



THROW DART - LIGA

HANDBUCH

Electronic Darting

AUSGABE XIII – gültig ab Jänner 2018

MITGLIED bei:



INHALT:

VORBEMERKUNGEN

1.	ALLGEMEINE E-DART-SPIELREGELN	(Seite 3)
1.1	Das Spielgerät	
1.2	Spielarten in der Liga	
1.3	Dartsportregeln allgemein	(S. 3)
1.4	Fouls	(S. 4)
2.	LIGABETRIEB / MEISTERSCHAFT	(S. 4)
2.1	Teilnahme	
2.2	Aufbau der Liga	(S. 5)
2.3	Leistungsmäßige Einstufung der Divisionen	(S. 5, 11)
2.4	Teams	(S. 5)
	2.4.1 Teamkapitän und Ligawirt	
	2.4.2 Nachmeldung von Neuspielern	
2.5	Auf- und Abstieg	(S. 6)
3.	SPIELBETRIEB	(S. 6)
3.1	Saisonverlauf	
3.2	Spieltermine und Wartefrist	(S. 6)
3.3	Spielverschiebungen	(S. 6)
3.4	Spielablauf	(S. 7)
3.5	Rundenlimit	(S. 7)
3.6	Technische Störung	(S. 7)
3.7	Abgabe der Spielberichte	(S. 7)
3.8	Wertungen	(S. 7)
	3.8.1 Mannschaftswertung	
	3.8.2 Einzelwertung nach CDA	(S. 8)
	3.8.3 Handicap (CDA)	(S. 8)
	3.8.4 Einzelwertung PPD / MPR / HCP	(S. 8)
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, 9)
4.4	Manipulationen am Spielbericht	(S. 9)
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	
	4.7.3 Lokalwechsel einer Mannschaft	
	4.7.4 Aufteilung einer Mannschaft	
4.8	Mannschaftswechsel von Spielern	(S. 11)
4.9	Anruf der Jury	(S. 11)
5.	LIGA-KASSE	(S. 12)
6.	WEITERE LIGABEWERBE	(S. 13)
7.	TURNIERE & INTERNATIONAL	(S. 13)
8.	SONSTIGES	(S. 13)
	ANHANG / BEILAGEN	(S. 14 – 15)

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 Bewerbungsabwicklung zu bieten. Der Inhalt berücksichtigt den derzeitigen Stand des Ligabetriebes; werden Änderungen, Ergänzungen oder dergleichen erforderlich, so wird diese Unterlage entsprechend aktualisiert. 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.

1. ALLGEMEINE E-DART SPIELREGELN

1.1 Spielgerät und Abstände:

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, Radikal Darts.

Alle 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, weiters ist eine Diagonalmessung möglich, 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 Darts 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 vorrangig folgende Disziplinen eingesetzt:

301 / 501 / 701 mit möglichen Optionen Master Out, Double Out Single Out & Team;

Cricket, mit möglichen Optionen Cut Throat & Team

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 **fairen Verhalten** erwartet.
- 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 Abwurfline ohne ersichtlichem Grund wird die Aufnahme beendet.
- Die Spiellinie (Abwurfline) darf vom Spieler während des Werfens betreten jedoch nicht übertreten werden. Es ist erlaubt, sich mit dem Oberkörper über die Abwurfline zu beugen. Erst nachdem das Gerät den letzten abzuwerfenden Pfeil registriert hat, darf die Linie überschritten werden.
- Es steht jedem Spieler frei eigene Pfeile zu verwenden, sofern sie das zulässige Maximalgewicht nicht überschreiten und mit den üblicherweise verwendeten Kunststoffspitzen bestückt sind.
- 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 Würfeln 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, ist nicht erlaubt!
- 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.

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:

- Vorsätzliche Behinderung oder Ablenkung des Gegners, wenn dieser wirft:
 - ⇒ eine Runde aussetzen
- Im Wiederholungsfall:
 - ⇒ 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 Spielpunkte gemacht:
 - ⇒ eine Runde aussetzen
- Absichtliches Verursachen eines Geräteausfalles, Missbrauch der Ausrüstung, unsportliches Verhalten:
 - ⇒ Verlust des Spieles (Legs)
- Im Wiederholungsfall:
 - ⇒ 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. LIGABETRIEB / MEISTERSCHAFT

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 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 bzw. der - Sportler. 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 und müssen daher während des Spieles anwesend sein.

2.2 Aufbau der Liga

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 (als ..A und ..B) geführt werden.

2.3 Leistungsmäßige Einstufung der Divisionen (Level):

Rang	Name	Spielmodus	Einstufung Level
1	Champions od. Double Out	501 Double Out – Cricket – Teamspiele	A / B
2	501 Masters / Cricket	501 Master Out – Cricket – Teamspiele	B
3	Masters Divisionen	301 od. 501 Master Out	C
4	Offene Divisionen	301 od. 501 Open Out	D

Der Jeweilige Level (A / B / C / D) ist bei der Divisionsbezeichnung angegeben!

2.4 Teams

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

Eine Ligamannschaft kann grundsätzlich nur vom Betreiber der Spielstätte (Ligawirt) oder einer dazu autorisierten Person gemeldet werden. Die **Anmeldung** ist vollständig, mit allen Daten über Spieler, Ligalokal und Heimspieltermin (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 in der Regel maximal 8 aktive Spieler inklusive Teamkapitän, der nach Möglichkeit einer der 4 ständigen Spieler sein sollte. Ausnahme: Divisionen, die über ein ganzes Kalenderjahr ausgetragen werden und Divisionen, bei denen die Spieler während der Saison nicht mehr aus der Einzelwertung gelöscht werden können. Hier sind bis zu 10 Spieler erlaubt (z. B.: Radikal Divisionen).

2.4.1 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;
- einen zügigen und fairen Spielablauf gemäß den Regeln dieses Handbuchs;
- vollständige und korrekte Angaben aller erforderlichen Daten am Spielbericht;
- Inkasso und Einzahlung der Geldbeträge für die Ligakasse;
- bei Heimspielen für die termingerechte Abgabe der Spielberichte;
- sowie bei seiner Abwesenheit 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 (Platzangebot, Lautstärke,...);
- Bereitstellung des beispielbaren E-Dart-Gerätes;
- Bereithaltung dieses Handbuchs für eventuellen Bedarf;
- Zeitgerechte Einzahlung des Wirtebeitrages in Divisionen mit Ligakassa;
- Weitergabe von neuen Liga-Organisationsunterlagen bzw. Aushang der aktuellen Ergebnislisten;
- Information des Servicemannes bei eventueller Störung;
- umgehende Weitergabe (Einzahlung) der Beiträge zur Ligakasse.

2.4.2 Nachmeldung von Neuspielern:

Wird es im Verlauf eines Ligadurchganges erforderlich, einen **neuen Spieler** in ein Team aufzunehmen, so kann dies nur erfolgen, wenn noch nicht 8 Spieler (Radikal: 10) im Bullseye der abgelaufenen Runde aufgelistet sind, oder gegen Abmeldung von einem der 8 Gelisteten. Dieser kann in der Saison in keinem Team mehr eingesetzt werden. **Spielerübertritte** - von einem Team zu einem anderen - sind nur während der Saisonpausen möglich .

2.5: 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 nicht auf Kosten eines anderen Teams.

Bei **Punktegleichheit** von zwei Teams auf Auf- oder Abstiegsrängen entscheiden die direkten Duelle der abgelaufenen Saison über die Reihung. Ist auch dabei Punktegleichstand 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 einer Mannschaft in der Vergangenheit Probleme im Verhalten oder der sportlichen Fairness auftraten. (Siehe auch Pkt 2.1)

3 SPIELBETRIEB

3.1 Saisonverlauf

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 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 mit Einverständnis des Gegners weiterhin erlaubt.
 - (4) Verschobene Spiele müssen **nach Möglichkeit in der jeweiligen Saisonhälfte nachgetragen werden**, Spielverschiebungen in die letzte Spielrunde einer Meisterschaftssaison sind nicht erlaubt. Kommt zwischen den beteiligten Mannschaften 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) und (3) 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 Online 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 aktuellem Bullseye oder Ausdruck aus der Homepage) auszufüllen. Bei Online - Divisionen hat der Scoresheet nur informativen Zweck für die beteiligten Spieler, sämtliche Wertungen werden direkt durch das Gerät aufgezeichnet.

3.5 Rundenlimit:

Wurde ein Leg nach Ablauf des **Rundenlimits** noch 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 dem Boardzentrum am nächsten platzierten Darts ein, so haben nur diese Spieler den Bullwurf zu wiederholen.

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 des jeweiligen Legs rücken um eine Position nach. In Ligasystemen, die unter Zuhilfenahme von Online – Geräten ausgetragen werden, muss der 4. Spieler eingetragen werden, seine Position wird durch Drücken der Spielerwechseltaste übersprungen, ebenso in Team Legs mit Bustmodus.

3.6 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

3.7 Abgabe der Spielberichte:

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

- FAX: 06244 21 6 21 - 19
- Mail: office@throwdarts.at (Scan oder Foto des originalen Berichtes)
- Kontakt Ligabüro telefonisch: 06244 24 6 21 - 18

Darüber hinaus steht auch ein Anrufbeantworter mit Aufzeichnungseinrichtung zur Verfügung, um in Ausnahmefällen eine termingerechte Berichtsabgabe auch durchführen zu können. (Tel: 06244 21621 - 18)

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

3.8 Wertungen

3.8.1 Mannschaftswertung

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 %**)

3.8.2 Einzelwertung nach CDA:

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. Rnd	mit 10 - 12 Pfeilen auf 0	3,5	6 Rnd	mit 16 - 18 Pfeilen auf 0	3,5
Low Ton	mit 3 aufeinanderfolgenden Würfeln 100 - 150 Punkte				2
High Ton	mit 3 aufeinanderfolgenden Würfeln 151 - 180 Punkte				4
Win	Gewinn des Spieles (Legs)				5
Bei Cricket Spielen (Team – 2 Spieler teilen sich eine Bahn):					
Win	(erhält jener Spieler, der das Spiel durch seinen Wurf beendet)				3
Assist	(erhält der Teampartner des gewinnenden Spielers)				2

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

Beispiel 301: 10 Siege, 3 x Ton, 1 x 4 Rnd. bei 36 Legs:

$$[(10 \times 5) + (3 \times 2) + (1 \times 3,5)] : 36 = \mathbf{1,652 \text{ CDA}}$$

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

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

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

Bedeutung:

- Handicap 3: Spieler ohne Handicap (Beginn mit 3 Würfeln)
- Handicap 2: Spieler haben beim Beginn jedes Legs einen Pfeil vorzugeben, beginnen mit 2 Würfeln
- Handicap 1: Spieler haben beim Beginn jedes Legs zwei Pfeile vorzugeben, beginnen 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.

Berechnung und Aufteilung:

Die Spieler jeder Division werden nach dem Prozentschlüssel 15 - 35 - 35 - 15 den einzelnen Handicapstufen (Spalte H'cap) zugeordnet, diese ist in der Tabelle der Einzelwertung ersichtlich.

3.8.4 Einzelwertung nach PPD / MPR / HCP:

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 Reihung und etwaigem Handicap ist hier nur der tatsächlich geworfene Pfeilschnitt (PPD) oder die erzielten Treffer pro Runde im Cricket (MPR), bzw. ein kombinierter Modus aus Beidem (HCP).

PPD Tatsächlich geworfener Pfeildurchschnitt aller geworfener Darts in `01 Spielen.

MPR Treffer pro Runde in Cricket Spielen.

HCP Kombiniertes, errechneter Wert aus PPD und MPR, in Divisionen mit 501 & Cricket

In Divisionen, die im PPD 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.

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,...)

3.9 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.

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 4 Runden: Bei Heim- und Auswärtsspielen mit **0**

In Divisionen mit Spielmodus „PPD“ wird das Handicap vom Gerät in Form eines Punkterückstandes ausgegeben, wobei der PPD – schwächste Spieler am Gerät mit der niedrigsten Punktezahl startet, sämtliche Spieler dürfen alle 3 Darts werfen.

In Divisionen ohne Handicap (vorwiegend Spielmodus „501“), dürfen in den letzten 4 Runden Neuspieler nur nach ausdrücklicher, vorheriger Zustimmung durch den Gegner und das Ligabüro 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, Online Ligen) sind von dieser Regelung ausgenommen (Bekanntgabe durch das Ligabüro in der Bewerbsausschreibung). Übertritte zu einem anderen Team sind nur zwischen den Saisonen möglich, sobald ein Spieler eine Begegnung bestritten hat.

Jeder Spieler ist bei begründetem Verdacht verpflichtet auf Aufforderung eines Teamkapitäns seine Identität nachzuweisen (Ausweis, Führerschein, E-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 (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 Spieler vorsätzliche Manipulation eines Spielberichtes nachgewiesen, ist dieser Spieler mit sofortiger Wirkung aus allen Bewerben 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, gelten folgende Sanktionen:
(Als Ausnahme gilt einzig nachweisbare, höhere Gewalt)

- bei Fernbleiben an Heimspielen:
Verlust der bevorzugten Heimspielpositionen 1 + 3 an die gegnerische Mannschaft und Abzug von 2 Meisterschaftspunkten
- bei Fernbleiben in der Hinrunde bei Auswärtsspielen:
Verlust der bevorzugten Heimspielpositionen 1 + 3 in der Rückrunde an die gegnerische Mannschaft und Abzug von 2 Meisterschaftspunkten
- bei Fernbleiben in der Rückrunde bei Auswärtsspielen:
Abzug von 6 Meisterschaftspunkten

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. So wird garantiert, dass die Gesamtzahl der Spiele und damit die Reihung nach „Winning Percent“ nicht verfälscht wird. Dem Gegner werden keine Punkt gutgeschrieben.

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 sämtliche bereits absolvierten Begegnungen gegen diese Mannschaft aus der Team – Wertung genommen, die erreichten Einzelleistungen der gegnerischen Spieler verbleiben nach Möglichkeit in der Wertung.

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..

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 immer tiefer als zuvor.

4.7.3 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 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.

4.7.4 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 Mannschaftswechsel von Spielern

Prinzipiell darf ein Spieler zwischen zwei Saisonen beliebig die Mannschaft wechseln. Aufgrund der Änderungen im Spielmodus in den letzten Jahren (vermehrt 501er Divisionen) und der dadurch größeren Anzahl an Divisionen, in denen ohne ein ausgleichendes Handicap gespielt wird, ist es erforderlich geworden, eine leistungsmäßige Abstufung der einzelnen Regionen / Divisionen und deren Mitspielern zu erfassen. Zum Schutz schwächerer Mannschaften gilt daher folgende Regelung:

Spieler mit einem **PPD oder HCP über 18,00** bzw. einem **CDA größer 1,99** dürfen in der darauffolgenden Saison maximal **zwei Divisionen** niedriger spielen, Spieler mit **PPD / HCP unter 18 (CDA kleiner 1,99)** können maximal **einen Level** niedriger spielen. Dies wird auch in anderen vergleichbaren Sportarten so gehandhabt.

Division	Spielmodus	Einstufung Level
Champions od. Double Out	501 Double Out – Cricket – Teamspiele	A / B- Liga
501 Masters / Cricket Div.	501 Master Out – Cricket – Teamspiele	B- Liga
501 Masters Divisionen	501 Master Out	C- Liga
301 - Divisionen	301 Masters oder Open Out	D- Liga

Beispiele anhand der Region Salzburg:

- Ein Champions Spieler mit HCP 18,50 darf maximal in die 501 Masters B I wechseln, nicht tiefer.
- Ein A-Level Spieler mit HCP 15 darf maximal in eine Division mit B – Level wechseln.
- Ein B-Level Spieler mit CDA 2,20 darf maximal in eine Division mit C – Level wechseln, wenn diese nicht mehr als 2 Divisionen tiefer gereiht ist.
- Ein B-Level Spieler mit CDA 1,50 darf in eine beliebige Division mit Level C wechseln.
- Ein C- oder D- Level Spieler kann beliebig wechseln.

Pausiert ein Spieler für mindestens 2 Saisonen kann er beliebig wiedereinsteigen. Wechselt ein Spieler aus einer anderen vergleichbaren Liga – Organisation, so wird sein Level aus dieser Organisation übernommen.

Anmerkung: Bei der Anmeldung neuer Mannschaften oder solcher, die zum großen Teil neu zusammengestellt werden, bitten wir um Angabe der Spielstärke der beteiligten Stammspieler, dann können wir eine leistungsmäßig korrekte Einstufung der betreffenden Teams vornehmen.

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. 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. Zusätzliche Spielergebühren oder Verwaltungskosten werden grundsätzlich nicht eingehoben.

Die Handhabung gestaltet sich wie folgt:

Jeder Spieler zahlt pro Ligaspiel € 5,-- in die Ligakasse, also eine Mannschaft € 20,-- pro Begegnung. Dieser Betrag ist vor Beginn jedes Ligaspieles dem Kapitän oder Ligawirt der Heimmannschaft zu übergeben Für beispielsweise 14 Spielrunden (7 Heimspiele) beträgt damit der Einsatz pro Team € 280,--

Sämtliche eingezahlten Beträge gelangen am Ende der Spielsaison wieder zur Auszahlung an alle beteiligten Mannschaften, die die Meisterschaft vollständig und korrekt abgeschlossen haben.

Regionsweise können von den oben genannten abweichende Beiträge und Auszahlungsrichtlinien zum Einsatz kommen, diese werden vorher mit den beteiligten Mannschaften besprochen und im Detail bekanntgegeben. In Regionen, die mit Einzahlungen in Höhe von € 4,-- per Spieler und Begegnung ausgetragen werden, verläuft die Auszahlung aliquot (allerdings ohne Bonus für die Ränge 1 – 3) und kann auf Wunsch ganzheitlich regional umgestellt werden.

Voraussetzung für die Funktion der Ligakasse in der beschriebenen Form ist die regelmäßige und pünktliche Einzahlung aller Beträge, d.h. Wirtbeiträge zum jeweiligen Ligastart und die Mannschaftseinlagen nach Möglichkeit unmittelbar nach jeder Spielrunde, zumindestens aber in zwei Teilbeträgen zur Mitte der Saison und spätestens zwei Runden vor Liga - Ende. Erfolgt dies nicht oder mit wesentlicher Verspätung, so kann die Leistungsprämierung in der beschriebenen Form nicht durchgeführt werden. Zur Auszahlung gelangen dann lediglich die getätigten Einlagen mit der aliquoten Verzinsung abzüglich etwaiger Bankgebühren.

Beispiel zur Berechnung der Ligakassa in der Region Pinzgau ab Herbst 2016:

Ligakassa Pinzgau: Berechnung ab Herbst 2016									
Berechnung für eine Division mit 8 Mannschaften und 14 Legs pro Begegnung									
Teamname	Win	Lost	Spiele	Win%	Lost%	Betrag	Bonus	Auszahlung	Einzahlung
Division								mit Bonus	
Team 1	138	58	196	70,41%	29,59%	433,00	80,00	€ 513,00	380
Team 2	121	75	196	61,73%	38,27%	402,00	50,00	€ 452,00	380
Team 3	112	84	196	57,14%	42,86%	386,00	30,00	€ 416,00	380
Team 4	103	93	196	52,55%	47,45%	369,00		€ 369,00	380
Team 5	99	97	196	50,51%	49,49%	362,00		€ 362,00	380
Team 6	97	99	196	49,49%	50,51%	358,00		€ 358,00	380
Team 7	59	137	196	30,10%	69,90%	288,00		€ 288,00	380
Team 8	55	141	196	28,06%	71,94%	282,00		€ 282,00	380
						2880,00	160,00	€ 3.040,00	3040
Einzahlung: € 5 / Ligaspiel und Spieler									
Wirtbeitrag zu Beginn der Saison unverändert € 100,--									
Bonus für die ersten Drei: 80 / 50 / 30 Euro									
Berechnung: 75 % für jedes gewonnene Leg - 25% für jedes verlorene Leg									

6. WEITERE LIGABEWERBE

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

- Nation League & Online League überregionale Divisionen am Radikal Dart
- Head 2 Head (Cup) Meisterschaft im Modus Mann gegen Mann
- Champions Cup (Pokal)-Bewerb für Mannschaften, Endturnier aller Regionalsieger
- 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

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 sowie für geeignetes Spielmaterial (Darts) ist die Firma

Rohrmoser Automaten GmbH & Co.KG

Kellau 152, 5431 Kuchl,

Tel. 06244 21 6 21 – 18, Fax: DW 19

zuständig, bzw. das jeweilige Aufstellunternehmen am betroffenen Standort

Informationen

Die Ergebnisse, aktuelle Informationen usw. werden den Spielstätten über das Mitteilungsblatt "BULLSEYE" von der Ligaleitung k. Zusätzlich werden die Ergebnisse der Spiele sowie Termine und Turniere im Internet unter www.throwdarts.at veröffentlicht.

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 Bewerben berechtigt. Die Throw Dart- Liga behält sich allerdings vor, Spielern ohne Angabe von Gründen die Meldung bei der EDU zu verweigern.

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.

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 deren Mitgliedern verwendet werden. Dies schließt eine willkürliche Benützung von Teams oder Spielern aus.

BEILAGE – ÜBERSICHT / EINSTUFUNGSLEVEL (BEISPIELE)

DivID	Bezeichnung Division bisher	Bezeichnung Division Neu	LEVEL	Spielmodus
L11	Champions Division Salzburg	Champions Division Salzburg	A	501 Double Out / Cricket
L12	501 Double Out Division Salzburg	501 Double Out Division Salzburg	A	501 Double Out / Cricket
L13	501 Masters / Cricket Div. I	501 Masters Division Salzburg B I	B	501 Masters / Cricket
L14	501 Masters / Cricket Div. II	501 Masters Division Salzburg B II	B	501 Masters / Cricket
L15	501 Masters / Cricket Div. III	501 Masters Division Salzburg B III	B	501 Masters / Cricket
L16	501 Masters / Cricket Div. IV	501 Masters Division Salzburg B IV	B	501 Masters / Cricket
L17	501 Masters / Cricket Div. V	501 Masters Division Salzburg B V	B	501 Masters / Cricket
L18	501 Masters / Cricket Div. VI	501 Masters Division Salzburg B VI	B	501 Masters / Cricket
L21	501 Masters Division I	501 Masters Division Salzburg C I	C	501 Master Out
L22	501 Masters Division II	501 Masters Division Salzburg C II	C	501 Master Out
L23	501 Masters Division III	501 Masters Division Salzburg C III	C	501 Master Out
L24	501 Masters Division IV	501 Masters Division Salzburg C IV	C	501 Master Out
L25	501 Masters Division V	501 Masters Division Salzburg C V	C	501 Master Out
L26	501 Masters Division VI	501 Masters Division Salzburg C VI	C	501 Master Out
L27	301 Masters Division	301 Masters Division Salzburg D	D	301 Master Out
L31	Division I	Division Salzburg D I	D	301 Open Out
L32	Division II	Division Salzburg D II	D	301 Open Out
L33	Division III	Division Salzburg D III	D	301 Open Out
L41	Champions Division Innviertel	Champions Division Innviertel	A	501 Double Out / Cricket
L42	501 Double Out Div. Innviertel Süd	501 Double Div. Innviertel Süd B	B	501 Double Out / Cricket
L43	501 Masters Div. Innviertel Süd	501 Masters Div. Innviertel Süd C	C	501 Master Out
L44	301 Masters Div. Innviertel Süd	301 Masters Div. Innviertel Süd D	D	301 Master Out
L51	501 Double Out Div. Innviertel Nord	501 Double Div. Innviertel Nord B	B	501 Double Out / Cricket
L52	501 Masters Div. Innviertel Nord I	501 M. O. Div. Innviertel Nord C I	C	501 Master Out
L53	501 Masters Div. Innviertel Nord II	501 M. O. Div. Innviertel Nord C II	C	501 Master Out
L54	501 Masters Div. Innviertel Nord III	501 M. O. Div. Innviertel Nord C III	C	501 Master Out
L55	301 Masters Div. Innviertel Nord	301 Masters Div. Innviertel Nord D	D	301 Master Out
L61	Champions Division Pinzgau	Champions Division Pinzgau	A	501 Double Out / Cricket
L62	501 Double Out Division Pinzgau	501 Double Out Division Pinzgau	B	501 Double Out / Cricket
L63	501 Masters Division Pinzgau I	501 Masters Division Pinzgau B	B	501 Masters / Cricket
L64	501 Masters Division Pinzgau II	501 Masters Division Pinzgau C	C	501 Master Out
L72	Champions Division Lungau	Champions Division Lungau	B	501 Masters / Cricket
L73	501 Masters Division Lungau	501 Masters Division Lungau	C	501 Master Out
M76	Mixed Masters Division	Mixed Masters Division	B	501 Masters / Cricket
L81	501 Masters Division Pongau	501 Masters Division Pongau	B	501 Master Out
L83	Division Kärnten	Division Kärnten	B	501 Masters / Cricket

Ausfüllhilfe Spielbericht 301

Fax -Nummer: 0662/455500 -4

Hier wird das Handicap eingetragen

Feld für Liganummer

Datum	Runde
Lokal	
Liga-Nummer	
Team-Name	Musterteam I
Team-Nummer	
Handicap	
1	Max Muster
2	Bernd Probierer
3	Hans Gutmann
4	Leo Löwe
Liga - Spielbericht	
1	Fritz Fuchs
2	Claudia Obst
3	Walter Wichtig
4	Hans Hinten
Team-Nummer	
Team-Name	Musterteam II
Design by	M. Strutz

Throw Dart- Liga
AUSTRIA 301
Salzburg



Leistungsbewertung

5	6	7	8	9	4	High Tons	Tons	Ergebnis
								2
								2
								1
								16
								3
								1
								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

Einzeilsiege der Spieler

Gesamtsiege Gastmannschaft

Am Ende der Begegnung werden die Einzelleistungen addiert und notiert

Der Sieger eines Legs wird mit einem Kreuz gekennzeichnet

In diese Felder werden die Spielernummern 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



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