



THROW DART - LIGA

HANDBUCH

Electronic Darting

AUSGABE XIV – gültig ab August 2020

MITGLIED bei:



INHALT:

Allgemeines: Die in diesem Handbuch verwendeten Personenbezeichnungen sind zur besseren Lesbarkeit nicht „gegendert“; das heißt Bezeichnungen wie „Spieler“, „Kapitän“, „Teilnehmer“ o.ä. beziehen sich auf alle Geschlechter. Wir bitten um Verständnis.

1.	ALLGEMEINE E-DART-SPIELREGELN	(Seite 3)
1.1	Das Spielgerät	
1.2	Spielarten in der Liga	
1.3	Dartsportregeln allgemein	(S. 3/4)
2.	LIGABETRIEB / MEISTERSCHAFT	
2.1	Teilnahme	(S. 4)
2.1.1	Altersbestimmungen	
2.2	Spielstätten / Nichtraucherchutz	(S. 4)
2.3	Aufbau der Liga	(S. 5)
2.3	Leistungsmäßige Einstufung der Divisionen	(S. 5, 11)
2.4	Teams und deren Anmeldung	(S. 5)
	2.4.1 An- und Nachmeldung von Neuspielern	
	2.4.2 Teamkapitän und Ligawirt	
2.5	Wertungen der Mannschaftsergebnisse im Ligabetrieb	(S. 6)
	2.5.1 Auf- und Abstieg	
2.6	Wertung Einzelergebnisse manuell	(S. 6)
	2.6.1 Handicap	
2.7	Wertung Einzelergebnisse automatisch	(S. 7)
2.8	Endwertung am Saisonende	
3.	SPIELBETRIEB	(S. 6)
3.1	Saisonverlauf	(S. 7)
3.2	Spieltermine und Wartefrist	(S. 7)
3.3	Spielverschiebungen	(S. 7)
3.4	Spielablauf	(S. 8)
3.5	Rundenlimit	(S. 8)
3.6	Fouls	(S. 8)
3.7	Technische Störung	(S. 8)
3.8	Abgabe der Spielberichte	(S. 9)
3.9	Einsatzbestimmungen für Neuspieler & Handicap	(S. 9)
4.	ERWEITERTE REGELN UND VERSTÖSSE IM LIGABETRIEB:	
4.1	Einsatz von Spielern	(S. 9)
4.2	Spielberichtsabgabe	(S. 9)
4.3	Spielverschiebungen	(S. 7, 10)
4.4	Manipulationen am Spielbericht	(S. 10)
4.5	Unentschuldigtes Fernbleiben	(S. 7, 10)
4.6	Punkteabzug	(S. 10)
4.7	Austritt einer Mannschaft	(S. 10)
	4.7.1 Ausschluss einer Mannschaft	
	4.7.2 Pausieren einer Mannschaft	
4.8	Lokalwechsel einer Mannschaft	(S. 10)
	4.8.1 Aufteilung einer Mannschaft	(S. 10)
	4.8.2 Mannschaftswechsel von Spielern / Einstufung	(S. 11)
4.9	Anruf der Jury	(S. 11)
5.	LIGA-KASSE	(S. 12)
6.	WEITERE LIGABEWERBE	(S. 12)
7.	TURNIERE & INTERNATIONAL	(S. 12)
8.	SONSTIGES	(S. 12)
	ANHANG / BEILAGEN	(S. 14 – 15)

VORBEMERKUNGEN

Das hier vorliegende "Handbuch" hat die Aufgabe, die im Rahmen der THROW DART-LIGA tätigen Spielstätten und Spielern sowie interessierten Bewerbern eine einheitliche Grundlage für Spielbetrieb und Bewerbsabwicklung zu bieten. Grundsätzlich werden alle Bewerbe nach den allgemeinen Richtlinien der EDU (European Dart Union, www.edu-dart.eu) ausgetragen und allgemein gültige Regeln daher nur teilweise beschrieben. Durch die fortschreitende Digitalisierung erscheint eine alleinige Drucklegung nicht mehr sinnvoll, notwendige Änderungen und Ergänzungen sind auf der Website www.throwdarts.at im Bereich „Downloads“ abrufbar, weiters verweisen wir auf „Liganews“ und „Bullseye Download“.

Gesonderte Bestimmungen, abweichende und zusätzliche Regelungen werden bei der Bewerbsankündigung oder vor dem Start des jeweiligen Bewerbes bekanntgemacht (Ausschreibung, Einteilung) und bei der Teilnahme durch die Beteiligten akzeptiert. Jegliche Bewerbsauswertung erfolgt digital und wird auch digital veröffentlicht (Radikaldart, Website), die Datenschutzverordnung der Throw Dart- Liga wird bei Bewerbsteilnahme akzeptiert. Es werden grundsätzlich keinerlei sensible Daten erfasst, eine Datenweitergabe an Dritte erfolgt nur dann, wenn es Bewerb oder Veranstaltung zur Durchführung erfordern (z. B. Bewerbe am Radikal Dart, internationale Turniere,..)

1. ALLGEMEINE E-DART SPIELREGELN

1.1 Spielgerät und Abstände:

Als Spielgerät für die Teilnahme an der Throw Dart- Liga sind derzeit münzbetriebene Elektronik-Dartgeräte folgender Hersteller und Bauweisen zugelassen: Scorpion Dart, Löwen Dart, Cyberdine Dart, Radikal Dart; alle mit 2-färbigen Segmenten in blau / rot. Die **Zielscheibe** hat einen Wertungsdurchmesser von 34 cm. Der Abstand zwischen Abwurflinie und Board beträgt 2,37 m, Die Bullhöhe 1,72 m, weiters ist eine Diagonalmessung zum Bullseye möglich (293 cm). Toleranzen bis zu 1,5 cm werden toleriert. Zwischen mehreren Dartgeräten, zu Seitenwänden oder etwaigen Mobiliar muss ein Abstand von mindestens 50 cm gegeben sein, von der Abwurflinie nach hinten mindestens 1 Meter. Durch bauliche Gegebenheiten kann ein geringeres Maß von der Ligaleitung genehmigt werden.

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

1.2 Dart – Disziplinen zur Verwendung in der Liga:

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

- **301 / 501 / 701 mit möglichen Optionen Master Out, Double Out Single Out & Team;**
 - **Cricketspiele, mit möglichen Optionen Cut Throat & Team, No Score, Burma Road (Split Score)**
- Weitere Spielarten sind grundsätzlich möglich und werden bei Bedarf gesondert beschrieben.

1.3 Dartsportregeln allgemein

- Im Sinne eines gedeihlichen Spieles und eines sportlichen Wettbewerbs wird von allen Spielern **fares Verhalten** erwartet. Körperliche und geistige Verfassung aller beteiligten Spieler müssen ein faires Spiel ermöglichen.
- Jeder Spieler hat drei Würfe pro Runde (=Aufnahme). Es steht dem Spieler zu jeder Zeit frei, alle Würfe zu absolvieren oder einen oder auch alle Würfe auszulassen, wenn er am Spiel ist. Durch Drücken der Taste "Spielerwechsel" oder Verlassen der Abwurflinie ohne ersichtlichem Grund wird die Aufnahme beendet.
- Die Spiellinie (Abwurflinie) darf vom Spieler während des Werfens betreten, jedoch nicht übertreten werden. Es ist erlaubt, sich mit dem Oberkörper über die Abwurflinie zu beugen. Erst nachdem das Gerät den letzten abzuwerfenden Pfeil registriert hat, darf die Linie überschritten werden.
- Jeder beteiligte Spieler hat sich vor seiner Aufnahme zu überzeugen, dass er an der Reihe ist und das Dartgerät bereit ist, seine geworfenen Darts zu registrieren. Wird dennoch früher geworfen, so zählt dieser Wurf als absolviert und darf auch nicht wiederholt werden. 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 Weiterschalten mit der Taste Spielerwechsel auf die richtige Position gebracht und er kann die ihm noch verbleibenden Pfeile für seine 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 der falschen Position wirft und das Spiel dabei beendet, so hat er bzw. seine Mannschaft diesen Leg verloren.

- 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 vom aktiven Spieler ohne Verlassen der Abwurfline nicht mehr zu erreichen ist.
- Jene Spielpunkte, die das Spielgerät nach den erfolgten Würfen anzeigt, ist die Punktezahl, die der Spieler erhält. Der Spieler akzeptiert, dass das Gerät Recht hat, das heißt, die Punkteanzahl, die sein Punktezähler anzeigt, ist für ihn verbindlich.
- 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!). In diesem Fall muss der Dartpfeil im Gerät verbleiben, bis sich der Kapitän des Gegners von der Richtigkeit überzeugt hat.
- Ein händisches Nachdrücken eines Pfeils um die Punktezahl zu beeinflussen, führt zum Spielverlust!
- Fällt das Spielgerät während eines Spieles durch Stromausfall oder anderen Gründen außerhalb der Verantwortung des Spielers aus, beginnt das Leg von Neuem (Neustart), es sei denn nach der erneuten Inbetriebnahme des Gerätes sind die Punktezahlen aller Spieler korrekt.

2. LIGABETRIEB / MEISTERSCHAFT

2.1 Teilnahme:

Die aktive Teilnahme am Spielbetrieb der Throw Dart- Liga erfolgt auf eigene Gefahr und eigenes Risiko.

Die Leitung der Throw Dart- Liga behält sich vor, Anmeldungen zur Meisterschaft von Lokalen, Teams oder einzelnen Spielern ohne Angabe von Gründen abzulehnen.

Die THROW DART-LIGA ist eine nicht auf finanziellen Gewinn orientierte Organisation. Gemäß den statuarischen Bedingungen dient diese Einrichtung ausschließlich der Förderung des Dartsportes und deren aktiver Spieler. Eine "Entlohnung" von Teams oder einzelnen Spielern kann daher auch nicht erfolgen.

2.1.1 Altersbestimmungen:

Solange noch keine eigenständigen Schüler- oder Jugendbewerbe durchgeführt werden, richtet sich das Mindestalter nach den jeweils gültigen Bestimmungen laut Jugendschutz.

Für die Entsendung zu Auslandsturnieren, insbesondere EDU Turniere, ist jedoch die Vollendung des 18.Lebensjahres erforderlich, es sei denn, ein Erziehungsberechtigter ist bei der Veranstaltung 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.

2.2 Spielstättenbestimmungen / Nichtraucherchutz:

Die Throw Dart- Liga e.V. und ihre angeschlossenen Aufsteller und Lokalbetreiber stellen eine Plattform zur geregelten Abwicklung von Dartsportbewerben zur Verfügung. Als Veranstaltungsorte kommen nur Spielstätten in Frage, die als „öffentliche Räumlichkeiten“ oder als „gastronomisch genutzt“ gelten. Es darf keinerlei Zutrittsbeschränkungen, Eintrittsgelder, etc. geben, auch nicht bei Vereinsheimen.

Eine wie auch immer geartete Einmischung in Hausrecht, Jugendschutz oder andere gesetzliche Bestimmungen durch die Throw Dart- Liga ist nicht möglich. Diesbezügliche Anfragen oder Forderungen Beteiligter müssen daher in jedem Fall abgelehnt werden.

Seit Eintreten der Nichtraucherchutzverordnung im November 2019 gilt für alle öffentlich zugänglichen Gebäude Rauchverbot. Bei in Eigenverantwortung der Spielstättenbetreiber ausgetragenen Bewerben haben die Aufsichtspersonen / Veranstalter / Inhaber für die Einhaltung des Schutzes von Nichtrauchern Sorge zu tragen. Bei Veranstaltungen, die direkt durch autorisiertes Personal der Throw Dart- Liga betreut werden, gilt generelles Rauchverbot.

Allerdings: Das Rauchen während der Aufnahme eines Spielers ist bei allen Bewerben der TD-L grundsätzlich untersagt, auch wenn ein Bewerb z. B. im Freien ausgetragen wird.

2.3 Aufbau der Liga

Der im Rahmen der THROW DART-LIGA durchgeführte Spielbetrieb erfolgt als **Mannschaftsbewerb**.

Die Teams werden regional orientiert in einzelne **Divisionen** (= **Ligagruppen**) eingeteilt. Unter Zugrundelegung der Mannschaftsergebnisse der vorangegangenen Ligasaison erfolgt eine leistungsabhängige Zuordnung zu den einzelnen Divisionen. Es ist auch möglich, dass einzelne Divisionen gleichrangig geführt werden. (B1 / B2 / B3,...)

2.4 Teams und deren Anmeldung / Spieltage

Eine Ligamannschaft kann vom Betreiber der Spielstätte (Ligawirt) oder einer dazu autorisierten Person gemeldet werden. Die **Anmeldung** ist mit den Daten von Spielern, Ligalokal und Heimspieltermin (Ligaabend) auszufüllen und zu unterzeichnen. Weiters muss der Geräteaufsteller angeführt werden.

Die Daten des Mannschaftskapitäns, seiner Vertretung und der Spielstätte sind in jedem Fall vollständig zu erfassen, von den weiteren Mitspielern ist die Angabe von Spielernummer (Radikal-ID), Vorname, Nachname und Geburtsdatum (wegen möglicher Namensgleichheiten) ausreichend. Im Sinne des Datenschutzes verlieren Spieler nach 2 Jahren Inaktivität ihre Spielernummer und werden aus der Verwaltungsdatenbank gelöscht. Jedes **Team** umfasst in der Regel maximal 8 aktive Spieler inklusive Teamkapitän. Systembedingt muss der Kapitän aktiver Teil der Mannschaft sein.

Die Auswahl der möglichen Heimspieltage ist, wenn nicht anders vereinbart, von Dienstag bis Samstag, in den Divisionen Happy Game kann auch der Sonntag ausgewählt werden, spätester Spielbeginn 20:30 h.

2.4.1 An- und Nachmeldung von Spielern:

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

- wenn der Spieler die leistungsmäßigen Einschränkungen der jeweiligen Division erfüllt (siehe Beilage Einstufung von Spielern)
- wenn noch nicht 8 Spieler in der aktuellen Tabelle gelistet sind oder
- gegen Abmeldung von einem der 8 Gelisteten. Dieser kann in der laufenden Saison in keinem Team mehr eingesetzt werden.
- Ausnahme: Divisionen, bei denen die Spieler während der Saison nicht aus der Tabelle gelöscht werden können oder Ganzjahresbewerbe. Hier sind bis zu 10 Spieler erlaubt (z. B.: Nationleague, Radikal Div.)
- Situationsbezogen kann eine abgeänderte Regelung zur Geltung kommen, dies wird jedoch im Vorfeld des Bewerbes bekannt gemacht.

2.4.2 Teamkapitän & Ligawirt

Beide Kapitäne oder deren Vertreter haben für einen reibungslosen Ablauf der Begegnung zu sorgen, kommt es bei Ungereimtheiten zu keiner gütlichen Einigung, fungiert der Lokalinhaber als neutraler Schiedsrichter (Selbstkontrolle).

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

- „Informationspflicht“; der Teamkapitän muss sich über aktuelle Daten und Spielregeln am Laufenden halten und hat gegebenenfalls seine Mitspieler und Gegner zu informieren (Tabellen, Handicap, News, ...)
- das pünktliche und vollzählige Erscheinen seiner Mannschaft zu den Ligaspielen;
- einen zügigen und fairen Spielablauf gemäß den Regeln dieses Handbuchs;
- vollständige und korrekte Angaben aller erforderlichen Daten am Spielbericht;
- Inkasso und Einzahlung der Beiträge für die Ligakasse;
- bei Heimspielen für die termingerechte Abgabe der Spielberichte;

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 (Platzangebot, Lautstärke,...);
- Bereitstellung eines regelkonformen, münzbetriebenen, E-Dart-Gerätes eines zugelassenen Aufstellers
- Bereithaltung des Regelwerks für eventuellen Bedarf (Handbuch, Einsichtnahme auf der Website)
- Zeitgerechte Einzahlung des Wirtebeitrages in Divisionen mit Ligakassa; (1. März / 1. Oktober)
- Weitergabe von neuen Liga-Organisationsunterlagen bzw. Einsicht der aktuellen Ergebnislisten;
- Information eines Servicemannes bei technischen Störungen;

2.5 Wertungen der Mannschaftsergebnisse im Ligaspielbetrieb

- Ziel ist es 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 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 x 100= 41,67 %**)

2.5.1: Auf- und Abstieg

- Grundsätzlich steigen nach einem kompletten Ligadurchgang (Liga-Saison) die beiden Erstplatzierten Teams einer Leistungsgruppe in die nächsthöhere 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 zu Lasten einer anderen Mannschaft.
- Bei **Punktegleichheit** von zwei Teams auf Auf- oder Abstiegsrängen entscheiden die direkten Duelle der abgelaufenen Saison über die Reihung. Ist auch dabei Punktegleichstand aufgetreten und die Notwendigkeit gegeben, so kann der Auf- bzw. Absteiger durch ein Entscheidungsspiel auf neutralem Boden ermittelt werden. 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 einer Mannschaft in der Vergangenheit Probleme im Verhalten oder der sportlichen Fairness auftraten. (Siehe auch Pkt. 2.1)

2.6 Wertungen der Einzelergebnisse mittels manueller Erfassung am Spielbericht

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

Wertungen und Punktevergabe zur Berechnung des CDA (Current Dart Average):

Feats and Awards bei 301		Wert	Feats and Awards bei 501		Wert
6 DO	mit 6 Pfeilen auf 0	20	- 4 Rnd	mit bis zu 12 Pfeilen auf 0	20
7 DO	mit 7 Pfeilen auf 0	10	13 DO	mit 13 Pfeilen auf 0	10
8 DO	mit 8 Pfeilen auf 0	9	14 DO	mit 14 Pfeilen auf 0	9
9 DO	mit 9 Pfeilen auf 0	7	15 DO	mit 15 Pfeilen auf 0	7
4. Runde	mit 10 - 12 Pfeilen auf 0	4	6. Runde	mit 16 - 18 Pfeilen auf 0	4
Low Ton	Ohne Überwerfen mit 3 aufeinanderfolgenden Würfeln 100 - 150 Punkte,				1
High Ton	Ohne Überwerfen mit 3 aufeinanderfolgenden Würfeln 151 - 180 Punkte				3
501 Win	Gewinn des Spieles (Legs)				5
Cricket Win	(erhalten beide Spieler des Siegerteams)				3

Der für die Reihung der Spieler maßgebliche "CDA-Wert" errechnet sich aus der Summe der „Feats and Awards“, dividiert durch die Anzahl an absolvierten Spielen (Legs).

Beispiel 301: 10 Siege, 3 x Ton, 1 x 4 Rnd. bei 36 Legs: $[(10 \times 5) + (3 \times 1) + (1 \times 4)] : 36 = 1,583 \text{ CDA}$

Bei Divisionen mit Cricket fließen die Wertungen des Cricket in die CDA – Einzelwertung ein.

2.6.1 Handicap (nur Divisionen mit Spielmodus 301 und CDA - Wertung)

- Handicap 3: Spieler ohne Handicap, Beginn mit 3 Würfeln / Handicap 2: Beginn mit 2 Würfeln
Handicap 1: Beginn mit 1 Wurf / Handicap 0: Spieler haben beim Beginn jedes Legs alle drei Pfeile vorzugeben, es muss durch Drücken der Taste Spielerwechsel auf den nächsten Spieler umgeschaltet werden. **Die Berechnung und Aufteilung erfolgt nach jeder Spielrunde (-woche) neu, daher muss eine aktuell gültige Tabelle während des Ligaspieles einsehbar sein.**

2.7 Wertungen der Einzelergebnisse durch automatische Erfassung (Radikal Dart System)

Diese Wertung kommt bei Divisionen mit automatischer Leistungsaufzeichnung durch das Dartgerät zum Einsatz (Radikal Dart System). Oben aufgelistete Feats & Awards sind in diesen Divisionen für die Reihung unbedeutend und dienen nur der zusätzlichen Information. Maßgeblich für die Reihung der Spieler ist hier nur der tatsächlich geworfene Pfeilschnitt (PPD) oder die erzielten Treffer pro Runde im Cricket (MPR), bzw. ein kombinierter Modus aus Beidem ($HCP = ((8,25 \times MPR + PPD)/2)$).

PPD	Tatsächlich geworfener Pfeildurchschnitt aller geworfener Darts in `01 Spielen.
MPR	Treffer pro Runde in Cricket Spielen.
HCP	Kombinierter, errechneter Wert aus PPD und MPR, siehe oben

In Divisionen, die im PPD / HCP Modus ausgetragen werden, übernimmt das Gerät die Berechnung eines möglichen Handicaps, dabei wird den schwächeren Spielern ein Punktevorsprung abhängig vom geworfenen Pfeilschnitt eingeräumt. Damit wird eine wesentlich feinere Abstufung zwischen den unterschiedlichen Spielstärken der beteiligten Spieler erreicht.

2.8 Endwertung der Einzelergebnisse am Saisonende

Am Ende eines jeden Ligadurchganges (Saison) wird eine **endgültige** Spieler-Rangliste (Endwertung) erstellt, die nur jene Spieler berücksichtigt, die mindestens 60 % der möglichen Spiele bestritten haben. Diese Wertung kann zu Qualifikationszwecken und für die Entsendung zu internationalen Bewerben herangezogen werden. (z. B: Masters, EDU,...)

3 SPIELBETRIEB

3.1 Saisonverlauf

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

Ligaabend ist jener Termin, an dem das wöchentliche Ligaspiel stattfindet. Jedem **Spielort** (Ligalokal) werden für sein(e) Team(s) von der Ligaleitung mit Beginn der Saison alle notwendigen Organisationsmittel zur Verfügung gestellt.

3.2 Spieltermine & Wartefrist

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. Sollte es einer Mannschaft unmöglich sein, pünktlich zu erscheinen, so ist der Kapitän (Wirt) des Gegners unverzüglich zu informieren.

Nur dann wird eine Wartefrist von 45 Minuten anberaumt.

20 Minuten vor dem offiziellen Beginn der Begegnung ist das Ligagerät für die Gastmannschaft zu reservieren. Erscheint eine Mannschaft nicht pünktlich verfällt diese Einspielphase.

3.3 Spielverschiebungen:

- (1) **Der Liga-Abend eines jeden Teams ist zu respektieren!**
 - (2) Spielverschiebungen werden nur nach rechtzeitiger, vorheriger Absprache mit dem gegnerischen Team und Bekanntgabe im Ligabüro zugelassen (Frist 3 Tage, ausgenommen höhere Gewalt).
 - (3) Eine Mannschaft kann maximal **3 Begegnungen pro Saison** aus eigenem Antrieb über die laufende Runde (Spielwoche) hinaus verlegen, Begegnungen vorzuziehen ist jederzeit möglich.
 - (4) Spielverschiebungen in die letzte Spielrunde einer Meisterschaftssaison sind nicht erlaubt.
 - (5) Verschobene Spiele sollten **nach Möglichkeit innerhalb von 3 Wochen nachgetragen werden**, oder aber in der nächsten ligafreien Woche. Kommt zwischen den beteiligten Mannschaften dennoch keine Terminvereinbarung zu Stande, so wird von der Ligaleitung ein Termin unter Abwägung von Heimrecht und Umständen vorgeschlagen. Dieser Termin ist verpflichtend einzuhalten, anderenfalls gilt die Begegnung als „Nicht angetreten“.
- **Bei Verstößen gegen einen der Punkte (2), (3) und (4) werden dem verursachenden Team 2 Meisterschaftspunkte abgezogen.** Diese werden dem Gegner nicht gutgeschrieben. Kann kein „verursachendes Team“ ausgemacht werden, können beide Teams belangt werden. (Siehe auch erweiterte Regeln und Verstöße).

3.4 Spielablauf:

Jedes Ligaspiel (Match) wird von **2 Mannschaften** (Heim- und Gästemannschaft) bestritten. Jede Mannschaft umfasst in der Regel 4 Spieler. Die zum Spiel angetretene Mannschaft hat das Spiel in dieser Zusammensetzung auch zu beenden. Ein Spielertausch während des Matches ist nicht statthaft (ausgenommen Head2Head und Radikal Ligen). Der **Ablauf der Ligabegegnung** erfolgt unter Zuhilfenahme des **Spielberichtes (Scoresheet)**. Vor Beginn des Spieles ist der linke Block (Datum, Ort, Liga-Gruppe, Teams, Spieler usw.) inklusive etwaigen Handicap (Spot) der Spieler (laut aktueller Tabelle oder Ausdruck aus der Homepage) auszufüllen. Bei „Radikal“ - Divisionen hat der Scoresheet nur informativen Zweck. 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, die beteiligten Spieler rücken um eine Position nach. In Ligasystemen, die unter Zuhilfenahme des Radikal Systems ausgetragen werden, muss der 4. Spieler eingetragen werden, seine Position wird durch wiederholtes Drücken der Spielerwechseltaste übersprungen.

3.5 Rundenlimit:

Wurde ein Leg nach Ablauf des **Rundenlimits** nicht entschieden, so wird der Sieger durch Werfen je eines Dartpfeiles von den 4 beteiligten 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 2 dem Boardzentrum am nächsten platzierten Darts ein, so haben nur diese Spieler den Bullwurf zu wiederholen. Verfehlt ein Bullwurf das Board oder steckt nicht, so darf der Wurf nicht wiederholt werden.

3.6 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:

- Vorsätzliche Behinderung oder Ablenkung des Gegners, wenn dieser wirft: eine Runde aussetzen, Im Wiederholungsfall Verlust des Spieles, weiters Ausschluss aus dem Spiel
- Werfen von drei Pfeilen auf die falsche Position: eine Runde aussetzen
- Auslösen der Punktwertung mit der Hand: eine Runde aussetzen
- Absichtliches Verursachen eines Geräteausfalles, Missbrauch der Ausrüstung, unsportliches Verhalten: Verlust des Spieles (Legs), im Wiederholungsfall Ausscheiden aus dem Spiel.
- Das Rauchen während der Aufnahme eines Spielers ist untersagt, auch wenn ein Bewerb z. B. im Freien ausgetragen wird.

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

3.7 Technische Störung:

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

- einen Servicemann des betroffenen Geräte – Aufstellers zu rufen und nach evtl. Reparatur fortzusetzen
- das Spiel trotzdem zu spielen (oder fortzusetzen) und dessen Wertung zu akzeptieren
- das Spiel abubrechen und nach Möglichkeit sofort einen neuen Termin zu vereinbaren (Ligabüro verständigen!). Zum Ersatztermin wird bei Anwesenheit aller 8 Spieler die Begegnung bei dem Spielstand fortgesetzt, vor dem die Störung auftrat. Sind nicht beide Teams unverändert anwesend, wird die Begegnung als Ganzes mit allen aktuellen Bedingungen (z. B.: Änderung eines Handicaps) neu gestartet.
- Kommt keine Einigung zustande, fungiert der Lokalbetreiber als neutraler Schiedsrichter

Verhalten beim Ausfall eines Radikal Dart Gerätes: (möglichst in der Reihenfolge)

1. Versuch des Wiedereinstiegs in das Ligaspiel (bei Gelingen wird die Begegnung direkt fortgesetzt)
 2. Test der Internetverbindung über das Menü / Information / Verbindungstest. Hierbei werden verschiedene Schritte des Verbindungsaufbaus durchgespielt, meist gibt das bereits Aufschluss über die Ursache.
 3. Gegebenenfalls Prüfung der Internetverbindung am Standort.
 4. Liegt der Fehler außerhalb der Behebungsmöglichkeiten (Onlinespiele und Ligen sind ausgegraut, eine Internetverbindung im Lokal aber vorhanden), bitte einen zuständigen Techniker verständigen und dessen Rat einholen, gegebenenfalls etwas zuwarten, oft können Serverfehler rasch behoben werden.
- Bitte nur nach Aufforderung durch einen Techniker oder wenn keine andere Möglichkeit mehr besteht, einen Neustart des Radikal Dart durchführen, da die vorhandenen Daten am Gerät zwischengespeichert sind und ansonsten verloren gehen könnten.

Kann der Fehler auch nach Rücksprache nicht behoben werden, liegt die Entscheidung bei den beiden Kapitänen, ob das Spiel fortgesetzt wird. Eine Einzelwertung wird in diesem Fall nicht erfasst.

3.8 Abgabe der Spielberichte:

Die Abgabe des von beiden Kapitänen unterzeichneten Spielberichtes muss bis spätestens **Samstag / Sonntag** der laufenden Spielrunde, **24:00 Uhr** bei nachfolgenden Stellen eigenständig erfolgt sein:

- FAX: 06244 21 6 21 - 19
- Mail: berichte@throwdarts.at Scan oder Foto des originalen Berichtes)
- WhatsApp: 0660 74 74 549 – Diese Rufnummer ist NUR zum Übermitteln von Spielberichten als WhatsApp Nachrichten eingerichtet, Anrufe oder Sprachnachrichten erreichen uns nicht.

Eine telefonische Durchgabe ist aufgrund der vielen digitalen Möglichkeiten nicht mehr vorgesehen!

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

3.9 Einsatzbestimmungen für Neuspieler und deren Handicap:

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

Divisionen 301: Neuspieler, die in den bereits laufenden Ligaspielbetrieb einsteigen, müssen um einen sportlich fairen Wettkampf zu gewährleisten, ihre Spiele mit folgendem Handicap (Spot) beginnen:

Bis Runde 4:	Bei Heim- und Auswärtsspielen mit	3
Ab Runde 4:	Bei Auswärtsspielen mit	2
	Bei Heimspielen mit	1
In den letzten beiden Runden:	Bei Heim- und Auswärtsspielen mit	0

In Divisionen mit Radikal Spielmodus wird ein etwaiges Handicap als Punktevorsprung für den schwächeren automatisch berechnet.

In allen Divisionen ohne Handicap (vorwiegend 501) dürfen in den letzten zwei Runden einer Saison keine neuen Spieler eingesetzt werden.

4 ERWEITERTE REGELN & VERSTÖSSE IM LIGABETRIEB:

4.1 Einsatz von Spielern:

Jeder Spieler kann ausnahmslos in nur einer Mannschaft am Ligabetrieb der TD-L teilnehmen, unabhängig von Region, Spielmodus und Einteilung. Parallel geführte Meisterschaften (z. B: Mixed Liga, Head2Head, , Oldies, Online Ligen) sind von dieser Regelung ausgenommen (Bekanntgabe durch das Ligabüro in der Bewerbungsausschreibung). 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 (Ausweis, Führerschein, E-Card, Radikal Player Card, etc.).

Wird während eines Ligaspiels 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 unterbrochen, sämtliche Legs, die der betreffende Spieler (mit)entschieden hat, werden der gegnerischen Mannschaft gutgeschrieben. Der Spieler wird für die restlichen Begegnungen gesperrt und die betroffene Mannschaft muss die Begegnung zu dritt zu Ende spielen. Das Ligabüro wird sofort mit Angabe von Datum, Uhrzeit und Ort verständigt (Anrufbeantworter, 06244 21 6 21 - 18, Fax 06244 21 6 21 - 19). Auf dem Spielbericht erfolgt ein entsprechender Vermerk.

Wird nach einem Ligaspiel (oder 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 (Entscheidung obliegt der Ligaleitung).

4.2 Spielberichtsabgabe (siehe auch Pkt. 3.4):

Bei **nicht ordnungsgemäßer oder nicht termingerecht erfolgter Abgabe von Spielberichten** erhält die hierfür verantwortliche Mannschaft einen **Abzug von 2 Meisterschaftspunkten**.

4.3 Spielverschiebungen (siehe auch Pkt. 3.4):

Bei Nichteinhaltung der **Meldepflicht** von **Spielverschiebungen** erhält die hierfür verantwortliche Mannschaft einen **Abzug von 2 Meisterschaftspunkten**.

4.4 Manipulationen am Spielbericht:

Der Spielbericht muss nach Ende der Begegnung von beiden Kapitänen auf seine Richtigkeit überprüft und unterzeichnet werden. Wird einem Beteiligten 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, kann von der Ligaleitung der Ausschluss aus der Throw Dart- Liga mit allen Konsequenzen ausgesprochen werden.

4.5 Unentschuldigtes Fernbleiben (siehe Pkt. 3.2 Ligaspiel)

Bleibt eine Mannschaft **unentschuldig** ihrem Ligaspiel fern, muss die Begegnung sobald möglich nachgeholt werden, vom Ergebnis werden der Mannschaft **6 Meisterschaftspunkte** abgezogen. Ist ein Nachholen nicht möglich, werden die Punkte dennoch abgezogen und dieser Mannschaft wird ein eventueller Aufstieg in der folgenden Meisterschaft verwehrt.

Im **Wiederholungsfall** des unentschuldigtes Fernbleibens kann der **Ausschluss** aus dem Liga-Bewerb gegen diese Mannschaft ausgesprochen werden.

4.6 Punkteabzug:

Bei einem Punkteabzug werden die entsprechenden Punkte von der „Win-Seite“ subtrahiert und auf der „Lost-Seite“ der Mannschaftswertung addiert.

4.7 Austritt einer Mannschaft während der Saison:

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 sämtliche bereits absolvierten Begegnungen gegen diese Mannschaft aus der Team – Wertung genommen, die erreichten Einzelleistungen der gegnerischen Spieler verbleiben nach Möglichkeit in der Wertung. Etwaige Beiträge zur Ligakassa werden aliquot erstattet, Meldegebühren oder Teambeiträge verfallen.

4.7.1 Ausschluss einer Mannschaft:

Siehe 4.7, zusätzlich sind die verursachenden Spieler des Teams für die nächste Saison gesperrt. Die betreffende Mannschaft kann in der Folgesaison nicht erneut gemeldet werden. Etwaige geleistete Beiträge zur Ligakassa oder Meldegebühren werden nicht erstattet und verfallen.

4.7.2 Pausieren einer Mannschaft:

Entschließt sich ein 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 eingestuft, allerdings nie zu Lasten eines anderen Teams.

4.8 Lokalwechsel einer Mannschaft:

Ein Lokalwechsel während der Saison ist 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 geschlossen mit allen 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, obliegt das Recht auf den Platz in der bespielten Division:

- 1.) Bei der im Ligalokal verbleibenden Mannschaft
- 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 keinem der beiden Folgeteams weiterspielt.

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

4.8.2 Mannschaftswechsel von Spielern / Einstufung der Divisionen (Level):

Anmerkung: Die hier angegebene Bezeichnungen der Divisionen und Bewertungslevel und deren Abstufungen gelten als allgemeine Richtlinien und werden – falls erforderlich – durch zusätzliche regionale Bestimmungen und Regelungen ergänzt bzw. ersetzt. Bei notwendigen Abweichungen werden die detaillierten Richtlinien jeweils zu Saisonbeginn veröffentlicht.

Prinzipiell darf ein Spieler zwischen zwei Saisonen beliebig die Mannschaft wechseln. Allerdings gilt, um einen sportlich fairen Wettkampf zu ermöglichen:

Für Divisionen mit Level „A“ (alle Champions Div., Nationleague I, 501 DO):

Spieler mit einem PPD / HCP über 18,00 (Radikal) bzw. einem CDA größer 1,99 dürfen in der darauffolgenden Saison maximal zwei Divisionen niedriger spielen (auch wenn dies einen Wechsel im Level beinhaltet), Spieler mit PPD / HCP unter 18 (oder CDA kleiner 2) können maximal einen Level niedriger spielen, auch wenn es mehrere Divisionen im darunterliegenden Level gibt (oder eben auch max. 2 Divisionen).

Für Divisionen mit Level (B, C, D):

Um Spieler, die bereits in der Throw Dart- Liga aktiv sind / waren, nicht gegenüber Spielern zu benachteiligen, die die Liga wechseln bzw. parallel spielen, und nicht zuletzt um der Einfachheit und Verständlichkeit Rechnung zu tragen, gilt:

Neuspieler dürfen, unabhängig vom vorher erreichten CDA / PPD / HCP Wert, maximal einen Level niedriger spielen, wenn sie die Mannschaft wechseln.

Die Beurteilung bzw. Einstufung liegt eindeutig in der Verantwortung des Kapitäns und des Neuspielers, der ja schließlich wissen muss, wo er in der abgelaufenen (aktuellen) Saison aktiv war oder derzeit ist.

Spieler, die dennoch (egal ob wissentlich oder nicht) **falsch eingesetzt** werden, müssen für den Saisonverlauf aus dem Bewerb genommen werden und können damit auch in keiner anderen Mannschaft mehr eingesetzt werden. **Ab dieser Runde werden die erreichten Mannschaftspunkte eines unberechtigt eingesetzten Spielers der Mannschaft abgezogen und dem Gegner gutgeschrieben.**

Pausiert ein Spieler für mindestens 2 Saisonen, kann er beliebig wieder einsteigen. Wechselt ein Spieler aus einer anderen Liga – Organisation (oder spielt mehrere Ligen), so wird auch der Level aus dieser Organisation herangezogen. Zuerst zählt allerdings immer die Spielstärke in der Meisterschaft der Throw Dart- Liga.

Der Level einer TDL- Division ist immer im Divisionsnamen angegeben, auch sind die Divisionen eines Levels mit absteigenden Liganummern versehen.

Spielt(e) ein Spieler nicht Throwdarts, aber in einer anderen Liga-Organisation (z. B. ÖCSV oder BGL, ...) in einer „A“ Division, darf er nur in einer „B“ – Division oder höher neu eingesetzt werden.

Wir appellieren an die Fairness und Ehrlichkeit aller Beteiligten und weisen darauf hin, dass Spielern eine Teilnahme am Meisterschaftsbetrieb laut Statuten ohne Angabe von Gründen verweigert werden kann.

ES GILT DIE SELBSTKONTROLLE JEDER MANNSCHAFT!

4.9 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 schriftlichen Protestes und gegen Erlag einer Protestgebühr von Euro 30,--. 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 auf Grund 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. DIVISIONEN MIT LIGA-KASSE

Einzahlende sind die Liga-Wirte als Sponsoren sowie die aktiven Spieler der Mannschaften. Die Auszahlung erfolgt **an alle platzierten Teams** nach Abschluss der Saison. Die Höhe der ausgezahlten Summe wird durch deren Leistung bestimmt und richtet sich nach den gewonnenen und verlorenen Legs in der Meisterschaft.

Die Handhabung gestaltet sich regional unterschiedlich und wird jeweils in den betreffenden Divisionen / Regionen / Bewerbungen gesondert bekannt gegeben.

6. WEITERE LIGABEWERBE

Neben der Liga-Meisterschaft können im regelmäßigen Spielbetrieb der THROW DART-LIGA noch weitere Bewerbe durchgeführt werden, teilweise auch „Online“:

- Nation League & Online League überregionale Divisionen am Radikal Dart
- Head 2 Head (Winter/Sommer Cup) Meisterschaft oder Cup im Modus Mann gegen Mann
- Summertime Funbewerb für Mannschaften während des Sommers
- Masters – League Champ Einladungsturnier für Einzelspieler
- Masters – Ladies Champ Einladungsturnier für Damen, Einzel
- EM- Qualifikationsturniere für Einzelspieler, Entsendung der besten Spieler zur EDU EM
- Radikal Ranglisten & Turniere für Einzelspieler, Einteilung nach Spielstärke (PPD/MPR), abgestufte Endturniere, oftmals Online ausgetragen

7. TURNIERE

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

Für Bewerbe nach dem Modus "Doppelte Chance" sowie "Round Robin" stehen entsprechende Spielraster für unterschiedliche Teilnehmerzahlen zur Verfügung (Download: www.throwdarts.at/formulare).

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 unstrittig anzusehen.

8. SONSTIGES

Technik und Spielmaterial

Für technische Belange der Spielgeräte ist der jeweilige Automatenaufsteller des Ligalokals zuständig, bzw. sein technischer Dienst. Entsprechende Kontaktdaten müssen im Ligalokal aufliegen (z.B: Aufkleber)

Informationen

Die Ergebnisse, aktuelle Informationen usw. werden den Spielstätten über die Website www.throwdarts.at zur Verfügung gestellt, in Ligen mit Radikal Dartsystem sind die Tabellen auch direkt am Gerät einsehbar.

Eine wöchentliche Zusendung des „Bullseye“ findet aufgrund der hohen Versandkosten nicht statt. Das Heft ist allerdings wöchentlich aktuell im Downloadbereich unserer Website zu finden und wird am Saisonende bei den regionalen Meisterschaftsfeiern ausgegeben.

EDU – European Dart Union

Die Throw Dart- Liga ist Mitglied der europaweit größten Dachorganisation für Electronic- Dart mit Sitz in der Schweiz. (www.edu-dart.com)

Sämtliche Spieler, die bei der Throw Dart- Liga seit mindestens 2 Saisons aktiv sind, in einer der beiden Saisons mindestens 60% der möglichen Begegnungen bestritten haben und keinem anderen Dachverband angehören, werden im Regelfall automatisch bei der EDU gemeldet, wobei die Throw Dart- Liga die Kosten für Meldung und Mitgliedschaft übernimmt. Damit sind diese Spieler zur Teilnahme an allen EDU – Turnieren und Bewerbungen berechtigt. Die Throw Dart- Liga behält sich allerdings vor, Spielern ohne Angabe von Gründen die Meldung bei der EDU zu verweigern.

Firmenzeichen / Logos

Das Logo "THROW DARTS" der Firma Vorderegger Developments GmbH, 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 und SDV sind ebenfalls geschützt und dürfen nur von Mitgliedern nach ausdrücklicher Genehmigung verwendet werden. Dies schließt eine willkürliche Benützung von Teams oder Spielern aus.

BEILAGE – ÜBERSICHT / EINSTUFUNGSLEVEL (BEISPIELE)

DivID	Bezeichnung Division	Spielmodus	LEVEL
Nat1	Nationleague 1	501 Double Out Team / Cricket (Radikal)	A
Nat2 – ff	Nationleague 2 - ff	501 Master Out Team / Cricket (Radikal)	B
HG100	Happy Game Champions Division	501 Double Out / Cricket (Radikal)	A
HG101 – 102	Double Out Division Ost / West	501 Double Out / Cricket	A
HG 110	Division Ennstal Masters	501 Masters / Cricket	B
HG 111	Division Ennstal B	501 Open / Cricket	B
HG 120	Division Enns Masters	501 Masters / Cricket	B
HG 121 / 122	Division Enns B 1 / B 2	501 Open / Cricket	B
HG 123 ff	Divisionen Enns C - ??	501 Open Out	C
HG 130	Division Amstetten Masters	501 Masters / Cricket	B
HG 131 / 132	Division Amstetten B1 / B2	501 Open / Cricket	B
HG 133 ff	Division Amstetten C - ??	501 Open / Cricket	C
HG 140	Division Steyr Masters	501 Masters / Cricket	B
HG 141 / 142	Division Steyr B1 / B2	501 Open / Cricket	B
HG 143 ff	Divisionen Steyr C - ??	501 Open Out	C
HG 160	Division Linz Masters	501 Masters / Cricket	B
HG161 /162	Division Linz B1 / B2	501 Open / Cricket	B
HG 163 ff	Divisionen Linz C – ??	501 Open Out	C
HG 180 ff	Divisionen Oldies	501 Masters / Cricket – 501 Open Out	C

Regionen Salzburg / Innviertel und Süd

L11	Champions Division Salzburg	501 Double Out / Cricket (Radikal)	A
L12	501 Double Out Division Salzburg	501 Double Out / Cricket (Radikal)	A
L13 - ff	501 Masters Division Salzburg B 1 – ?	501 Master Out / Cricket (Radikal)	B
L21 - ff	501 Masters Division Salzburg C 1 - ?	501 Masters Out (Radikal)	C
L27	301 Masters Division Salzburg D	301 Master Out / Handicap	D
L31 ff	Division Salzburg D 1 -	301 Open Out / Handicap	D
L41	Champions Division Innviertel	501 Double Out / Cricket	A
L42	501 Double Div. Innviertel Süd B	501 Double Out / Cricket	B
L43 / 44	501 Masters Div. Innviertel Süd C 1 / 2	501 Masters Out	C
L45 ff	301 Masters Div. Innviertel Süd D	301 Masters Out / Handicap	D
L51	501 Double Div. Innviertel Nord B	501 Double Out / Cricket	B
L52 - 54	501 M. O. Div. Innviertel Nord C 1 - 3	501 Master Out	C
L55	301 Masters Div. Innviertel Nord D	301 Masters Out / Handicap	D
L60	Champions Division Süd	501 Double Out / Cricket (Radikal Online)	A
L61	501 Double Out Division Pinzgau	501 Double Out / Cricket	B
L62	501 Masters Division Pinzgau B	501 Master Out / Cricket	B
L63	501 Masters Division Pinzgau C	501 Masters Division Pinzgau C	C
L73	501 Masters Division Lungau	501 Master Out	C
M76 ff	Mixed Masters Division	501 Master Out / Cricket (Radikal)	B
L81	501 Masters Division Pongau	501 Masters Division Pongau	B
L83	Division Kärnten	501 Masters Division Kärnten	B

Ausfüllhilfe Spielbericht 301

Fax -Nummer: 0662/455500 -4

Hier wird das Handicap eingetragen

Feld für Liganummer

Throw Dart- Liga
AUSTRIA 301
 Salzburg



Datum	Runde
Lokal	
Liga-Nummer	
Team-Name	Musterteam I
Team-Nummer	

Handicap	
1	Max Muster
2	Bernd Probiere
3	Hans Gutmann
4	Leo Löwe

Leistungsbewertung

5	6	7	8	9	4	High Tons	Tons	Ergebnis
								2
								2
								1
								1

Erzielte Tons werden mit einem Kreuz notiert (mit 3 Darts mindestens 100 Punkte)
 Ebenso für 4. Runde aus usw.
 Gesamt - Ton Spieler 3

Gesamtsiege Heimmannschaft

Einzelsiege der Spieler

Gesamtsiege Gastmannschaft

Am Ende der Begegnung werden die Einzelleistungen addiert und notiert

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Liga - Spielbericht

1	Fritz Fuchs
2	Claudia Obst
3	Walter Wichtig
4	Hans Hirten

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Design by M. Strutz

Der Sieger eines Legs wird mit einem Kreuz gekennzeichnet

In diese Felder werden die Spielnummern eingetragen

In dieses Feld wird die Teamnummer eingetragen

Handicap: Aufgrund der Auswertung wird jedem Spieler ein Handicap wie folgt zugewiesen:

- HC 3: Spieler darf mit 3 Darts beginnen
- HC 2: Spieler darf mit 2 Darts beginnen
- HC 1: Spieler darf mit 1 Dart beginnen
- HC 0: Spieler muss in der ersten Runde aussetzen

Gibt an, welche Position am Gerät der jeweilige Spieler einnimmt

Anmeldung einer Mannschaft zum Ligabetrieb der TD-L

Fax: 06244 21 6 21 - 19 / Mail: office@throwdarts.at



Zur Ligasaison:

Bisher gespielt in Division:

Mannschaftsname (max. 20 Zeichen): _____	Liga-Abend & Beginnzeit: _____
Spielstätte (Lokalname, Adresse, Tel., Stempel): _____ _____	Geräteaufsteller (Stempel / Kontaktdaten): _____
Email: _____	Bemerkungen: _____

Die vollständige Angabe der Daten für mindestens 2 Spieler ist verpflichtend!

Teamkapitän = Stammspieler 1: Zu- und Vorname _____ Spielernr. / Radikal-ID: _____ Tel.: _____ Geburtsdatum: _____ Email: _____	Ersatzkapitän = Stammspieler 2: Zu- und Vorname _____ Spielernr. / Radikal-ID: _____ Tel.: _____ Geburtsdatum: _____ Email: _____
---	---

Weitere Spieler & Ersatzspieler: Bitte um Name(n), Spieler- oder Radikal ID und Geburtsdatum

Spieler 3: Zu- und Vorname: _____ Spielernr. / Radikal-ID: _____ Geburtsdatum: _____	Spieler 4: Zu- und Vorname: _____ Spielernr. / Radikal-ID: _____ Geburtsdatum: _____
Spieler 5: Zu- und Vorname: _____ Spielernr. / Radikal-ID: _____ Geburtsdatum: _____	Spieler 6: Zu- und Vorname: _____ Spielernr. / Radikal-ID: _____ Geburtsdatum: _____
Spieler 7: Zu- und Vorname: _____ Spielernr. / Radikal-ID: _____ Geburtsdatum: _____	Spieler 8: Zu- und Vorname: _____ Spielernr. / Radikal-ID: _____ Geburtsdatum: _____

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. Die TD-L behält sich vor, Anmeldungen ohne Angabe von Gründen abzulehnen. Mit meiner Unterschrift / Ausfertigung bestätige ich die Kenntnis der Datenschutzbestimmungen (Informationspflicht n. DSGVO) TD-L Sbg ZVR 840420006

Spielstätte

Geräteaufsteller

Mannschaftskapitän



www.throwdarts.at
office@throwdarts.at
06244 21 6 21, Fax DW 19