

DSAB-Liga-Regeln am Electronic Dart

1. Allgemeine Regeln

1.1 Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

Bezirksoberliga:	501 Double Out 16 Einzel (Einzel best of five - 4 Doppel Doppel best of three)
Bezirksliga:	501 Double Out 16 Einzel (Best of three) 4 Doppel
A-Klassen:	501 Double Out 16 Einzel (Best of three) 2 Doppel
B-Klassen:	301 Master out 16 Einzel(Best of three) 2 Doppel möglich
C-Klassen	301 Single Out/ 16 Einzel(Best of three)
Teamgame:	Wie Spielvariation in den einzelnen Ligaklassen (Best of one)

1.2 Spielerqualifikation

- 1.2.1** Ligaspieler müssen Mitglied des deutschen Sportautomatenbundes e.V. (DSAB) sein. Anmeldung beim Ligasekretär.
- 1.2.2** Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligasekretär für die laufende Saison angemeldet sind. Hierzu müssen sie persönlich auf der Mannschaftsmeldung unterschreiben. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als eine Mannschaft anmeldet, wird er für die Saison gesperrt.
- 1.2.3** Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst zur darauffolgenden Saison möglich /s. Pkt. 1.4.1 Saisonanfang).

- 1.2.4** Zu einer Mannschaft der niedrigeren Klasse dürfen nur maximal zwei Spieler wechseln, die in der Vorsaison in einer höheren Klasse spielen. Grundsätzlich darf ein Spieler in der von ihm gespielten Saison zur nächsten Saison nur eine Klasse tiefer spielen. (Grundlage ist die von ihm gespielte Spielklasse z.b.: A, B, C). Wenn eine Mannschaft einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird diese Mannschaft und deren Spieler wie eine Mannschaft der nächst höheren Klasse eingestuft.
- 1.2.5** Spielernachmeldung in der laufenden Saison sind jederzeit möglich. Der Spieler ist nur mit gültiger DSAB-Chipkarte mit der aktuellen Spielerqualifizierung und bezahlten Jahresbeitrag spielberechtigt. Der Spieler muß sich mit Chipkarte und Lichtbild ausweisen. Bei Spielernachmeldungen nach dem Anmeldeschluß wird vom Ligasekretär eine Gebühr von 4,- DM erhoben.
- 1.2.6** In dem Zeitraum der letzten drei Spieltage einer Ligasaison ist eine Spielernachmeldung nicht möglich.
- 1.2.7** Komplette Mannschaften dürfen nicht in niedrigere Klassen einer anderen Liga wechseln. Auch wenn Mannschaften eine Saison nicht spielen, dürfen die Mannschaften nicht abgestuft werden. Über Ausnahmeanträge entscheidet der DSAB.
- 1.2.8** Wechselt eine Mannschaft nach der Saison das so bleibt der Ligaplatz im Ligalokal. Nur wenn der Ligasekretär die wechselnde Mannschaft in ihrer Spielklasse unterbringen kann, darf diese Mannschaft spielen.

1.3. Sporttechnische Voraussetzungen

- 1.3.1** Gespielt wird ausschließlich an den von DSAB anerkannten und für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten. Das anerkannte und zugelassene Sportgerät ist das Löwen Dart (Single 20 Segmente blau, double und triple Segmente rot).
- 1.3.2** Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:
- I.** Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrung des Boards ermöglichen.
 - II.** Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.
 - III.** Das Maximalgewicht beträgt 18 g (Produktionsbedingt Toleranzen von max. 5 % sind gestattet).
- 1.3.3** Die Abwurflinie muß an der dem Spieler zugewandten Kante 2,33 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muß ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull's Eye-Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bull's Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- 1.3.4** Das Board muß bei Wettkämpfen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl beleuchtet sein.

1.4 Termine

1.4.1 Saisonanfang

Die Ligawettbewerbe können zweimal jährlich durchgeführt werden und zwar:

- I. Frühjahrsaison letztmöglicher Meldetermin: 01. März des Jahres
- II. Herbstsaison, letztmöglicher Meldetermin: 01. September des Jahres.

Aus organisatorischen Gründen kann der ligainterne Meldeschluß von Ligasekretär vorverlegt werden. Erst nach erfolgreicher ordentlicher Anmeldung beim DSAB kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.

1.4.2 Spieltermine und Spielverlegungen

- a) der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich.
- b) Abweichung von Spielplan sind nur mit beiderseitigem Einverständnis der betroffenen Mannschaften möglich und sind dem Ligasekretär rechtzeitig mitzuteilen. Bei Nichteinigung entscheidet der Liga-Sekretär und setzt einen für beide Mannschaften verbindlichen Termin fest. Die Mannschaft, die zum vom Ligasekretär festgesetzten Termin nicht erscheint, hat das Spiel verloren.
- c) Eine Spielverlegung muß 24 Stunden vor dem regulären Spieltag festgelegt sein. Ist bis zu diesem Termin kein Ersatztermin vorhanden, so gilt der reguläre, im Spielplan festgelegte Termin. Spiele sollten grundsätzlich nur vorverlegt werden.
- d) Die letzten zwei Spieltage dürfen grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden. (d.h. die Spiele dürfen nur nach vorne verlegt werden).

2. Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert. Wenn eine Mannschaft 20 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel:

0:3 - 0:16 - 0:32 verloren

(bei Bezirksliga 0:3 - 0:20 - 0:56,

bei A-Liga 0:3 - 0:18 - 0:36,

bei B-Liga mit Doppel 0:3 - 0:18 - 0:36).

Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Der Spielberichtbogen ist vor Spielbeginn auszufüllen. Nur anwesende Spieler dürfen eingetragen werden. Es dürfen nur Spieler mit gültiger DSAB-Chipkarte für das jeweilige Team spielen. Die DSAB-Chipkarten sind vor Spielbeginn von den Mannschaftskapitänen zu kontrollieren.

2.2. Spielbeginn

2.2.1 Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten.

Der 4. Spieler muß spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein, ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielern nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 (BZO 0:3) verloren. Die Ersatzspieler (5 + 6 Spieler) können bis zur letzten Spielrunde in den Spielberichtsbogen eingetragen werden.

Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach dem Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen. Jeder gegen Jeden (s. Pkt 1.1).

2.2.2

Während des Spiels können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ausgewechselt werden. Dies ist auf den Spielberichtsbogen in den dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder eingewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich. Jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten Ersatzspieler ist möglich.

- 2.2.3** Während der laufenden Saison darf eine Mannschaft zweimal mit 3 Spielern antreten. Beim zweiten Spiel mit 3. Spielern wird das Ergebnis gewertet, das Spiel wird disziplinarisch behandelt wie ein Nichtantritt (d.h. die Mannschaft wird disqualifiziert, wenn sie ein weiteres Mal mit drei Spielern spielt oder nicht antritt).
- 2.2.4** Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, daß die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von den beiden Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 (BZO 0:3) verloren. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.
- 2.2.5** Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, daß die geforderte Spielvarianten mit Optionen gestartet wird. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, daß die falsche Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit der falschen Option, wird das Leg normal gewertet.
- 2.2.6** Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf Bull Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe muß vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz dessen Dartpfeil im Bull's Eye steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dartpfeil muß herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Träfen beide Spieler in das blaue oder beide Spieler in das rote Bull's Eye, wird der Wurf wiederholt.
- 2.2.7** **Das Teamgame / Sudden Death**, wird von der Heimmannschaft begonnen. Spieler 1+2 von der Heimmannschaft spielen auf Zähler 1. Spieler 3+4 spielen auf Zähler 3. Spieler 1+2 der Gastmannschaft spielen auf Zähler 2, Spieler 3+4 auf Zähler 4.

2.3. Spielablauf

- 2.3.1** Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten, noch betreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist - in ihrer gedachten Verlängerung - gestattet.
- 2.3.2** Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden. (Im Doppel-bei League kann auch weitergedrückt werden).
- 2.3.3** Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden (Ausnahme: Wurf aufs Bull - s. Pkt. 2.2.6).
- 2.3.4** Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.
- 2.3.5** Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, daß das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen.
- a) Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter "Startwechsel" in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der "Startwechsel" - Taste als Nächster.
 - b) Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung den "Startwechsel" -Taste das Spiel fort.

2.3.6 Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden.

Fouls sind:

- a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.
- b) ständiges Übertreten der Abwurflinie.
- c) Absichtliches Verzögern des Spiels.
- d) Mißbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner - unabhängig vom Spielstand - das Spiel 2:0 (BZO 3:0) gewonnen.

2.3.7 Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muß die Partie abgebrochen werden und der Ligasekretär ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem vom Ligasekretär festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt. Der vom Ligasekretär festgelegte Termin, ist für beide Mannschaften bindend.

2.4. Spielabschluß

2.4.1 Nach der letzten Spielpaarung müssen beide Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat der Ligasekretär die Möglichkeit, das Spiel nicht zu werten.

2.4.2 Nach Spielende ist das Ergebnis sofort dem Ligasekretär mitzuteilen, der unterschriebene Spielberichtsbogen, im Original, wird dann per Post oder persönlich dem Ligasekretär nachgereicht.

2.4.3 Der Spielberichtsbogen muß innerhalb sechs Tagen beim Ligasekretär vorliegen, ansonsten gilt das Spiel für die Heimmannschaft als verloren. Sollte es aus ligatechnischen Gründen erforderlich sein, kann der Ligasekretär mit den Mannschaftskapitänen einen anderen Zeitraum bestimmen. Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichts bogens zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, besteht die Möglichkeit, mit Rücksprache des DSAB, eine gesonderte Entscheidung zu treffen.

- 2.4.4** Sollte ein Team mehrfach den Spielberichtsbogen nicht pünktlich beim Ligasekretär einsenden, kann der Ligasekretär in Absprache mit dem DSAB die Mannschaft disqualifizieren.

2.5 Nichtantritt

- 2.5.1** Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 - 0:16 - 0:32 (Bezirksliga 0:3 - 0:20 - 0:40; Bezirksoberliga 0:3 - 0:20 - 0:56; A-Liga 0:3 - 0:18 - 0:36; B-Liga 0:3 - 0:16 - 0:32 mit Doppel 0:3 - 0:18 - 0:36) verloren.
- 2.5.2** Eine Mannschaft die 2 x nicht antritt, wird von der Liga disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste herausgerechnet.
- 2.5.3** Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so können Spieler der Mannschaft sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.
- 2.5.4** Um einen geordneten Spielablauf zu garantieren, darf der Ligasekretär vor Saisonbeginn von den Mannschaften eine angemessene Kautionsfordern, die bei ordnungsgemäßem Spielablauf an Saisonende zurück erstattet wird. Wird eine Mannschaft disqualifiziert, entfällt der Anspruch auf die von ihr gestellte Kautions.

2.6 Streitfragen

- 2.6.1** Streitfragen sind mit Hilfe des Ligasekretärs zu klären. Proteste und Einsprüche müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruches muß binnen 3 Tagen an den Ligasekretär gesendet werden (Datum des Poststempels zählt).
- 2.6.2** Proteste und Einsprüche an den Bundessportwart sind schriftlich innerhalb von 6 Tagen nach Entscheidung des Ligasekretärs bei der DSAB-Geschäftsstelle unter Einzahlung einer Protestgebühr von 25,00 DM per Scheck oder auf das Konto des DSAB e.V. Kto.-Nr.: 53 000 204, BLZ 560 501 80 bei der Sparkasse Rhein-Nahe zu richten.

2.6.3 Schiedsgericht

Entscheidungen des Bundessportwart können innerhalb von 6 Tagen beim Schiedsgericht unter Einzahlung von 25,00 DM angefochten werden. Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind endgültig.

3. Ligabildung (Auf- und Abstieg)

3.1 Eine Liga besteht aus 6 bis 8 Mannschaften. Besteht eine höhere Klasse in einzelnen Gebieten noch nicht, so verbleiben die betreffenden Mannschaften in ihrer zur Zeit höchsten Klasse.

3.2 Auffüllen von Mannschaften

Fällt in einer höheren Klasse eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rücken die nächstplazierten Mannschaften der darunterliegenden Klasse nach

3.3 Klassennachbildung

Der Aufstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch den Ligasekretär mit Abstimmung des DSAB (Bundessportwart) geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.

3.4 Ausnahme von der 6 bis 8 Mannschaften Regel

Fallen zur neuen Saison Mannschaften aus, oder kommen neue Mannschaften hinzu, die in der niedrigsten Klasse ein Mannschaftsdefizit bzw. einen Überschuß verursachen ist wie folgt zu verfahren:

3.4.1 Die oberen Klassen setzen sich immer aus 6 bis 8 Mannschaften zusammen.

3.4.2 Eine andere Anzahl von Mannschaften ist nur in der jeweils niedrigsten Klasse zugelassen, hier jedoch gilt:

a) maximal 8 Mannschaften in einer Liga.

b) Mindestens 4 Mannschaften in einer Liga

c) Mindestens eine Liga mit 6 oder 8 Mannschaften muß bestehen.

- 3.4.3** In der DSAB-Liga dürfen nur Spieler ab 16 Jahren teilnehmen, sowie Jugendliche nur in Übereinstimmung mit dem Jugendschutzgesetz in der Fassung vom 25.02.1985 in Begleitung eines Erziehungsberechtigten.

4. Saisonende

Am Ende der Saison müssen alle Chipkarten beim Ligasekretär für die neue Saison geändert werden. Nichtabgabe der Chipkarte kann zur Sperre führen. Spieler sind nur beim zuständigen VFS-Mitglied spielberechtigt. Bei Mißbrauch wird das gesamte Team disqualifiziert. Frühere Regeln sind mit Herausgabe dieser Regel ungültig.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.