



EFDL 89 – Liga – Regeln am Electronik – Dart

Änderung Saison 2015 -2016

1. Allgemeine Regeln

- 1.1 Spielvarianten
- 1.2 Spielerqualifikation
- 1.3 Sporttechnische Voraussetzung
- 1.4 Termine

2. Spielverlauf

- 2.1 Vorbereitung
- 2.2 Spielbeginn
- 2.3 Spielablauf
- 2.4 Spielablaufschluss
- 2.5 Nichtantritt
- 2.6 Streitfragen

3. Saisonende

1. Allgemeine Regeln

- 1.1 Spielvariation: 301 M.O. (Master Out „ Best of three “ und je 4 Doppel)

1.2 Spielerqualifikation

- 1.2.1 Ligaspieler müssen Mitglieder der EFDL sein. Anmeldung beim Ligasekretär.
- 1.2.2 Spieler dürfen nur für eine Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligasekretär für laufende Saison angemeldet sind. Hierzu müssen sie persönlich auf der Mannschaftsmeldung unterschrieben . Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die Saison gesperrt.
- 1.2.3 Ein Spieler darf in der laufenden Saison nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst in der darauffolgenden Saison zum Saisonanfang möglich.
- 1.2.4 Spielerwechsel innerhalb des Vereins von der 2. oder evtl auch 3. Mannschaft in die 1. Mannschaft ist direkt möglich.
Zurück in die 2. Mannschaft wird der Spieler mit 2 Spielen Sperre belegt. Diese Regelung gilt bis zum 6. letzten Spieltag, danach ist kein Wechsel mehr möglich!



EFDL 89 – Liga – Regeln am Elektronik – Dart

- 1.2.5** Mannschaftsmeldungen müssen zum Anmeldungstermin (1. Montag im August) für die neue Saison auf dem Meldebogen mit mindestens 4 Spielern gemeldet werden.
Auf dem Meldebogen müssen dann:
Vereinszugehörigkeit – Name – Vorname – Geburtsdatum – und persönliche Unterschrift der Spieler
Vermerkt sein
Wenn vorhanden auch die Passnummer. Das STARTGELD von 200€ je Mannschaft ist vor Saisonbeginn zu zahlen.
Neumeldungen und Nachmeldungen für eine Mannschaft können dann bis zum 1. Spieltag der neuen Saison ohne Sperre erfolgen.
Ab dem 1. Spieltag tritt ab der schriftlichen Anmeldung eines nachgemeldeten Spielers beim Ligasekretär eine Sperre in Kraft. Die Sperre beträgt 3 Spieltage. Es ist eine Nachmeldegebühr von 2,50 € je nachgemeldetem Spieler an die Kassiererin zu entrichten. Für die laufende Saison sind Vereinsname und Spieler bindend. Jeder Verein erhält zum Saisonauftakt eine Meldeliste mit dem neuen Spielplan. Eine Nachmeldung wird dann auf der Homepage bekannt gegeben.
Ab der Rückrunde sind keine Nachmeldungen mehr möglich.

1.3 Sporttechnische Voraussetzung

- 1.3.1** Gespielt wird ausschließlich an den anerkannten und für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten.
Das anerkannte und zugelassene Sportgerät ist Löwen – Dart oder baugleiche Dart (Single 20 Segmente blau, double und triple Segmente rot)
- 1.3.2** Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie folgenden Spezifikationen entsprechen.
- a) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
 - b) Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein
 - c) Das Maximalgewicht beträgt 18 g (Produktionsbedingte Toleranz von max. 5%)
- 1.3.3** Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,44 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls Eye – Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,98 m
Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist das Diagonalmaß ausschlaggebend.
Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden.
Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- 1.3.4** Das Board muss bei Wettkämpfen mit dem vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl beleuchtet sein.
(Norm: 40 Watt Strahler)

1.4 Termine



EFDL 89 – Liga – Regeln am Elektronik – Dart

1.4.1 Saisonanfang wird bekannt gegeben.

1.4.2 Spieltermine und Verlegung.

a) Spieltage können gewählt werden von Montag – Freitag. Mit Beschluss der Ligaversammlung wäre ggf. auch Samstag möglich.

Ausnahme bei Spielverlegung auch Samstag u. Sonntag möglich!

b) der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich.

c) Abweichungen aus dem Spielplan sind nur mit beidseitigen Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich und dem Ligasekretär rechtzeitig mitzuteilen.

d) Verlegte Spiele sind innerhalb von zwei Wochen nachzuholen! Dies gilt auch für das Saisonende, Bis zwei Wochen nach dem letzten Spieltag müssen alle Spiele gespielt sein. Bis dahin nicht nachgeholte Spiele werden nicht gewertet.

2. Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert.

Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach offizieller Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:3 - 0:20 – 0:40 verloren.

Nur höhere Gewalt (z.B. Wintereinbruch, Glatteis...) ermöglicht eine Ausnahme von der Regelung.

2.2 **Spielbeginn**

Spielberichtsbogen ausfüllen

Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn auszufüllen!

Nur in der EFDL 89 gemeldete Spieler dürfen eingetragen werden.

Die Spieler sind mit Passnummer einzutragen.

Passnummern sind ersichtlich auf Anmeldeformular und Homepage (siehe entsprechende Mannschaft)

Es dürfen nur Spieler mit gültiger Spielernummer eingetragen werden.

Gültigkeit tritt in Kraft sobald Passnummer auf Homepage Seite erscheint.

Die Mannschaftsführer haben sich von der Richtigkeit und Spielberechtigung der eingetragenen Spieler zu überzeugen.

Gegebenenfalls kann auch der Personalausweis verlangt werden, oder beim Ligasekretär nachgefragt werden.

Mit Spielbeginn ist damit der Spielberichtsbogen akzeptiert.



EFDL 89 – Liga – Regeln am Elektronik – Dart

- 2.2.1** Ein Team kann mit drei Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Ablauf seines Spieles in der 3. Spielrunde anwesend sein. Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinem Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0 : 2 verloren. Die Ersatzspieler (5. + 6. Spieler) können bis zur letzten Spielrunde eingetragen werden. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen werden oder geändert werden. Gespielt wird nach der vorgeschriebenen Spielvariante (301 M.O.)
Jeder gegen Jeden. (siehe 1.1)
- 2.2.2** Während des Spieles können die eingetragenen Ersatzspieler gegen einen eingetragenen Spieler ausgewechselt werden. Eine Rückwechslung ist nicht möglich.
Diese ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken.
Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung.
- 2.2.3** Wenn eine Mannschaft innerhalb einer Saison 1. mal nicht antritt, so wird ein Strafgeld in Höhe von 25 € (was einem Spielgeldanteil entspricht) erhoben.
Dieses Strafgeld wird auch noch beim 2. Nichtantritt erhoben.
Beim 3. Nichtantritt wird die Mannschaft aus der laufenden Saison ausgeschlossen!
Alle Straf gelder sind in die Ligakasse einzuzahlen.
- 2.2.4** Jeder Spieler der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden.
Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichtsbogen, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von den beiden Mannschaftsführer letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurfline erscheint, ist das Spiel 0 : 2 verloren.
- 2.2.5** Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte vor Ende des Spiels festgestellt werden, dass das falsche Spiel eingestellt wurde , wird das Spiel neu gestartet. Wird das Spiel mit der falschen Option durch einen korrekten M.O. beendet, so wird das Spiel normal gewertet.
- 2.2.6** Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Starfolge mit einem Wurf auf Bull's Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz, dessen Dartpfeil im Bull's Eye steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue oder beide Spieler in das rote Bull's Eye, wird der Wurf wiederholt.
- 2.3** **Spielablauf**
- 2.3.1** Die Abwurfline darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurfline zu beugen.
Auch ein Abwurf neben der Linie ist in gedachter Verlängerung gestattet.
- 2.3.2** Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgeräts geworfen werden.



EFDL 89 – Liga – Regeln am Electronik – Dart

- 2.3.3** Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.
Ausnahme: Wurf auf Bull!
- 2.3.4** Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler nicht einigen, entscheiden die Mannschaftsführer.
- 2.3.5** Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielnummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen.
a) Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneuten Betätigen der „Startwechseltaste“ als Nächster
b) Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der „Startwechseltaste“ das Spiel fort.
- 2.3.6** Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punktezahl anzeigen, so ist der Fehler umgehend zu beseitigen, oder auf einem anderen fortzusetzen. Bei zwei Geräten sollte auf einem weitergespielt werden.
Ist der Defekt nicht zu beheben und ein Ersatzgerät steht nicht zur Verfügung, so wird das Spiel abgebrochen und mit demselben Spieler an einem anderen Tag nachgeholt!
Der Satz, bei dem der Defekt aufgetreten ist, wird nicht gewertet!
Alle anderen Spiele und Sätze behalten Ihre Gültigkeit!
Die Mannschaftsführer haben den Spielbericht zu unterschreiben und den gleichen Spielberichtsbogen bei der Nachholbegegnung weiterzuführen.
- 2.4** **Spielschluss**
- 2.4.1** Nach der letzten Spielpaarung müssen beide Mannschaften den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen.
Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat der Ligasekretär die Möglichkeit, das Spiel nicht zu werten.
- 2.4.2** Nach Spielende ist der Spielberichtsbogen durch die Heimmannschaft sofort dem Ligasekretär brieflich, oder per Internet mitzuteilen. Ist im Spielberichtsbogen der Spieltag nicht von der Heimmannschaft eingetragen worden, so wird diese mit einem Strafgeld von 1,00 € belangt.



EFDL 89 – Liga – Regeln am Electronik – Dart

2.4.3 Der Spielberichtsbogen muss bis Sonntag der folgenden Spielwoche beim Ligasekretär vorliegen, ansonsten gilt das Spiel für die Heimmannschaft verloren: mit 0:3 Punkte, 0:20 Spiele , 0:40 Sätze.
Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichts bogens zu einer Verschiebung in der Tabelle kommen, besteht die Möglichkeit, mit Rücksprache des Vorstandes ein gesonderte Entscheidung zu treffen.

2.4.4 Sollte ein Team mehrfach den Spielberichtsbogen nicht pünktlich einsenden, kann der geschäftsführende Vorstand in Absprache mit der Delegiertenversammlung die Mannschaft disqualifizieren.

2.5 Nichtantritt

Eine Mannschaft die 3 x nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Siehe auch 2.2.3 dieser Regeln. Die bisher erzielten Spielerergebnisse werden aus der Tabelle herausgerechnet.

2.6 Streitfragen

2.6.1 Treten beim Spielbetrieb Unstimmigkeiten auf, so sind die einzelnen Clubs gehalten, dass zuerst intern zu lösen. Erst wenn sich keine Lösung ergibt, so wird um sofortige Mittelung an den 1. oder 2. Vorsitzenden gebeten.
Dieser versucht dann eine gerechte Lösung zu finden. Erst hiernach entscheidet der Vorstand.

2.6.2 Proteste und Einsprüche sind entweder auf dem Spielberichtsbogen oder in einer anderen schriftlichen Form beim Vorstand einzureichen. Dieses muss innerhalb von 8 Tagen nach dem Vorfall geschehen.
Spätere Proteste werden nicht mehr anerkannt.

3. Saisonende



EFDL 89 – Liga – Regeln am Elektronik – Dart

Alle Spieler verlieren mit dem Ende der Saison ihre Vereinszugehörigkeit und können sich so frühzeitig bei jedem in der EFDL gemeldeten Verein neu anmelden!
Die Spielernummer ist nur für die jeweilige Saison gültig.

Empfehlung

Im Gegenzug erklären sich die Mannschaften bereit je Mannschaft eine Runde Getränke für die anwesenden Spieler beider Mannschaften auszugeben. Hierbei sollte die Heimmannschaft die erste Runde geben.

Das Ausgeben eines Schnapses auf eine im Display angezeigte Schnapszahl (222, 111) kann unter den Spielern vor Spielbeginn vereinbart werden.

Die Wirte sollten bei evtl. Unstimmigkeiten die Liga-Regeln zur Einsicht bereit liegen haben.