1 *Strafpunkte*

Bei Nichtantritt einer Mannschaft werden von der Gesamtwertung drei Punkte abgezogen. Es muss ein neuer Spieltermin vereinbart werden, da es für beide Teams keine Punkte in der Gesamtwertung gibt. Der neue Spieltermin ist ebenso der EDL, umgehend vom Kapitän jener Mannschaft mitzuteilen der die Spielverschiebung begehrt hat.

Ausnahme: In der letzten Meisterschaftsrunde kann ja kein Spiel mehr nachgetragen werden, daher treten folgende Regeln in Kraft.

1. Die Mannschaft die Nichtangetreten ist werden drei Punkte abgezogen.
2. Das Spiel wird mit – Sätze 11 : 0 (12:0) und Spiele 22 : 0 (24:0) gewertet.
3. Das bereitstehende Team trägt die drei vorgesehen Spieler in den Spielbericht ein, und die Spieler erhalten für die Einzelwertung je 45 Punkte.
4. Die Mannschaft die Nichtangetreten ist beginnt die folgende Meisterschaft mit sechs Minuspunkten.
5. Die Mannschaft die Nichtangetreten ist werden vom Preisgeld € 30.00,- abgezogen.

3.3.2 *Austritt einer Mannschaft*

Tritt eine Mannschaft während einer Liga-Saison aus dem laufenden Bewerb aus, so wird sie vollständig mit all ihren Spielern aus der Wertung genommen. Diese Spieler können für den Rest der Saison in keiner anderen Mannschaft mehr eingesetzt werden. Alle Spiele die ausstehen und die bereits gespielten, werden als verloren gewertet und aus der „CHECKLIST“, gestrichen, die erreichten Einzelleistungen der **gegnerischen** Spieler verbleibt allerdings in der Wertung. Da die Mannschaft aus der laufenden Meisterschaft austritt, besteht auch **kein** Anspruch auf eventuelle Preisgelder (keine Auszahlung). Spielbetrieb eingestellt, alle Partien werden mit 0 : 0 gewertet.

3.3.3 *Disqualifikation*

Eine Mannschaft die zweimal nicht antritt wird von der Liga ausgeschlossen. Alle Spiele die ausstehen und die bereits gespielten, werden als verloren gewertet und aus der „CHECKLIST“, gestrichen, die erreichten Einzelleistungen der **gegnerischen** Spieler verbleibt allerdings in der Wertung. . Da die Mannschaft aus der laufenden Meisterschaft disqualifiziert wurde, besteht auch **kein** Anspruch auf eventuelle Preisgelder (keine Auszahlung). Spielbetrieb eingestellt, alle Partien werden mit 0 : 0 gewertet.

3.3.4 *Streitfragen*

Streitfragen sind vorerst mit zu Hilfenahme des Regelbuches zu klären. Können sie mit Hilfe der Regeln nicht geklärt werden, so ist die Europäische Dart Liga zu informieren. Ihr erreicht uns von Montag bis Samstag von 17:00 bis 20:00 Uhr unter der **Handynummer 0043/677/61015115**, per **WhatsApp** von Montag bis Samstag von 8:00 bis 20:00 Uhr. Vorwiegend sollte jedes Anliegen per SMS oder **WhatsApp** gerichtet werden. Sonntag Ruhetag – mit der bitte um Kenntnisnahme

3.4 EDL – Sachlich zuständige Gericht

3.4.1 *Schiedsgericht*

Sollte es bei einem Ligaspiel zu Unklarheiten oder Streitereien zwischen zwei Mannschaften nicht zu einer Einigung kommen, so kann ein Schiedsgericht angefordert werden.

Die Anordnung hat schriftlich und unter Angabe von Gründen zu erfolgen.

Das Schiedsgericht wird ausschließlich von der EDL gestellt. Das Schiedsgericht hat bei einem von der EDL verbindlichen Termin für beide Mannschaften dafür zu sorgen, etwaige Unklarheiten zu beseitigen und einen normalen Spielablauf herbeizuführen. Die endgültige Entscheidung obliegt dem Vorstand der EDL.

3.4.2 *Schiedsrichter*

Die EDL kann jederzeit, nach Ermessen, Schiedsrichter zu Ligaspielen entsenden. Dem Schiedsrichter ist auf Verlangen ein Lichtbildausweis vorzulegen.

Der **Schiedsrichter** ist eine unparteiische Person, der die zwei gegeneinander antretenden Parteien, beim Spiel leitet und überwacht. Er überwacht den regelgerechten Spielverlauf. Selbstverständlich muss ein Schiedsrichter alle Regeln sicher beherrschen (laut Ligaregeln). Außerdem hat der Schiedsrichter die Pflicht, einen Spielbericht zu verfassen und auszufüllen. In diesem Dokument werden alle Teilnehmer, Ergebnisse und andere wichtige Ereignisse des Spiels aufgezählt. Mit der Unterschrift erklären beide Teams die Richtigkeit der Angaben im Spielbericht.

Der Schiedsrichter kann über Streitpunkte innerhalb der Regeln jederzeit entscheiden. Den Anweisungen des Schiedsrichters ist in jedem Fall Folge zu leisten.

3.4.3 *Anforderung Schiedsrichter*

Wird ein Schiedsrichter von einer Mannschaft angefordert, ist dies, 7 Tage vor dem Ligaspiel dem EDL-Büro mitzuteilen. Ein grundsätzliches Recht auf die Anwesenheit eines Schiedsrichters gibt es nicht. Mannschaft, die den Schiedsrichter angefordert hat dem Schiedsrichter das gesetzliche Kilometergeld zuzüglich einer Pauschale von € 40,- zu bezahlen.

4. Aufwand

4.1 Münzeinwurf

Jeder Ligawirt ist verpflichtet während der jeweiligen Saison, dafür zu sorgen, mit absprache des jeweiligen Aufstellers, dass der Münzeinwurf für jedes Ligaspiel, € 0,50.- beträgt. Im Falle dass auf einem Ligafremden E-Dart-Gerät gespielt wird, und der Münzeinwurf höher ist (€ 2,- drei Spiele), muss eine Ausgleichsabgabe entrichtet werden. Ist der Ligawirt nicht bereit eine dementsprechende Ausgleichsabgabe zu entrichten, **kann** die Gästemannschaft einen Abbruch vordern. Im diesem Fall muss der Kapitän (oder Stellvertreter) eine SMS an Mobil: 0043/677/61015115 mit der Begründung (z.B.: Wirt ist nicht bereit einen Ausgleich zu entrichten), und auf dem Spielbericht unter Sonstiges vermerken; senden an 0043/810/9554/382145. Es wird ein neuer Termin angesetzt, wobei das Ligaspiel bei einer **neutralen** Spielstätte, und selbstverständlich mit € 0,50,- Münzeinwurf **neu** ausgetragen, und ein Schiedsrichter nominiert wird.

5.1.2 *Käptn-Liter*

Der sogenannt „Käptn-Liter“ ist ein Spiel, das nach der Ligabegegnung zwischen den Teamkapitän oder Spieler seiner Wahl ausgetragen wird, aber **nicht verpflichtend** ist!

5.1.3 *Begrüßungsgetränk*

Das Begrüßungsgetränk wird gerne vom Wirt gespendet um die Dartspieler/Innen zu begrüßen und alle Teilnehmenden Ligaspieler Glück auszusprechen. Es ist eine höfliche Geste, aber in keinerlei hinsiecht **verpflichtend**.



Spielbericht Muster

Fax.: 0043 810
9554 382145

www.e-d-l.at

Schiedsrichter: Nur nach Anforderung

Datum:	17.09.2015
Runde:	8
Liga Nr.:	Liga 1 - Süd M.O.

Einzelwertung - nur in den Runden eins, zwei und drei gültig !						Einzelwertung	
Heim Team Muster			Team Nummer 123				
Spieler - Name ↓	Spieler Nr. ↓	6 Dart	3 Runde	4 Runde	over 151	over 94	wins
H 1	Muster 1	9001	1	1	4	2	
H 2	Muster 2	9002	1	1	5	1	
H 3	Muster 3	9003	2	1	6	3	
Gäste Team Mustermann						Team Nummer 456	
Spieler - Name ↓	Spieler Nr. ↓	6 Dart	3 Runde	4 Runde	over 151	over 94	wins
G 1	Mustermann 4	9004	1	1	3	2	
G 2	Mustermann 5	9005	1	1	1	1	
G 3	Mustermann 6	9005	2	1	6	3	

Runde 1			Runde 2			Runde 3							
4 : 3			3 : 5			2 : 6							
H1 : G1	H2 : G2	H3 : G3	H1 : G2	H3 : G1	H2 : G3	H3 : G2	H1 : G3	H2 : G1					
<input checked="" type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>					
Entscheidungsspiel			Entscheidungsspiel			Entscheidungsspiel							
<input checked="" type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> : <input type="checkbox"/>					
Ergebnis													
2 : 1	2 : 0	0 : 2	2 : 1	1 : 2	0 : 2	1 : 2	1 : 2	0 : 2					
Runde 4			Cricket normal			Runde 5			League 301				
Spiel 1		Spiel 2		Spiel 3		Spiel 1		Spiel 2		Spiel 3		Heim	
H 3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	H1 + H2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1	1
▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	Gast								
G 3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	G1 + G2	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 2	0

Sieger Team : **Mustermann**

Win **4 : 7**
(z.B. 7:4 oder 6:5)

Spiele **12 : 16**
(z.B. 14:8 oder 12:10)

Unterschrift Heimteam: _____ Unterschrift Gästeteam: _____

Hinweis: Spielerposition eins / Spielerposition zwei am Dartautomat
 Entscheidungsspiel muß nur bei einem Spielstand von 1:1 gespielt werden.
 Detaillierte Erklärung zum Ausfüllen des Spielberichts siehe Regelbuch.
 Mit der Unterschrift erklären beide Teams die Richtigkeit der Angaben im Spielbericht.

Der Spielbericht ist bis spätestens Samstag 24.00 Uhr der jeweiligen Spielwoche einzusenden.

Sonstiges:
z.B.:Anmeldungen _____

Saisonabschlussfeier

Siegerehrungen finden nach jeder Saison statt. Grundsätzlich kann sich jede bei der EDL gemeldete Mannschaft, jeder Liga Wirt, für die Siegerehrungen bewerben.

Ausnahme: Im Frühjahr veranstaltet die EDL die Siegerehrung für Startplätze zur Teilnahme an der Europameisterschaft.

Voraussetzung für eine Vergabe:

- Der Wirt (Mannschaft) nimmt an der EDL teil.
- Die Mannschaft hat bereits 4 Saisonen hintereinander teilgenommen.
- Räumlichkeiten für ca. 10 Dartgeräte
- Sitzplätze für mindestens 200 Personen
- Sprechanlage, Pokaltische und gute Stimmung

Jede Mannschaft (Ligaspieler) der EDL ist berechtigt, bei der Siegerehrung, Ligakassa – Auszahlung und Abschlussturnier teilzunehmen.

Der Ligaspieler/Innen muss mindestens einmal (6 GS) gespielt haben.

Für Details melden Sie sich bitte beim Vorstand der Europäischen Dart Liga.

Ihr könnt natürlich

auch Online alle

Informationen wie

z.B.: Vorstand, Ergebnisse, ...

abfragen unter

www.e-d-l.at



EDL

ZVR-026416758

Telefon : 0043/677/61015115

Fax : 0043/810/9554/382145

Internet: www.e-d-l.at

**E – Mail: vorstand@e-d-l.at
support@e-d-l.at**

Aus Druck und Auswertungsfehler können keine wie immer gearteten Ansprüche geltend gemacht werden.

Impressum: Das Ligaregelwerk ist das offizielle Statutenblatt der Europäischen Dart Liga - Erscheint seit 2005. Es enthält Daten und Berichte von Liga und Turnieren sowie Informationen über den Dartsport. Erstellt durch Team für Bewertungsauswertung und Öffentlichkeitsarbeit.

MEDIENINHABER, VERLEGER UND HERAUSGEBER:
EUROPÄISCHE DART LIGA e. V. zur Förderung des Dartsports
Für den Inhalt verantwortlich: Vorstand EDL (Präsident) Wolfegg 6, A-4950 Altheim