

Liga Regeln



Ausgabe 10/2012

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 Leage
 - 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**

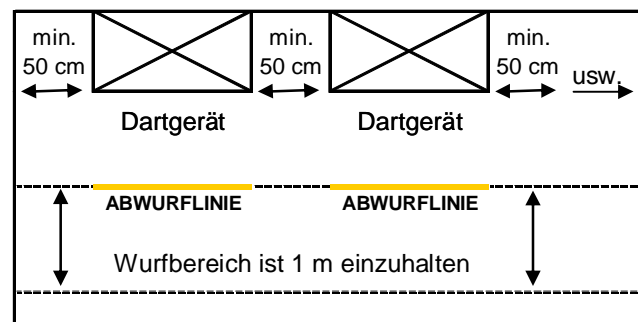
1. Allgemeine Regeln

1.1 Sporttechnische Voraussetzungen

1.1.1 Das Dartgerät

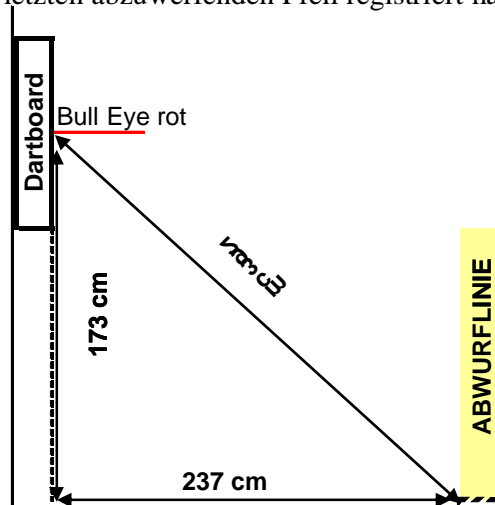
Das Dartgerät wird ausschließlich vom Automatenaufsteller der Europäischen Dart Liga zur Verfügung gestellt, wenn nicht sind folgende Kriterien zu beachten.

- 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 Abwurflinie

Der Abstand zwischen Dartboard und Abwurflinie beträgt 2,37 Meter. Die Abwurflinie 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 Abwurflinie darf während des Werfens nicht übertreten werden. Es ist jedoch erlaubt sich mit den Oberkörper über die Abwurflinie 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 dürfen maximal 8 Spieler pro Mannschaft gemeldet werden, es ist jedoch möglich weitere Spieler anzumelden wenn Spieler die noch nicht gespielt haben abgemeldet 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. Hierzu müssen sie persönlich auf der Mannschafts-Meldung unterschreiben. 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 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, außer ein Team hat in der 10 Runde Spielfrei, dann kann in der der 11 Runde (nur 11 Runde) 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

EDL
ZVR-026416758
 Wolfegg 6
 4950 Altheim
 Tel.: 0043/676/7540481
 Fax.: 0043/7723/44848
 E-mail: anton@e-d-l.at
 Internet: www.e-d-l.at

Ligasaison Frühjahr 2011
 Anmeldeschluss 24.01.11

Team

		Bisher gespielt in Liga:	
Name:			Liga-Abend:*
Team-Nr.:			Beginnzeit:**
Lokal:			Die Anmeldung BITTE vollständig und leserlich ausfüllen!
Strasse:			
Plz./Ort :			Telefonnummer für Spielplan
Telefon:			:

Vorname:	Teamkapitän
Zuname:	
Spieler Nr.:	
Strasse:	
Plz./Ort :	
Telefon:	
E-mail:	

Vorname:	Spieler 2
Zuname:	
Spieler Nr.:	
Strasse:	
Plz./Ort :	
Telefon:	
E-mail:	

Vorname:	Spieler 3
Zuname:	
Spieler Nr.:	
Strasse:	
Plz./Ort :	
Telefon:	
E-mail:	

Vorname:	Spieler 4
Zuname:	
Spieler Nr.:	
Strasse:	
Plz./Ort :	
Telefon:	
E-mail:	

Vorname:	Spieler 5
Zuname:	
Spieler Nr.:	
Strasse:	
Plz./Ort :	
Telefon:	
E-mail:	

Vorname:	Spieler 6
Zuname:	
Spieler Nr.:	
Strasse:	
Plz./Ort :	
Telefon:	
E-mail:	

Mit der Unterschrift vom Teamkapitän und Lokalwirt, wird den allgemeinen Bestimmungen der E-D-L zugestimmt.

Kosten pro Saison: Aufsteller € 160,- Lokalwirt € 120,- Mannschaft: € 60,-

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

Beginnzeit: Von Dienstag bis Freitag 19:30 Uhr, Samstag frei wählbar. (Ausnahme: Champions League, Beginn 19:30 Uhr)**

 Unterschrift Teamkapitän

 Unterschrift Lokalwirt

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 erlaubt 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 der ´ Wirt – Beitrages ´ = €120,00 pro Mannschaft und Saison und des Mannschaftsbeitrages = €60,00 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 €160,00- / Team pro Saison eingefordert. Falls der Aufstellerbeitrag nicht einbezahlt wird, sieht die EDL im diesem Fall vor eine Mannschaftsanmeldung zu verweigern.

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 einem Beitrag, in Höhe von €120,00- / Team pro Saison.

Jedes Team leistet einen Beitrag, in Höhe von €60,00- / Saison.

Im Falle dass das Spielgerät nicht von der EDL ist (Eigentümer der Wirt oder ein anderer Aufsteller), wird ein Beitrag, in Höhe von €160,00- / Team pro Saison eingefordert.

1.4.2 Preisgeld

Die Auszahlung erfolgt an alle teilnehmenden Teams. Die Höhe der ausgezahlten Summe wird durch deren Leistung bestimmt.

1.4.3 Preisgeldberechnung

Beginnend in der Liga 1 (Leistungsgruppe 1) wird an das Team mit der 8. Platzierung ein Preisgeld in Höhe von €60,00- ausbezahlt. Bei jedem weiteren Teams, erhöht sich das Preisgeld um 20 %, ergibt für den erst Platzierten ein auszuzahlender Betrag in Höhe von €216,00- und einen Gesamtertrag in Höhe von €991,00-.

Bei jeder weiteren Liga (Leistungsgruppe) erhöht sich das Preisgeld um 10 %, z.B.: Liga 10 (Leistungsgruppe 10) erhält der erst Platzierte stolze **€502,00-** ergibt einen Gesamtertrag in Höhe von **€2310,00-**.

1.4.4 Beiträge

Voraussetzung für die Funktion der Ligakasse in der beschriebenen Form ist die pünktliche Einzahlung aller Beiträge, d.h. Wirtbeiträge zum jeweiligen Ligastart und die Mannschaftseinlagen bis spätestens Rückrunde, da das Team bis zu 8 Spielern bestehen kann und der Beitrag unter den Spielern (€7,50-) aufgeteilt werden sollte.

Die Einzahlung von €160,00- wird nur im Falle, wenn das Spielgerät (Eigentümer der Wirt oder ein anderer Aufsteller) nicht von der EDL ist, eingefordert.

Erfolgt dies nicht oder mit wesentlicher Verspätung, so kann die Leistungs-Prämierung in der vorbeschriebenen Form nicht durchgeführt werden. Zur Auszahlung gelangen dann lediglich getätigte Einlagen mit den Aliquoten Abzüge der fehlenden Beiträge.

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 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.

1.5.3 Termine

Die Ligabewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt.

- Frühjahrsaison
- Herbstsaison

Termine werden rechtzeitig bekannt gegeben.

1.5.4 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 Samstag.
- Beginnzeit: Von Dienstag bis Freitag 19:30 Uhr, Samstag frei wählbar.
Ausnahme: Champions League, Beginn 19:30 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 unentschuldig 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, zum Abbruch einer Begegnung kommen, so ist dies unverzüglich der EDL zu melden. Es wird dann ein neuer verbindlicher Termin festgelegt.

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.

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

Die besten drei Spieler der jeweiligen Ligen erhält von der EDL ein Preisgeld.
Voraussetzung hierfür ist das der Spieler bei Mindestens 60 % der Spiele teilgenommen hat.

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 nur für Champions League)*

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-dbL, Position 17-18-tPL spielen H2 und G2, die letzte Position 19-20-bE wird von den Spielern H3 und G3 gespielt. Das angezeigte Segment muss mindestens einmal pro Runde getroffen werden oder das Ergebnis wird halbiert. Erzielte Punkte werden addiert. Das Spiel beginnt mit einer Punktzahl von 40. Das Team mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

3.3 **Nichtantritt**

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 und Spiele 22 : 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.

3.3.2 *Disqualifikation*

Eine Mannschaft die zweimal nicht antritt wird von der Liga ausgeschlossen.
Alle Spiele die ausstehen und die bereits gespielt, werden als verloren gewertet und aus der „CHECK – LIST „ gestrichen.
(Spielbetrieb eingestellt, alle Partien werden mit 0 : 0 gewertet.)

3.3.3 *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 8:00 bis 20:00 Uhr unter der Handynummer 0043/676/7540481 Sonntag Ruhetag! (In einer Zeit voller Stress und Hektik bietet der Sonntag uns seinen Ruhetag an, damit wir uns erholen und wieder Kräfte sammeln können.) 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 Anorderung 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, das 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. Es kann jedoch jederzeit wie unter Punkt 3.3.4. Protest eingereicht werden.

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 Spiel, **€0,50,-** beträgt. Im Falle dass auf einem Ligafremden E-Dart-Gerät gespielt wird, und der Münzeinwurf höher ist (€2,- drei Spiele), muss eine dementsprechend Entlohnung (Ausgleich) stattfinden.

4.1.2 *Käptn-Liter*

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

4.1.3 *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**.



Tel.: 0676/7540481

Fax.: 07723/44848

Spielbericht Muster

www.e-d-l.at

Datum:	01.01.2025
Runde:	08
Liga Nr.:	111

Einzelwertung - nur in den Runden eins, zwei und drei gültig !

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	000	000	000	000	000	1
H 2	Muster 2	000	000	002	001	010	2
H 3	Muster 3	000	000	000	000	003	1

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	000	000	000	000	002	1
G 2	Mustermann 5	000	000	000	000	006	2
G 3	Mustermann 6	000	000	000	001	007	2

Runde 1 2 : 1 H1 : G1 H2 : G2 H3 : G3 Entscheidungsspiel Ergebnis 2 : 0 2 : 0 1 : 2	Runde 2 2 : 1 H1 : G2 H3 : G1 H2 : G3 Entscheidungsspiel Ergebnis 1 : 2 2 : 0 2 : 0	Runde 3 0 : 3 H3 : G2 H1 : G3 H2 : G1 Entscheidungsspiel Ergebnis 0 : 2 1 : 2 1 : 2																																															
Runde 4 Cricket normal 0:1 <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Spiel 1</td> <td style="width: 15%;">Spiel 2</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">Entscheidung</td> <td style="width: 15%;">Spiel 3</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">Endergebnis</td> <td style="width: 10%;">Heim</td> </tr> <tr> <td>H 3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>▼ gegen ▼</td> <td>▼ gegen ▼</td> <td>▼ gegen ▼</td> <td>▼ gegen ▼</td> <td></td> <td>Gäste</td> </tr> <tr> <td>G 3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2</td> </tr> </table>	Spiel 1	Spiel 2	Entscheidung	Spiel 3	Endergebnis	Heim	H 3					1	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼		Gäste	G 3					2	Runde 5 League 301 1:0 <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Spiel 1</td> <td style="width: 15%;">Spiel 2</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">Entscheidung</td> <td style="width: 15%;">Spiel 3</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">Endergebnis</td> <td style="width: 10%;">Heim</td> </tr> <tr> <td>H1 + H2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>▼ gegen ▼</td> <td>▼ gegen ▼</td> <td>▼ gegen ▼</td> <td>▼ gegen ▼</td> <td></td> <td>Gast</td> </tr> <tr> <td>G1 + G2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> </tr> </table>	Spiel 1	Spiel 2	Entscheidung	Spiel 3	Endergebnis	Heim	H1 + H2					2	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼		Gast	G1 + G2					1
Spiel 1	Spiel 2	Entscheidung	Spiel 3	Endergebnis	Heim																																												
H 3					1																																												
▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼		Gäste																																												
G 3					2																																												
Spiel 1	Spiel 2	Entscheidung	Spiel 3	Endergebnis	Heim																																												
H1 + H2					2																																												
▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼	▼ gegen ▼		Gast																																												
G1 + G2					1																																												

Sieger Team : **Mustermann**

Sätze **5 : 6**

Spiele **15 : 13**

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

Abschlussfeier

Siegerehrungen finden nach jeder Saison statt. Grundsätzlich kann sich jede bei der EDL gemeldete Mannschaft, jeder Liga Wirt, für die Siegerehrungen bewerben. Falls der Liga-Wirt an einer ligafremder Organisationen (z.B. THROW DART) teilnimmt, wird und kann es keine positive Vergabe geben.

Voraussetzung für eine Vergabe:

- Der Wirt (Mannschaft) nimmt ausschließlich an der EDL teil.
- Räumlichkeiten für ca. 10 Dartgeräte
- Sitzplätze für mindestens 150 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



*Die EDL wünscht Euch im Sinne unserem Slogans
vom Dartspieler für Dartspieler
eine erfolgreiche Saison.*

, Good Dart ’

Europäische Dart Liga

EDL

ZVR-026416758

Telefon : 0043/676/7540481

Fax : 07723 / 44848

Internet: www.e-d-l.at

e – mail: vorstand@e-d-l.at

support@e-d-l.at

anton@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 Bewerbsauswertung und Öffentlichkeitsarbeit.

MEDIENINHABER, VERLEGER UND HERAUSGEBER:

EUROPÄISCHE DART LIGA e. V. zur Förderung des Dartsports

Für den Inhalt verantwortlich: Anton Burgstaller (Präsident) Wolfegg 6, A-4950 Altheim