



**THROW DART - LIGA**  
**HANDBUCH FÜR OÖ UND NÖ**

**Electronic Darting**

AUSGABE XII - 08/2009

MITGLIED bei:



## INHALT

<b><u>0. VORBEMERKUNGEN .....</u></b>	<b><u>3</u></b>
<b><u>1. ALLGEMEINE E-DART SPIELREGELN .....</u></b>	<b><u>3</u></b>
1.1 Das Spielgerät.....	3
1.2 Spielarten in der Liga .....	3
1.3 Spielregeln allgemein .....	4
1.4 Fouls .....	5
<b><u>2. LIGA .....</u></b>	<b><u>5</u></b>
2.1 Teilnahme .....	5
2.2 Teams.....	6
2.2.1 Teamkapitän & Ligawirt.....	6
2.2.2 Neuspieler .....	6
2.3 Aufbau der Liga.....	6
2.4 Regionale Einteilung der Divisionen.....	7
<b><u>3. SPIELBETRIEB .....</u></b>	<b><u>7</u></b>
3.1 Ablauf.....	7
3.2 Ligaspiel .....	8
3.3 Spielverschiebungen.....	8
3.4 Spielfolge.....	8
3.5 Abgabe der Spielberichte.....	9
3.6 Wertungen .....	9
3.6.1 Mannschaftswertung .....	9
3.6.2 Einzelwertung .....	9
3.7 Handicap.....	10
3.7.1 Handicap für Neuspieler .....	11
<b><u>4. ERWEITERTE REGELN &amp; VERSTÖSSE IM LIGABETRIEB.....</u></b>	<b><u>11</u></b>
4.1 Einsatz von Spielern .....	11
4.2 Spielberichtsabgabe .....	11
4.3 Spielverschiebungen.....	11
4.4 Manipulationen am Spielbericht.....	12
4.5 Unentschuldigtes Fernbleiben .....	12
4.6 Punkteabzug .....	12
4.7 Austritt einer Mannschaft .....	12
4.7.1 Auswirkung auf die darauf folgende Saison:.....	12
4.7.2 Pausieren einer Mannschaft .....	12
4.8 Lokalwechsel einer Mannschaft .....	12
4.8.1 Aufteilung einer Mannschaft .....	13
4.9 Mannschaftswechsel eines Spielers.....	13
4.10 Anruf der Jury.....	13
<b><u>5. MANNSCHAFTSBEITRAG &amp; LIGA-KASSE .....</u></b>	<b><u>13</u></b>
5.1 Mannschaftsbeitrag.....	13
5.2 Liga-Kasse.....	13
<b><u>6. WEITERE LIGABEWERBE.....</u></b>	<b><u>14</u></b>
<b><u>7. TURNIERE .....</u></b>	<b><u>14</u></b>
<b><u>8. SONSTIGES.....</u></b>	<b><u>15</u></b>
<b><u>THROW DART- CHALLENGE.....</u></b>	<b><u>16</u></b>
<b><u>LIGAGRUPPE OLDIES.....</u></b>	<b><u>17</u></b>

## **0. VORBEMERKUNGEN**

Das hier vorliegende Handbuch hat die Aufgabe, allen im Rahmen der THROW DART-LIGA tätigen Spielstätten und Spielern sowie interessierten Bewerbern, eine einheitliche Grundlage für Spielbetrieb und Wettbewerbsabwicklung zu bieten.

Der Inhalt berücksichtigt den derzeitigen Stand (August 2009) des Ligabetriebes. Werden Änderungen erforderlich, so wird diese Unterlage entsprechend durch Ergänzungen aktualisiert.

## **1. ALLGEMEINE E-DART SPIELREGELN**

### **1.1 DAS SPIELGERÄT**

Als Spielgerät für die Teilnahme an der Throw Dart-Liga sind derzeit Elektronik-Dartgeräte folgender Hersteller und Bauweisen zugelassen: Scorpion Darts, Löwen Dart, Cyberdine Darts.

Alle wahlweise mit 4-färbigen Segmenten (wie orig. London Dart Board) oder mit 2-färbigen Segmenten in blau / rot. Die **Zielscheibe** hat einen Wertungsdurchmesser von 34 cm.

Der Abstand zwischen Abwurfline und Board beträgt 2,37 m, die Bullhöhe 1,72 m. Bei unebenem Boden ist eine Diagonalmessung erforderlich, hier ergibt sich ein Abstand von der Linie zum Bull von 2,93 cm. Toleranzen von max. 1,5 cm werden toleriert.

Zwischen mehreren Dartgeräten, zu Seitenwänden oder etwaigen Mobiliar muss ein Abstand von mindestens 60 cm vorhanden sein, von der Abwurfline nach hinten mindestens 1 Meter. In Ausnahmefällen kann ein geringeres Maß von der Ligaleitung genehmigt werden.

Als **Pfeile** finden ausschließlich solche mit Kunststoffspitzen (Soft-tip) Verwendung. Das Gesamtgewicht eines Darts darf 18 Gramm nicht überschreiten, die Länge beträgt höchstens 15 cm.

### **1.2 SPIELARTEN IN DER LIGA**

In der Throw Dart-Liga werden im Meisterschaftsbetrieb folgende Disziplinen eingesetzt:

#### **301/501/701:**

Das Ziel ist es von 301, 501 bzw. 701 Punkten je Spieler exakt auf 0 Punkte zu kommen und dafür so wenig Würfe wie möglich zu benötigen. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler 0 Punkte erreicht hat - er ist damit Sieger. Falls ein Spieler mehr Punkte wirft, als erforderlich ist, um genau den Punktestand 0 zu erreichen, geht der Punktestand automatisch auf die Punktezahl zurück, die er vor dieser Runde hatte.

#### **Master Out:**

Genau wie "301/501/701", jedoch muss der letzte Wurf (der zu 0 führt) ein Double, Tripple oder im Zentrum des Bullseye (50) sein.

#### **Double Out:**

Wie "301/501/701", jedoch muss das Spiel mit einem Double beendet werden. Das Zentrum des Bullseye (50) zählt als Double.

#### **Cricket:**

Ziel des Spieles ist es, durch 3-maliges Treffen einer Zahl, diese für sich zu „schließen“ und Punkte zu erreichen. Wer als erstes alle Zahlen von 15 – 20 sowie das Bullseye geschlossen und die höhere Punktezahl hat, gewinnt. Gelingt es keinem der Spieler alle Felder zu schließen ist derjenige Sieger, welcher am Ende der 20. Spielrunde die höhere Punktezahl aufweist.

#### **Team:**

Die beginnende Mannschaft erhält die Positionen 1 und 3, die gegnerische 2 und 4. Es gelten die vorstehenden Regeln, wobei ein Sieg mit 0 Punkten nur dann erreicht werden kann, wenn die Punktezahl des eigenen Partners gleich oder kleiner ist, als die Gesamtpunktezahl der beiden Gegenspieler.

Weitere Spielarten sind grundsätzlich möglich und werden bei Bedarf gesondert beschrieben.

### 1.3 SPIELREGELN ALLGEMEIN

- Im Sinne eines angenehmen Spieles und einem sportlichen Wettbewerb wird von allen Spielern **faïres Verhalten** erwartet.
- Ist durch einen eventuellen Spielplan keine andere Reihenfolge festgelegt, so wird die Platzierung als Spieler 1, 2 usw. durch einen Bullseye-Wurf („anbullen“ - auf das nicht aktivierte Gerät) entschieden. Jener Spieler beginnt, dessen Dart im Zentrum steckt oder ihm am nächsten ist. Die jeweils geworfenen Pfeile sollen zur Kontrolle stecken bleiben, bis die Reihung klar ist. Bei Gleichstand (beide Pfeile im Innenbull, beide Pfeile im Außenbull oder beide Pfeile gleich weit vom Bull entfernt) wird weiter geworfen bis ein Ergebnis vorliegt. Eine einmal festgelegte Platznummer des Spielers muss innerhalb eines Matches eingehalten werden.
- Jeder Spieler hat drei Würfe pro Runde. Es steht dem Spieler zu jeder Zeit frei einen, zwei oder auch alle Würfe auszulassen, wenn er am Spiel ist; danach Drücken der Taste "Spielerwechsel" (Weiterdrücken).
- Die Spiellinie (Abwurflinie) darf vom Spieler während des Werfens nicht übertreten, jedoch betreten werden. Es ist erlaubt, sich mit dem Oberkörper über die Abwurflinie zu beugen. Erst nachdem der letzte Pfeil geworfen wurde, darf die Linie überschritten werden.
- Es steht jedem Spieler frei eigene Pfeile zu verwenden, sofern sie das zulässige Maximalgewicht (18 Gramm) nicht überschreiten und mit den üblicherweise verwendeten Kunststoffspitzen bestückt sind. Die Darts dürfen nicht eher geworfen werden, bevor nicht "Pfeile werfen" am Spielgerät angezeigt wird (grün leuchtendes Pfeilsymbol). Wird dennoch früher geworfen, so zählt dieser Wurf nicht und darf auch nicht wiederholt werden.
- Wenn ein Pfeil die Scheibe verfehlt oder nicht stecken bleibt, so zählt er trotzdem als geworfen (und darf daher auch nicht wiederholt werden). Ein Pfeil gilt als geworfen, sobald er vor der Abwurflinie ist.
- Jene Spielpunkte, die das Spielgerät nach den erfolgten Würfen anzeigt, ist die Punktezah!, die der Spieler erhält. Der Spieler akzeptiert, dass das Gerät Recht hat, d.h. die Punkteanzahl, die sein Punktezähler anzeigt, für ihn verbindlich ist.
- Steckt nach einem regulären Wurf ein Pfeil im Trefferfeld, hat aber die Wertung am Punktezähler nicht ausgelöst, so zählt dieser Wurf mit 0 Punkten. Handelt es sich dabei aber um den siegbringenden Wurf (Winning Dart), so wird dieser Wurf akzeptiert (Ausnahmeregel!).
- Ein händisches Nachdrücken eines Pfeils um die Punktezah! zu beeinflussen ist nicht erlaubt!
- Jeder Spieler muss sich selbst vergewissern, dass seine Spielposition (Spielernummer) am Gerät aufleuchtet, ehe er den ersten Pfeil wirft. Wirft ein Spieler aber auf eine falsche Position, so ist sofort zu unterbrechen sowie der Fehler bemerkt wird.
- Hat der Spieler weniger als drei Würfe auf die falsche Position gemacht, so wird das Gerät durch Umschalten mit der Taste Spielerwechsel auf die richtige Position gebracht und er kann die ihm noch verbleibenden Pfeile für eine Punktwertung einsetzen.
- Hat ein Spieler alle drei Würfe auf die falsche Position gemacht, ehe der Fehler bemerkt wurde, so hat er seine Runde abgeschlossen. Der nächstfolgende Spieler setzt das Spiel ordnungsgemäß fort.
- Wenn ein Spieler auf die falsche Position wirft und das Spiel dabei beendet, so hat er bzw. seine Mannschaft den Leg verloren.
- Die Pfeile, die in der Scheibe stecken, dürfen nicht vor Beendigung des Spielablaufes (Runde) berührt werden. Der Spielablauf gilt dann als beendet, wenn das Gerät auf die nächste Spielposition umschaltet (rot leuchtendes Pfeilsymbol) oder die Taste Spielerwechsel gedrückt wird.
- Fällt das Spielgerät während eines Spieles durch Stromausfall oder anderen Gründen außerhalb der Verantwortung des Spielers aus, beginnt das Spiel von neuem (Neustart), es sei denn nach der erneuten Inbetriebnahme des Gerätes sind die Punktezah!en aller Spieler korrekt.

## **1.4 FOULS**

Als Fouls werden Fehler und unsportliches Verhalten bezeichnet, die bei einem fairen sportlichen Wettbewerb eigentlich nicht zu erwarten sind. Tritt dennoch einer der genannten Fälle ein, so ist wie folgt zu verfahren:

- Überschreiten der Abwurflinie, ehe der geworfene Pfeil die Scheibe erreicht hat:
  - ⇒ eine Runde aussetzen
- Vorsätzliche Behinderung oder Ablenkung des Gegners, wenn dieser wirft:
  - ⇒ eine Runde aussetzen
- Bei Wiederholung:
  - ⇒ Verlust des Spieles (Legs), weiters Ausscheiden aus dem Spiel
- Werfen von drei Pfeilen auf die falsche Position:
  - ⇒ eine Runde aussetzen
- Werden beim Entfernen der Darts noch eigene Spielpunkte gemacht:
  - ⇒ eine Runde aussetzen
- Absichtliches Verursachen eines Geräteausfalles, Missbrauch der Ausrüstung, unsportliches Verhalten:
  - ⇒ Verlust des Spieles (Legs)
- Bei Wiederholung:
  - ⇒ Ausscheiden aus dem Spiel

Bei Wettkämpfen, Turnieren und ähnlichen Veranstaltungen, wo Disziplin in erhöhtem Maße nötig ist, kann vom Schiedsrichter oder der Wettkampfleitung ein Ausschluss ausgesprochen werden.

## **2. LIGA**

### **2.1 TEILNAHME**

Die aktive Teilnahme am Spielbetrieb der Liga ist grundsätzlich an keine Voraussetzung gebunden, sofern die Vereins- und Spielbedingungen eingehalten werden. Sie erfolgt auf eigene Gefahr und Risiko.

Die THROW DART-LIGA ist eine nicht auf finanziellen Gewinn orientierte Organisation. Gemäß den statutarischen Bedingungen dient diese Einrichtung ausschließlich der Förderung des Dart-Sportes bzw. der Sportler. Eine "Entlohnung" von Teams oder einzelnen Spielern kann daher auch nicht erfolgen.

- Die Teilnahme der in der THROW DART-LIGA aktiven SportlerInnen an regelmäßigen Bewerben ligafremder Organisationen (z.B. ÖCSV - Liga) ist prinzipiell gestattet, wird jedoch um Termin- und Interessenskollisionen möglichst zu vermeiden und auch die Leistungsfähigkeit der eigenen Mannschaft nicht zu beeinflussen, nicht empfohlen.

Solange noch keine eigenständigen Schüler- oder Jugendbewerbe durchgeführt werden, ist das Mindesttrittsalter für Ligaspieler das vollendete 16. Lebensjahr, ausgenommen ein Erziehungsberechtigter gibt sich ausdrücklich mit der Teilnahme an der Throw-Dart Liga einverstanden.

Für die Entsendung zu Auslandsturnieren, insbes. EDU Turnieren, ist jedoch die Vollendung des 18. Lebensjahres erforderlich, es sei denn ein Erziehungsberechtigter ist bei dem Turnier anwesend.

#### Anmerkung:

Werden Jugendliche im Sinne des Jugendschutzgesetzes (in der jeweils gültigen Fassung) zur Liga gemeldet bzw. nehmen diese am Spielbetrieb teil, so haben für die Erfüllung der einschlägigen Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes ausschließlich und immer die Erziehungsberechtigten Sorge zu tragen und müssen daher während des Spieles anwesend sein bzw. eine verantwortliche Aufsichtsperson nennen.

## 2.2 TEAMS

Der im Rahmen der THROW DART-LIGA durchgeführte Spielbetrieb erfolgt als **Mannschaftsbewerb**. Vor Beginn einer **Ligasaison** (Ligadurchgang) haben sich die einzelnen Teams bis zum bekannt gegebenen Zeitpunkt bei der Ligaleitung anzumelden. Die **Anmeldung** (auf dem entsprechenden Formblatt) hat vom Teamkapitän oder dem Ligawirt zu erfolgen und ist **vollständig, mit allen Daten** über Spieler, Ligalokal und Heimspiel-Termin (Ligaabend) auszufüllen und vom Teamkapitän und dem Ligawirt zu unterschreiben. In Spielklassen mit Ligakassa erhält eine Anmeldung erst mit dem Nachweis über die Einzahlung des Wirtebeitrages Gültigkeit.

Jedes **Team** umfasst mindestens 5 und maximal 8 aktive Spieler inklusive Teamkapitän, der nach Möglichkeit einer der 4 ständigen Spieler sein sollte. Übernimmt ein Kapitän dennoch nur organisatorische Aufgaben ohne selbst aktiv am Ligabetrieb teilzunehmen, wird er nicht als aktiver Spieler gewertet.

### 2.2.1 TEAMKAPITÄN & LIGAWIRT

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

- das pünktliche und vollzählige Erscheinen seiner Mannschaft zu den Ligaspielen;
- für einen zügigen und fairen Spielablauf gemäß den Regeln dieses Handbuchs;
- 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.

Der **Ligawirt** unterstützt seine(n) Teamkapitän(e) in dessen (deren) Agenden und kann erforderlichenfalls die Aufgaben ersatzweise übernehmen. Darüber hinaus sorgt er für:

- störungsfreie Durchführung der Ligabegegnung;
- Bereitstellung des beispielbaren E-Dart-Gerätes;
- Bereithaltung dieses Handbuchs für eventuellen Bedarf;
- Zeitgerechte Einzahlung des Wirtebeitrages;
- Weitergabe von neuen Liga-Organisationsunterlagen bzw. Aushang der aktuellen Ergebnislisten;
- Information des Servicemannes bei eventueller Störung;
- umgehende Weitergabe (Einzahlung) der Beiträge zur Ligakasse.

### 2.2.2 NEUSPIELER

Wird es im Verlauf eines Ligadurchganges erforderlich, einen **neuen Spieler** in ein Team aufzunehmen, so kann dies nur erfolgen, wenn

- noch nicht 8 Spieler im Bullseye der abgelaufenen Runde aufgelistet sind, oder
- gegen Abmeldung von einem der 8 Aufgelisteten. Dieser kann allerdings im Verlauf der Liga-Saison in keinem Team mehr angemeldet werden.

**Spielerübertritte** - von einem Team zu einem anderen - sind nur während der Saisonpausen statthaft.

## 2.3 AUFBAU DER LIGA

Die Teams werden regional orientiert in einzelne **Divisionen** (= **Ligagruppen**) eingeteilt. Unter Zugrundelegung der Ergebnisse der vorhergegangenen Ligasaison erfolgt eine leistungsabhängige Zuordnung zu den einzelnen Divisionen. Es ist auch möglich, dass einzelne Divisionen gleichrangig (z.B. Steyr F1 und Steyr F2) geführt werden. Für den Betrieb der Damendivisionen gilt dies sinngemäß.

## **2.4 REGIONALE EINTEILUNG DER DIVISIONEN**

Die **Anzahl der Teams** pro Division beträgt grundsätzlich 8, kann jedoch auch höher oder geringer sein.

Rang	Name	Spielmodus
1	Champions Division	501 Double Out – Cricket – 501 Double Out League
2	501 Double Out Division	501 Double Out – Cricket – 701 Tiebreaker
3	501 Masters Divisionen	501 Master Out – Cricket – 701 Tiebreaker
4	501 B Divisionen	501 Single Out
5	Offene Divisionen	501 Single Out (mit Handicap)
--	Oldies Divisionen	501 Single Out (mit Handicap)

Grundsätzlich steigen nach einem kompletten Ligadurchgang (Liga-Saison) die beiden erstplatzierten Teams einer Leistungsgruppe in die nächst höhere auf - die zwei letzten Mannschaften ab. Erbringt ein Team jedoch besondere Spielleistungen, so behält es sich die Ligaleitung vor, dieses Team einer höheren Leistungsstufe zuzuordnen, allerdings nie auf Kosten eines anderen Teams.

Bei **Punktgleichheit** von zwei Teams auf Auf- oder Abstiegsrängen entscheiden die direkten Duelle der abgelaufenen Saison über die Reihung. Ist auch dabei Punktgleichstand aufgetreten, so wird der Auf- bzw. Absteiger durch ein Entscheidungsspiel auf neutralem Boden ermittelt. Bei einem solchen Entscheidungsspiel darf kein neuer Spieler eingesetzt werden, ebenso tritt die Handicapregel außer Kraft. Derartige Entscheidungsspiele werden im „Cup-Modus“ absolviert, dafür erforderliche Spielberichtsbögen werden vom Ligabüro zur Verfügung gestellt.

Die **Zusammenstellung der einzelnen Divisionen** obliegt der Ligaleitung. Diese behält sich ebenfalls die letztgültige Entscheidung über die Aufnahme von Spielern und Teams in die Liga vor. Sie kann ohne Angabe von Gründen sich bewerbenden Spielern oder Mannschaften den Eintritt in die Liga verwehren, insbesondere dann, wenn mit Spielern der Mannschaft in der Vergangenheit Probleme im Verhalten oder der sportlichen Fairness auftraten.

## **3. SPIELBETRIEB**

### **3.1 ABLAUF**

In jedem Ligadurchgang (Herbst- und Frühjahrssaison) trifft jedes Team 2 x auf die anderen Teams derselben Division; abwechselnd als Heim- und Auswärtsspiel (= Hin- und Rückspiel).

Die Erstellung des **Ligaspielplanes** erfolgt durch die Ligaleitung.

Die im Spielplan aufgeführten Kalenderdaten beziehen sich **genau auf Tag und Uhrzeit** der jeweiligen Spielbegegnung und haben Verbindlichkeit für jenen Zeitpunkt, an dem das Ligaspiel tatsächlich stattzufinden hat!

Sämtliche Spiele einer Runde (Spielwoche) müssen aus Gründen einer regelmäßigen und aussagegerichtigen Auswertung an diesem Termin abgewickelt werden.

**Ligaabend** ist jener Termin, an dem das wöchentliche Ligaspiel stattfindet (Heimspieltag). Er kann zwischen Montag und Mittwoch bis Sonntag frei gewählt werden. Beginnzeiten wochentags: möglich zwischen 19.00 Uhr und 21.00 Uhr. Um Terminkollisionen mit der Mixed-Liga zu vermeiden, **kann der Dienstag nicht als Ligaabend gewählt werden!** Ist es für ein Team notwendig den Ligaabend auf Montag festzulegen, so hat dieses Team eigenständig dafür zu sorgen, dass die aktuelle Ergebnistabelle im Heimlokal in schriftlicher Form aufliegt (z.B. Ausdruck der aktuellen Tabelle aus dem Internet)

Jedem **Spielort** (Ligalokal) werden für sein(e) Team(s) von der Ligaleitung mit Beginn eines Ligadurchganges folgende Organisationsmittel zur Verfügung gestellt:

- Mannschaftsliste
- Spielplan mit den Spielterminen
- Spielberichtsbögen (Scoresheet)

Die **Mannschaftsliste** weist die Teamnamen, Teamnummern, die zugehörigen Heim-Spielorte mit Telefonnummer, sowie den Ligaabend und Beginnzeit der betreffenden Teams einer Gruppe auf. Das Spielerverzeichnis beinhaltet alle gemeldeten Spieler der Teams einer Division mit ihren Spielernummern.

### **3.2 LIGASPIEL**

Das wöchentliche Ligaspiel findet zum **Zeitpunkt** (= Ligaabend) der Heimmannschaft statt. Die auf der Mannschaftsliste angeführten Spieltermine gelten als verbindlich vereinbart.

Das Ligaspiel ist **pünktlich** zum angesetzten Zeitpunkt zu beginnen. Erscheint eine Mannschaft nicht rechtzeitig, so wird eine **Wartefrist** von **45 Minuten** eingeräumt. Sollte es einer Mannschaft unmöglich sein, innerhalb der Wartefrist zu erscheinen (unvorhersehbares Ereignis), so ist der Kapitän (Wirt) des Gegners unverzüglich zu informieren. 20 Minuten vor dem offiziellen Beginn der Begegnung ist das Ligagerät für die Gastmannschaft zu reservieren.

### **3.3 SPIELVERSCHIEBUNGEN**

Sollte von einer Mannschaft der Termin für ein Ligaspiel aus bestimmten Gründen nicht eingehalten werden können, so hat sich der Mannschaftskapitän der zu verschieben beabsichtigenden Mannschaft mindestens 3 Tage vor dem regulären Spieltermin mit dem Kapitän oder Ligawirt des gegnerischen Teams und zwingend mit dem Ligabüro in Verbindung zu setzen, um noch in der regulären Spielwoche einen neuen Spieltermin zu vereinbaren. Der neue Termin ist ebenso der **Ligaleitung umgehend** vom Kapitän jener Mannschaft mitzuteilen, die die Spielverschiebung begehrt hat.

Ein verschobenes Spiel muss innerhalb der nächsten 3 Spielrunden nachgeholt werden. Ist dies nicht möglich, kann im Ligabüro unter Angabe von zwingenden Gründen eine weitere Frist von 2 Wochen beantragt werden. Kommt es auch in der erweiterten Frist nicht zur Abwicklung der ausstehenden Begegnung, so wird gegen beide beteiligten Teams ein **Abzug von 2 Meisterschaftspunkten** verhängt.

Das Verschieben eines Ligaspiels in die letzte Saisonrunde hat einen **Abzug von 4 Meisterschaftspunkten** zur Folge.

Es ist untersagt, innerhalb von 7 aufeinander folgenden Tagen (1 Woche) mehr als zwei Ligabegegnungen zu absolvieren.

### **3.4 SPIELFOLGE**

Jedes Ligaspiel (Match) wird von **2 Mannschaften** (Heim- und Gästemannschaft) bestritten. Jede Mannschaft umfasst 4 Spieler. Die zum Spiel angetretene Mannschaft hat das Spiel in dieser Zusammensetzung auch zu beenden. Ein Spielertausch während des Matches ist nicht statthaft.

Jedes Match hat **12 Einzelspiele** (Legs) und wahlweise einen zusätzlichen Tiebreaker (League-Schaltung), deren Spielerkombination und -position gemäß den Vorgaben des Spielberichtes erfolgt. Die Spieler der Heimmannschaft spielen auf Pos. 1 + 3 und die Gäste auf Pos. 2 + 4.

Tritt eine Mannschaft mit nur **3 Spielern** an, so muss der Platz des fehlenden Spielers "leer" gewertet werden. Die Positionswahl des „**leeren Spielers**“ auf dem Spielbericht bleibt der jeweiligen Mannschaft überlassen.

**Beispiel 1:** Das Heimteam H tritt mit 3 Spielern an, das Gästeteam G mit 4.

- Der leere Spieler würde in 3 Spielen auf Pos.1 antreten. Es rücken in diesen Begegnungen alle Spieler in der vom Spielplan vorgegebenen Reihenfolge nach, da Pos.1 ja nicht besetzt ist.

Statt Pos.1 leerer Spieler, Pos.2 G1, Pos.3 H, Pos.4 G2 ergibt sich also Pos.1 G1, Pos.2 H, Pos.3 G2.

- Der leere Spieler würde in 3 Spielen auf Pos.3 antreten. Es ergibt sich durch das frei werden der dritten Position also die Aufstellung Pos.1 H, Pos.2 G1, Pos.3 G2.

**Beispiel 2:** Das Heimteam H tritt mit 4 Spielern an, das Gästeteam G tritt mit 3.

Statt des leeren Spielers rücken wieder alle Spieler in der vom Spielplan vorgegebenen Reihenfolge nach:

- Der leere Spieler wäre auf Pos.2. Die tatsächliche Aufstellung lautet: Pos.1 H1, Pos.2 H2, Pos.3 G.

- Der leere Spieler würde auf Pos.4 spielen. Da er als letzter schießen würde ändert sich die Reihenfolge der anderen Spieler nicht, Pos.4 bleibt frei.

Ist der Kapitän beim Ligaspiel nicht anwesend, so hat er vorher einen regulären Spieler (bei einem Heimspiel kann das auch der Wirt sein) zu bestimmen, der seine Aufgaben stellvertretend übernimmt.

Wurde ein Spiel nach Ablauf des **Rundenlimits** (501 s.o. 20 Runden, 501 m.o. und d.o. 25 Runden, Cricket 20 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.

Der **Ablauf** der **Ligabegegnung** erfolgt unter Zuhilfenahme des **Spielberichtes**. Vor Beginn des Spieles ist der linke Block (Datum, Ort, Liga-Gruppe, Teams, Spieler usw.) - siehe beiliegendem Muster - inkl. dem Handicap (Spot) des jeweiligen Spielers (laut Spielerliste im aktuellsten Bullseye) auszufüllen. Dies muss komplett und richtig erfolgen, da die computermäßige Auswertung zwecks Erstellung der wöchentlichen Ergebnislisten sonst nicht möglich ist!

Es ist besonders darauf zu achten, dass die vorgegebenen Liga-, Mannschafts- und Spielernummern in den Spielbericht richtig und unbedingt **leserlich** eingetragen werden. Außerdem empfiehlt es sich, die notwendigen Münzen für das Spielgerät in erforderlicher Anzahl zu besorgen und einzuwerfen, damit der nachfolgende Spielablauf nicht unterbrochen wird.

Sollte das Dartgerät am Ligaabend nicht ordnungsgemäß funktionieren, so liegt die Entscheidung bei den beiden Kapitänen - sie können einvernehmlich beschließen:

- das Spiel trotzdem zu spielen (oder fortzusetzen)
- das Spiel zu verschieben (in diesem Fall ist das Ligabüro zu verständigen!)
- einen Servicemann zu rufen: Zuständig ist der jeweilige Automatenaufsteller, der dem Spielgerät zu entnehmen ist, oder bei Nichterreichbarkeit: die Ligaleitung Happy Game 07252/78 764 bzw. 0699/156 00 0 02

### **3.5 ABGABE DER SPIELBERICHTE**

Die Abgabe des von beiden Kapitänen unterzeichneten Spielberichtes muss bis Sonntag 22 Uhr der laufenden Woche, bei nachfolgenden Stellen eigenständig erfolgt sein:

TELEFAX:           07252/72 934  
TELEFON:           07252/78 764 oder 0699/156 00 0 02

Die Informationsübertragung per Telefax sollte - speziell für kurzfristige Berichtsabgabe - unbedingt genutzt werden.

**Die Verantwortung der termingerechten, vollständigen und korrekten Abgabe des Spielberichtes obliegt einzig der Heimmannschaft, bei Versäumnissen wird ausschließlich diese zur Verantwortung gezogen.**

**Bei nicht termingerechter Abgabe erfolgt für die Mannschaft ein Abzug von 2 Gewinnpunkten.**

### **3.6 WERTUNGEN**

#### **3.6.1 MANNSCHAFTSWERTUNG**

Das Ziel ist möglichst viele Einzelspiele (= Legs) für das Team zu gewinnen, denn ausschließlich diese zählen für die **Mannschaftswertung**.

In der **Ergebnisliste** der Spielgruppe - die nach jeder Spielrunde per Computer neu erstellt wird - erfolgt die Reihung der Teams nach einer Prozentzahl („Winning Percent“), die sich aus dem Verhältnis von gewonnenen zu gesamt durchgeführten Spielen ergibt.

(Beispiel: 48 Spiele, 20 gewonnen:  $20 / 48 \times 100 = 41,67 \%$ )

#### **3.6.2 EINZELWERTUNG**

Neben der Mannschaftsliste wird jeweils auch eine **Einzelrangliste** (Player Standings Report) erstellt. Hier finden folgende Spielerleistungen Berücksichtigung:

### Wertungen und Punktevergabe zur Berechnung des CDA (Current Dart Average) bei 501 Spielen:

Bei 301		CDA-Wert	Bei 501		CDA-Wert
6 DO	mit 6 Pfeilen auf 0	<b>20</b>	4. Rnd	mit bis zu 12 Pfeilen auf 0	<b>20</b>
7 DO	mit 7 Pfeilen auf 0	<b>10</b>	13 DO	mit 13 Pfeilen auf 0	<b>10</b>
8 DO	mit 8 Pfeilen auf 0	<b>9</b>	14 DO	mit 14 Pfeilen auf 0	<b>9</b>
9 DO	mit 9 Pfeilen auf 0	<b>7</b>	15 DO	mit 15 Pfeilen auf 0	<b>7</b>
4. Rnd	mit 10 - 12 Pfeilen auf 0	<b>4</b>	6. Rnd	mit 16 - 18 Pfeilen auf 0	<b>4</b>
Low Ton	mit 3 aufeinander folgenden Würfeln 100 - 150 Punkte				<b>1</b>
High Ton	mit 3 aufeinander folgenden Würfeln 151 - 180 Punkte				<b>3</b>
Win	Gewinn des Spieles (Legs)				<b>5</b>

Der für die Reihung der Spieler maßgebende "CDA-Wert" errechnet sich aus der Summe der „Feats and Awards“, dividiert durch die Zahl der durchgeführten Spiele.

Beispiel: 10 Siege, 3 Low Tons, 1 x 6. Rnd. bei 36 Spielen Modus 501 (GT):  

$$[(10 \times 5) + (3 \times 1) + (1 \times 4)] : 36 = \mathbf{1,583 \text{ CDA}}$$

### 3.7 HANDICAP

Wie in anderen Sportarten üblich, wird auch beim Dart international ein Spieler-Handicap gehandhabt. Dies, um die Bewerbe auch über einen längeren Spielzeitraum offen und interessant zu halten. Das Handicap fordert den guten Spieler, reizt ihn zu noch besseren Leistungen und ermöglicht dem Schwächeren die Freude am Kräfteressen im Bewerb.

Das Handicap wird bei der Ergebnisauswertung automatisch ermittelt und in der Ergebnisliste (Spalte "Spot") ausgegeben.

Bedeutung:

- Handicap 3: Spieler ohne Handicap
- Handicap 2: Spieler haben beim Beginn jedes Spieles einen Pfeil vorzugeben, beginnen mit 2 Würfeln
- Handicap 1: Spieler haben beim Beginn jedes Spieles zwei Pfeile vorzugeben, beginnen mit 1 Wurf
- Handicap 0: Spieler haben beim Beginn jedes Spieles alle drei Pfeile vorzugeben, es muss durch Drücken der Taste Spielerwechsel auf den nächsten Spieler umgeschaltet werden.

#### **Berechnung und Aufteilung:**

Die Spieler jeder Division werden nach dem Prozentschlüssel 15 - 35 - 35 - 15 den einzelnen Handicapstufen (SPOT) zugeordnet. Das heißt, dass 15 % der Spieler der betreffenden Division mit Handicap 0, sowie 35 % mit Handicap 1, weitere 35 % mit HC 2 und die restlichen 15 % mit HC 3 belegt werden. Maßgeblich für die Aufteilung ist der durchschnittliche CDA-Wert aller Spieler in der betreffenden Division. Ein Handicapvergleich zwischen unterschiedlichen Divisionen, z. B. aufgrund von CDA-Werten, ist daher nicht möglich. Das Handicap wird individuell auf die Leistung und Reihung in der jeweiligen Division bezogen.

Ebenso wie bei den Mannschaften erfolgt auch bei den Spielern die Reihung mit fallendem Wert.

Am Ende eines jeden Ligadurchganges (Saison) wird eine **endgültige** Spieler-Rangliste (Endwertung) erstellt, die jedoch nur jene Spieler berücksichtigt, die mindestens 60 % der möglichen Spiele bestritten haben. Es ist daher unbedingt erforderlich, den **Spielbericht** richtig, leserlich und eindeutig auszufüllen.

Es kann von der Ligaleitung beschlossen werden, in einzelnen Divisionen ohne Handicap zu spielen. Derzeit sind dies die Champions, Double Out, Masters und alle B – Divisionen.

Bei Cricketspielen wird das Handicap nie eingesetzt.

### 3.7.1 HANDICAP FÜR NEUSPIELER

**Neuspieler**, die in den bereits laufenden Ligaspielbetrieb einsteigen, müssen um einen sportlich fairen Wettkampf zu gewährleisten, ihre Spiele mit folgendem Handicap (Spot) beginnen:

Runde 2 + 3:	Bei Heim- und Auswärtsspielen mit	<b>3</b>
Ab Runde 4:	Bei Auswärtsspielen mit	<b>2</b>
	Bei Heimspielen mit	<b>1</b>
In den letzten 4 Rd.:	Bei Heim- und Auswärtsspielen mit	<b>0</b>
Ausnahme:	In sämtlichen Divisionen ohne Handicap dürfen in den letzten 4 Runden keine Neuspieler mehr eingesetzt werden!	

Als Neuspieler gelten Spieler, die im aktuellen „Bullseye“ in der Einzelwertung nicht aufscheinen, unabhängig davon, ob sie zu Beginn der Saison bereits gemeldet wurden.

## **4. ERWEITERTE REGELN & VERSTÖSSE IM LIGABETRIEB**

Aufgrund der Erfahrungen in den letzten Jahren wurde es erforderlich, einige Punkte zum Verhalten bei Ligaspielen genau zu definieren:

### **4.1 EINSATZ VON SPIELERN**

Jeder Spieler kann ausnahmslos in nur einer Mannschaft am Ligabetrieb teilnehmen, unabhängig von Region, Spielmodus und Einteilung (Ausgenommen Spieler der Oldies-Division und Mixed Liga, sie dürfen zusätzlich in einer anderen Mannschaft gemeldet sein, nicht jedoch in einer zweiten Oldies bzw. Mixed Liga-Mannschaft.) Übertritte zu einem anderen Team sind nur zwischen den Saisonen möglich.

Jeder Spieler ist bei begründetem Verdacht verpflichtet, auf Aufforderung eines Teamkapitäns seine Identität nachzuweisen (Lichtbildausweis).

Wird bei einem Ligaspiel festgestellt, dass ein Spieler nicht berechtigt ist an der Begegnung teilzunehmen (falsche Identität, bei einem anderen Team gemeldet, etc. ...) wird vorgegangen wie folgt:

Das laufende Spiel wird sofort unterbrochen, sämtliche Legs, die der betreffende Spieler gewonnen hat werden der gegnerischen Mannschaft gutgeschrieben. Der Spieler wird für die restlichen Begegnungen gesperrt. Das Ligabüro wird sofort mit Angabe von Datum, Uhrzeit und Ort verständigt (Telefon 07252/78 764 oder 0699/156 00 0 02, Fax 07252/72 934). Auf dem Spielbericht erfolgt ein entsprechender Vermerk.

Wird nach einem Ligaspiel (im Saisonverlauf) festgestellt, dass ein Spieler nicht spielberechtigt war:

Abzug sämtlicher Win-Punkte des betreffenden Spielers in der Mannschaftswertung; Ausschluss des Spielers aus allen Bewerben der Throw Dart-Liga.

Bei wiederholtem Auftreten in einer Mannschaft: Ausschluss aus der Throw Dart-Liga, mögliche Sperre des Ligalokales für die nächste Saison bei Kenntnis des Ligawirtes, der Mannschaft, von Einzelspielern und/oder des Kapitäns (Entscheidung obliegt der Ligaleitung).

### **4.2 SPIELBERICHTSABGABE**

(siehe Pkt. 3.5) Bei **nicht ordnungsgemäßer oder nicht erfolgter Abgabe von Spielberichten** erhält die hierfür verantwortliche Mannschaft einen **Abzug von 2 Meisterschaftspunkten**. (vgl. Pkt. 4.6)

### **4.3 SPIELVERSCHIEBUNGEN**

(siehe Pkt. 3.3) Bei Nichteinhaltung der **Meldepflicht** von **Spielverschiebungen** erhält die hierfür verantwortliche Mannschaft einen **Abzug von 2 Meisterschaftspunkten**.

Verschieben des Spiels in die letzte Spielwoche: **Abzug von 4 Meisterschaftspunkten**. (vgl. Pkt. 4.6)

#### **4.4 MANIPULATIONEN AM SPIELBERICHT**

Der Spielbericht muss nach Ende der Begegnung von beiden Kapitänen auf seine Richtigkeit überprüft und unterzeichnet werden. Wird einem Spieler vorsätzliche Manipulation eines Spielberichtes nachgewiesen, ist dieser Spieler mit sofortiger Wirkung aus allen Bewerbungen der Throw Dart-Liga auszuschließen und die Wertungen sind richtig zu stellen.

Werden zwei Teams vorsätzliche Manipulationen irgendeiner Art nachgewiesen: Ausschluss aus der Throw Dart-Liga mit allen Konsequenzen, Sperre der Kapitäne für die nächste Saison.

#### **4.5 UNENTSCULDIGTES FERNBLEIBEN**

(siehe Pkt. 3.2) Bleibt eine Mannschaft **unentschuldig** ihrem Ligaspiel fern, gilt folgende Sanktion: **Abzug von 4 Meisterschaftspunkten.** (vgl. Pkt. 4.6) Einzige Ausnahme: nachweisbare höhere Gewalt.

Im **Wiederholungsfall**: bei Zweimaligem unentschuldigtem Fernbleiben kann der **Ausschluss** aus dem Liga-Bewerb gegen diese Mannschaft ausgesprochen werden. In Divisionen mit Ligakassa wird jedenfalls ein Bußgeld von €30,- von der Mannschaft eingehoben.

#### **4.6 PUNKTEABZUG**

Bei einem Punkteabzug werden die Punkte von der „Win-Seite“ subtrahiert und auf der „Lost-Seite“ der Mannschaftswertung addiert. So wird garantiert, dass die Reihung nach „Winning Percent“ nicht verfälscht wird.

#### **4.7 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. Um die Tabelle möglichst nicht zu verfälschen, werden je Saisonhälfte sämtliche bereits absolvierte Begegnungen gegen die Mannschaft aus der Team – Wertung genommen, die erreichten Einzelleistungen der gegnerischen Spieler verbleiben allerdings in der Wertung:

Austritt in der 1. Saisonhälfte: alle betroffenen Mannschaftsspiele werden gestrichen

Austritt in der 2. Saisonhälfte: die Mannschaftsspiele aus der 1. Halbzeit bleiben in der Wertung aller Gegner, es werden nur die aus der 2. Halbzeit gestrichen.

##### **4.7.1 AUSWIRKUNG AUF DIE DARAUF FOLGENDE SAISON:**

Unabhängig ob nach einem freiwilligen Austritt oder einem von der Ligaleitung ausgesprochenen Ausschluss kann weder das ausgeschiedene Team noch eine offensichtliche Nachfolgemannschaft in der folgenden Saison gemeldet werden.

Das betreffende Ligalokal kann in der Folgesaison nur nach ausdrücklicher Zustimmung der Ligaleitung und Überprüfung der Anmeldungen zusätzliche Teams melden.

Ein Kapitän, dessen Mannschaft aus der Wertung genommen wurde, kann in der Folgesaison keine Mannschaft melden.

##### **4.7.2 PAUSIEREN EINER MANNSCHAFT**

Entschließt sich eine Team für eine Saison nicht am Spielbetrieb teilzunehmen, verliert sie ihren Platz in der Divisionseinteilung, nach Möglichkeit wird die Mannschaft bei erneuter Anmeldung in der Folgesaison wieder aufgrund ihrer Spielstärke eingeteilt.

#### **4.8 LOKALWECHSEL EINER MANNSCHAFT**

Ein Lokalwechsel während der Saison ist grundsätzlich nicht möglich, es sei denn, das Ligalokal ist für das Team aus Sicht des Lokalinhabers oder der Ligaleitung nicht weiter bespielbar. Dann kann ein Lokalwechsel in Absprache mit dem Ligabüro erfolgen.

Ein Lokalwechsel zwischen den Saisonen ist dann möglich, wenn:

- A) der Ligawirt auf die erneute Meldung des Teams verzichtet oder
- B) die Mannschaft mit mehr als der Hälfte der in der abgelaufenen Saison eingesetzten Spielern wechselt.

Trifft keiner der beiden Fälle zu, kann sich das Team nur neu anmelden und verliert ihren Anspruch auf den Platz in der bespielten Division.

#### 4.8.1 AUFTEILUNG EINER MANNSCHAFT

Teilt sich ein Team zwischen den Saisonen auf, entscheidet die Mehrheit der gemeldeten Spieler wo der Mannschaftsname und deren Rechte verbleiben.

Kommt es zu keiner Einigung, so obliegt das Recht auf den Platz in der bespielten Division:

- 1.) bei dem im Ligalokal verbleibenden Team.
- 2.) bei dem Team, in dem der Kapitän weiterspielt, sofern der Teamname gleich bleibt.
- 3.) bei dem Team, in dem der oder die leistungsmäßig besser platzierten Spieler gemeldet sind, wenn der Kapitän in keiner der beiden Folgeteams weiterspielt.

Der andere Teil der Mannschaft muss sich neu anmelden und kann vom Ligabüro in eine leistungsmäßig ähnliche, allerdings immer niedrigere Division eingeteilt werden, sofern dies nicht zu Lasten einer anderen Mannschaft erfolgt.

#### 4.9 MANNSCHAFTSWECHSEL EINES SPIELERS

Prinzipiell darf ein Spieler zwischen zwei Saisonen beliebig die Mannschaft wechseln, es gilt jedoch: Spieler der Divisionen Champions, Double Out, Masters und Spieler der B Divisionen mit einem CDA von mehr als 1,99 dürfen in der darauf folgenden Saison nur maximal 2 Divisionen absteigen.

- |       |                        |   |
|-------|------------------------|---|
| z.B.: | Double Out Spieler     | – darf maximal in eine B Division absteigen |
|       | B Spieler mit CDA 2,00 | – darf maximal in eine D Division absteigen |
|       | B Spieler mit CDA 1,99 | – darf beliebig die Division wechseln       |

#### 4.10 ANRUF DER JURY

Fühlt sich ein Spieler oder eine Mannschaft durch Maßnahmen (Sanktionen) der Ligaleitung ungerecht behandelt, so kann die **Disziplinar-Jury** angerufen werden (Einspruchsfrist 1 Woche). Dies erfolgt in Form eines Protestes und gegen Erlag einer Protestgebühr von €50,-. Wird dem Protest stattgegeben, so wird die Protestgebühr refundiert, anderenfalls ist sie verfallen.

Dieser Jury, die vom Vorstand der THROW DART-LIGA jeweils für eine Funktionsdauer von einem Jahr eingerichtet wird und aus 3 Personen besteht, kann ebenso bei Auseinandersetzungen zwischen Mannschaften aufgrund der Regeln des Liga-Spielbetriebes oder deren Auslegung angerufen werden. Auch in diesen Fällen gilt, dass die Protestgebühr im Falle einer positiven Entscheidung dem Aufforderer rückerstattet wird. Die Entscheidungen der Jury sind verbindlich und endgültig.

### 5. MANNSCHAFTSBEITRAG & LIGA-KASSE

#### 5.1 MANNSCHAFTSBEITRAG

Jede Mannschaft hat jährlich vor Beginn der Frühjahrsaison €87,- an die Ligaleitung zu bezahlen. Dieser Betrag versteht sich als Startgeld für die Frühjahrs- und Herbstsaison und gilt für jeweils ein Kalenderjahr. Steigt eine Mannschaft erst mit Beginn der Herbstsaison ein, so sind €44,- Mannschaftsbeitrag zu zahlen.

#### 5.2 LIGA-KASSE

Einzahlende sind die Liga-Wirte als Sponsoren (€140,- per Champions Team, €90,- für jedes Double Out und Masters Team), sowie sämtliche Spieler der betroffenen Divisionen. Die Auszahlung erfolgt an alle teilnehmenden Teams. Die Höhe der ausbezahlten Summe wird durch deren Leistung bestimmt.

Die Handhabung ist wie folgt:

Jeder Spieler zahlt pro Ligaspiel €4,- in die Ligakasse, also eine Mannschaft €16,- pro Begegnung. Dieser Betrag ist vor Beginn des Ligaspieles dem Kapitän oder Ligawirt der Heimmannschaft zu übergeben. Für beispielsweise 14 Spielrunden beträgt damit der Einsatz pro Team €224,-.

Je gewonnenem Einzelspiel (Leg) werden jedem Team €2,10 gutgeschrieben, aber auch €1,40 für ein verlorenes Leg (aufgrund der jeweiligen Zinssituation sind minimale Abweichungen möglich).

Gewinnt also ein Team alle ihre Spiele, so wird aus dem Einsatz ein auszuzahlender Betrag in Höhe von €382,20. Sollte aber eine Mannschaft alle Spiele verlieren so erhält sie immerhin noch €254,80. In jedem Fall ist der ausbezahlte Betrag höher, als die von der Mannschaft eingezahlten €224,-.

## **6. WEITERE LIGABEWERBE**

Neben der Team-Meisterschaft können im regelmäßigen Spielbetrieb der THROW DART-LIGA noch folgende Bewerbe durchgeführt werden:

- Ligagruppe Oldies Sonder-Divisionen der TD-Liga (siehe Anhang)
- Mixed Liga Hobbyliga auf dem 15 Zoll Board (Bullshoter)
- Champions Cup (Pokal)-Wettbewerb für Mannschaften, Endturnier aller Regionalsieger
- Summertime / Sommer Trophy Funbewerb für Mannschaften während des Sommers
- Throw Dart- Challenge Ranglisten-Turnierserie für Einzelspieler (siehe Anhang)
- EM/WM - Qualifikationsturnier für Einzelspieler, Entsendung der besten Spieler zur EDU EM bzw. IDF WM

## **7. TURNIERE**

Für die Durchführung von Electronic-Dart-Turnieren kann Hilfestellung angefordert werden.

Für Bewerbe nach dem Modus "Doppelte Chance" (Doppel KO System) sowie "Round Robin" stehen entsprechende Spielraaster für unterschiedliche Teilnehmerzahlen zur Verfügung.

Werden Bewerbe unter dem Management der THROW DART-LIGA ausgerichtet und durchgeführt, so gelten die in diesem Handbuch erfassten Spielregeln als verbindlich. Ebenso sind die Ergebnisse - nach manueller oder computerunterstützter Spielauswertung – als unumstritten anzusehen.

## **8. SONSTIGES**

### **Technik und Spielmaterial**

Für technische Belange der Spielgeräte, sowie für geeignetes Spielmaterial (Darts) ist der jeweilige Aufsteller zuständig, welcher dem Dartgerät zu entnehmen ist.

### **Informationen**

Alle Ergebnisse, aktuelle Informationen usw. werden den Spielstätten über das Informationsblatt "BULLSEYE" von der Ligaleitung mitgeteilt. Zusätzlich werden die Ergebnisse der Spiele, sowie Termine und Turniere im Internet unter [www.throwdarts.at](http://www.throwdarts.at) und [www.happygame.at](http://www.happygame.at) veröffentlicht.

### **DSFV**

Der Dartsportförderungsverein Steyr DSFV ist Veranstalter der TD-Liga im Raum Ober- und Niederösterreich. Weiters werden Dart-Turnieren, veranstaltet und die Teilnahme von Dartsportlern bei nationalen und internationalen Großveranstaltungen gefördert. ([www.happygame.at](http://www.happygame.at))

### **Salzburger Dartverband (SDV)**

Die THROW DART-LIGA ist Mitglied des Salzburger Sport-Fachverbandes, SALZBURGER DARTVERBAND - SDV, der auf Landesebene die Interessen des Dart-Sportes vertritt.

### **EDU und IDF**

Die Throw Dart-Liga ist Mitglied der europaweit größten Dachorganisationen für Electronic-Dart: die European Dart Union EDU mit Sitz in der Schweiz. ([www.edu-dart.com](http://www.edu-dart.com)) und die International Dart Federation IDF ([www.idfed.info](http://www.idfed.info))

Sämtliche bei der Throw Dart-Liga aktiven Spieler werden automatisch auch bei der EDU und IDF gemeldet, wobei die Throw Dart-Liga die Kosten für die Meldung übernimmt. Damit sind alle in der Liga aktiven Spieler auch zur Teilnahme an den Turnieren der EDU und IDF und deren Bewerben berechtigt.

### **Firmenzeichen/Logos**

Das Logo "THROW DARTS!" der Firma Siegfried Vorderegger, welches auch der Liga zur Verfügung steht, ist markenrechtlich geschützt. Eine Verwendung durch Ligamannschaften (z.B. für Dressen usw.) ist jederzeit nach Rückfrage gerne möglich.

Die Zeichen von EDU, IDF und SDV sind ebenfalls geschützt und dürfen nur von deren Mitgliedern verwendet werden. Dies schließt eine willkürliche Benützung von Teams oder Spielern aus.

### **Ligaleitung**

Die Leitung der Throw Dart-Liga hat ihren Sitz in Itzlinger Hauptstraße 93, 5020 Salzburg.

Betreuer für OÖ und NÖ ist

DSFV Steyr  
Annemarie Mitterramskogler  
Steinwändweg 31  
4407 Steyr-Gleink

Telefon 07252/78 764  
Mobil 0699/156 00002  
Fax 07252/72 934

E-Mail [annemarie@happygame.at](mailto:annemarie@happygame.at)

**RANGLISTENTURNIERE, Aufbau und Durchführungsmodus  
„THROW DART- CHALLENGE“**

Die **Throw Dart-Challenge** ist eine offene Ranglisten-Turnierserie, die nach internationalem Modus, mit untenstehender Punktevergabe ausgerichtet wird. Sie wird für Damen und Herren getrennt geführt. Spielberechtigt sind alle interessierten DartspielerInnen, Ranglistenpunkte werden nur für SpielerInnen, die bei der **THROW DART-LIGA** gemeldet sind, vergeben. Die Punktevergabe erfolgt unabhängig von der Teilnehmerzahl.

**Saisonverlauf:** Innerhalb eines Jahres finden im gesamten Raum der Throw Dart-Liga 6 Turniere statt. Neben der Jahres-Gesamtrangliste können auch regionale Listen geführt werden. In OÖ/NÖ weicht diese zeitlich von der Jahres-Gesamtrangliste ab. Die jeweils aktuelle (regionale) Reihung kann von der Ligaleitung für die Auswahl von SpielerInnen zu internationalen Turnieren oder ähnlichen Veranstaltungen herangezogen werden. Detaillierte Qualifikationsrichtlinien bzgl. internationale Bewerbe für OÖ/NÖ Spieler sind auf der Homepage [www.happygame.at](http://www.happygame.at) nachzulesen.

**Turnierablauf:**

**Hauptbewerb: Damen & Herren:** doppelte Gewinnchance, Best of 3 Legs, ab ½ Finale: Best of 5 Legs.

**Modus:** Bei einem Ranglistenturnier kann der Bewerb vom jeweiligen Veranstalter frei gewählt werden, allerdings muss die Spielart mindestens Master Out oder Cricket sein.

**Lucky Loser:**

Ab einer Gesamt-Teilnehmerzahl von 50 Personen wird ein Rahmenbewerb in Form eines 301 Open Out Einzel abgehalten. Startberechtigt am Lucky Loser sind alle zum Startzeitpunkt (noch 32 Spieler im Herrenbewerb) ausgeschiedenen Personen des Hauptbewerbes, Start- und Preisgelder gibt es beim Lucky Loser nicht, Ranglistenpunkte werden für die 3 Erstplatzierten vergeben (3, 2, 1 Punkte).

**Start- & Preisgelder:** Bei jedem Turnier ist ein Startgeld von €10,- einzuheben. Münzeinwurf beim Spiel sind €0,50. **Das gesamte Startgeld wird beim Turnier zu 100% wieder ausbezahlt**, dabei wird nach folgendem Schlüssel vorgegangen:

**Herren:** Rang 1: 30% --- 2: 20% --- 3: 15% --- 4: 10% --- 5/6: 7,5% --- 7/8: 5%

**Damen:** Rang 1: 35% --- 2: 25% --- 3: 20% --- 4: 10% --- 5/6: 5%

**Reihung und Auswertung:**

Es wird eine Gesamtrangliste nach untenstehendem Punkteschlüssel zentral erstellt und verwaltet, zusätzlich bleibt es den Regionalbetreuern überlassen, regionale Ranglisten für die Entsendung zu internationalen Turnieren zu führen.

Die Bestimmungen der Qualifikationskriterien für Events, die über diese Serie ausgespielt werden, bleiben in der Verantwortung der Regionalbetreuer.

Die Rangliste wird nach jedem durchgeführten Turnier aktualisiert und im Bullseye und im Internet veröffentlicht.

**Punktevergabe:**

<b>Herren</b>			
Platzierung	Punkte		
1. Platz	20	7/8. Platz	6
2. Platz	14	9.-12. Platz	5
3. Platz	12	13.-16. Platz	4
4. Platz	10	17.-24. Platz	3
5/6. Platz	8	25.-32. Platz	2
		Ab Rang 33	1
<b>Damen</b>			
Platzierung	Punkte		
1. Platz	10	7/8. Platz	3
2. Platz	7	9.-12. Platz	2
3. Platz	6	Ab Rang 13:	1
4. Platz	5		
5/6. Platz	4		

**Challenge Finalturnier:**

**Um am Finalturnier teilnehmen zu können, müssen folgende Kriterien erfüllt sein:**

**Herren & Damen:** Die Spieler müssen mindestens 3 Turniere einer Serie bestritten haben.

**Nur Herren:** Die Spieler müssen in den beiden abgelaufenen Saisons (Herbst und Frühjahr) in der Throw Dart-Liga gespielt haben und in einer der beiden Saisons mindestens 60% der möglichen Ligaspiele bestritten haben.

Nach Ablauf einer Turnierserie wird ein Finalturnier ausgetragen. Die besten 32 Herren und 16 Damen der bereinigten Challenge Rangliste qualifizieren sich für das Endturnier.

Beilage zum Handbuch der *THROW DART-LIGA*  
 Ligagruppe **OLDIES**  
 besondere Festlegung, **Version 3, gültig ab Jänner 2010**

Die Ligagruppe OLDIES spielt grundsätzlich nach den Regeln der THROW DART-LIGA, wie diese im Handbuch, in der jeweils gültigen Fassung, beschrieben sind. Es wurde jedoch vereinbart, dass ein Auf- oder Absteigen in allgemeine Liga-Divisionen nicht stattfindet. Die Bestenermittlung findet je Spielsaison nur innerhalb dieser Gruppe, die auch aus mehreren Einzeldivisionen bestehen kann, statt.

Das Mindestalter der SpielerInnen wird zurzeit mit dem vollendeten **35. Lebensjahr** festgesetzt.

Stichtag für die Frühjahrssaison: 1. Jänner

Stichtag für die Herbstsaison: 1. September

Auf allgemeinen Vorschlag und, um einen Missbrauch vorzubeugen, wurde in Übereinstimmung mit den Kapitänen dieser Ligagruppe beschlossen, dass jeder teilnehmende Spieler auf Verlangen einen Altersnachweis zu erbringen hat (amtl. Lichtbildausweis, Sozialversicherungskarte, etc.).

Oldies Spieler dürfen in anderen Throw Dart-Liga Divisionen gemeldet sein, es darf jedoch pro Mannschaft nur ein Champions bzw. Double Out Spieler je Spiel eingesetzt werden. Alle anderen Spieler (auch Hobby-Spieler) können unbegrenzt zum Einsatz kommen, solange nicht insgesamt mehr als 8 pro Team gemeldet sind.

Jeder Spieler muss sein Spiel nach dem Level seiner Ligaeinteilung beenden:

Champions und Double Out Spieler	beenden das Spiel mit einer doppelten Zahl
Masters Spieler	beenden das Spiel mit einer doppelten oder dreifachen Zahl
Damen	beenden das Spiel offen aus
alle anderen Spieler	beenden das Spiel offen aus

Ist ein Spieler in der laufenden Saison nicht bei einer Mannschaft gemeldet, wird die Wertung der letzten Saison zur Einteilung herangezogen. Scheint er in der letzten Saison in einer höheren Spielklasse auf, wird er als solcher eingereiht. Sobald er in der laufenden Saison im Bulls Eye aufscheint wird nach der aktuellen Liste gespielt.

Die Einstellung am Gerät erfolgt nach dem Spieler mit dem höchsten Spiellevel. Beendet ein Spieler aus einer niedrigeren Spielklasse das Spiel nach den für ihn geltenden Vorgaben, hat er gewonnen wenn der Winning Dart steckt, auch wenn das Gerät nicht abschaltet.

z.B.: Treten Spieler aus Double Out, Master und offenen Divisionen an, wird am Gerät Double Out gedrückt. Schaltet das Gerät durch treffen eines Doppelfeldes auf Null, hat der jeweilige Spieler gewonnen.

Beendet ein Masterspieler mit einem tripple Feld, gilt das Spiel ebenso als gewonnen.

Beendet ein Spieler einer offenen Division mit einem tripple oder single Feld, gilt das Spiel ebenso als gewonnen.

Zu beachten sind in jeder Saison eventuelle Ergänzungen zu den Regelungen der Oldies Divisionen, da diese auf Wunsch der Mannschaften von der Ligaleitung geändert werden können!

**Tel. 07252/78 764**  
**Fax 07252/72 93480**

*Feats and Awards*



**THROW DART-LIGA  
AUSTRIA**

**Spielbericht 501**

Datum		Runde	
Lokal			
Liga-Nummer			
Team-Name			
Team-Nummer			
Handicap			
<b>Heim</b>			
1.			
2.			
3.			
4.			
<b>Liga - Spielbericht</b>			
<b>Gäste</b>			
1.			
2.			
3.			
4.			
Team-Nummer			
Team-Name			

Heim												Gäste											
9	10	11	12	13	14	15	6	High Tons	Tons	Ergebnis	9	10	11	12	13	14	15	6	H. T.	Tons	Ergebnis		
1	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4		
2	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2		
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4		
4	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4		

An- bzw. Abmeldungen  
Besondere Leistungen

Gäste-Team Capitän  
Unterschrift

Heim-Team Capitän  
Unterschrift

Zur Ligasaison:

Bisher gespielt in Division: \_\_\_\_\_

Mannschaftsname (max. 20 Zeichen): _____	Liga-Abend: _____
Spielort (Lokalname, Adresse, Tel., Stempel): _____	Beginnzeit: _____
_____	Bemerkungen: _____
_____	_____

Die Anmeldung bitte vollständig mit Namen und Adresse **leserlich** ausfüllen!

### Nennschluss:

Mindestens 5 Spieler müssen gemeldet werden.

Die Angabe aller Daten für den Spielort (Ligalokal) und alle Stammspieler ist verpflichtend!

Unvollständig, falsche oder unleserliche Meldungen werden ausnahmslos abgelehnt!

<b>Teamkapitän &amp; Stammspieler 1:</b> Zu- und Vorname _____ Adresse: _____ _____ Handynummer: _____ Email-Adresse _____ Geb. am: _____ Staatsbürgerschaft	<b>Stammspieler 2:</b> Zu- und Vorname _____ Adresse: _____ _____ Handynummer: _____ Email-Adresse _____ Geb. am: _____ Staatsbürgerschaft
<b>Stammspieler 3:</b> Zu- und Vorname _____ Adresse: _____ _____ Handynummer: _____ Email-Adresse _____ Geb. am: _____ Staatsbürgerschaft	<b>Stammspieler 4:</b> Zu- und Vorname _____ Adresse: _____ _____ Handynummer: _____ Email-Adresse _____ Geb. am: _____ Staatsbürgerschaft
<b>Ersatzspieler 1:</b> Zu- und Vorname _____ Adresse: _____ _____ Handynummer: _____ Email-Adresse _____ Geb. am: _____ Staatsbürgerschaft	<b>Ersatzspieler 2:</b> Zu- und Vorname _____ Adresse: _____ _____ Handynummer: _____ Email-Adresse _____ Geb. am: _____ Staatsbürgerschaft
<b>Ersatzspieler 3:</b> Zu- und Vorname _____ Adresse: _____ _____ Handynummer: _____ Email-Adresse _____ Geb. am: _____ Staatsbürgerschaft	<b>Ersatzspieler 4:</b> Zu- und Vorname _____ Adresse: _____ _____ Handynummer: _____ Email-Adresse _____ Geb. am: _____ Staatsbürgerschaft

Mit Unterzeichnung dieser Anmeldung nehmen wir zur Kenntnis, dass die Teilnahme am Spielbetrieb der Throw Dart-Liga mit allen ihren Bewerben ausschließlich nach den Bedingungen und Regeln erfolgt, die im Handbuch der TD-L in der jeweils aktuellen und gültigen Fassung festgelegt sind. Das Regelbuch (Handbuch) wird bei erfolgten Ergänzungen bzw. Änderungen ausgetauscht bzw. bei neuen Ligastandorten dem Ligawirt unaufgefordert zur Verfügung gestellt. Die Anmeldung zur TD-Liga OÖ/NÖ beinhaltet die Mitgliedschaft beim DSFV (Dartsporförderungsverein Steyr). Nähere Informationen: [www.happygame.at](http://www.happygame.at)

\_\_\_\_\_  
Ligawirt

\_\_\_\_\_  
Aufsteller (Stempel)

\_\_\_\_\_  
Mannschaftskapitän



THROW DARTS!

THROW DART-LIGA  
**AUSTRIA**