



THROW DART - LIGA
HANDBUCH

Electronic Darting

AUSGABE XI - 06/2006

MITGLIED bei:



INHALT:

0.	VORBEMERKUNGEN	
1.	ALLGEMEINE E-DART-SPIELREGELN	(Seite 4)
1.1	Das Spielgerät	
1.2	Spielarten in der Liga	
1.3	Spielregeln allgemein	(S. 5)
1.4	Fouls	(S. 5)
2.	LIGA	(S. 6)
2.1	Teilnahme	
2.2	Teams	(S. 7)
2.2.1	Kapitän und Ligawirt	
2.2.2	Neuspieler	
2.3	Aufbau der Liga	(S. 8)
2.4	Regionale Einteilung der Divisionen	
3.	SPIELBETRIEB	(S. 8)
3.1	Ablauf	
3.2	Ligaspiel	(S. 9)
3.3	Spielverschiebungen	
3.4	Spielfolge	
3.5	Abgabe der Spielberichte	(S. 10, 12)
3.6	Wertungen	
3.6.1	Mannschaftswertung	
3.6.2	Einzelwertung	
3.7	Handicap	(S. 11)
3.7.1	Handicap für Neuspieler	
4.	ERWEITERTE REGELN UND VERSTÖSSE IM LIGABETRIEB:	
4.1	Einsatz von Spielern	(S. 12)
4.2	Spielberichtsabgabe	(S. 10, 12)
4.3	Spielverschiebungen	(S. 9, 12)
4.4	Manipulationen am Spielbericht	(S. 12)
4.5	Unentschuldigtes Fernbleiben	(S. 9, 12)
4.6	Punkteabzug	(S. 13)
4.7	Austritt einer Mannschaft	(S. 13)
4.7.1	Ausschluss einer Mannschaft	
4.7.2	Pausieren einer Mannschaft	
4.8	Lokalwechsel einer Mannschaft	(S. 13)
4.8.1	Aufteilung einer Mannschaft	
4.9	Anruf der Jury	(S. 13)
5.	LIGAKASSE	(S. 14)
5.1	Allgemein	
5.2	DX Divisionen	
6.	WEITERE LIGABEWERBE	(S. 14)
7.	TURNIERE	(S. 15)
8.	SONSTIGES	
	ANHANG / BEILAGEN	(S. 16 – 19)

0 VORBEMERKUNGEN

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

Der Inhalt berücksichtigt den derzeitigen Stand (Juni 2006) des Ligabetriebes; werden Änderungen, Ergänzungen oder dergleichen erforderlich, so wird diese Unterlage entsprechend aktualisiert.

1. ALLGEMEINE E-DART SPIELREGELN

1.1 Das Spielgerät

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

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

Der Abstand zwischen Abwurfline und Board beträgt 2,37 m, Die Bullhöhe 1,72 m. Bei uneben Boden ist eine Diagonalmessung erforderlich, hier ergibt sich ein Abstand von der Linie zum Bull von 2,93 cm.

Toleranzen von max. 1,5 cm werden toleriert.

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

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

1.2 Spielarten in der Liga:

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

301/501/701:

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

Master Out:

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

Double Out:

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

Cricket:

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

Team:

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

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

1.3 Spielregeln allgemein

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

- Überschreiten der Abwurflinie, ehe der geworfene Pfeil die Scheibe erreicht hat:

⇒eine Runde aussetzen

- Vorsätzliche Behinderung oder Ablenkung des Gegners, wenn dieser wirft:

⇒eine Runde aussetzen

- Bei Wiederholung:

⇒ Verlust des Spieles (Legs), weiters Ausscheiden aus dem Spiel

- Werfen von drei Pfeilen auf die falsche Position:

⇒eine Runde aussetzen

- Werden beim Entfernen der Darts noch eigene Spielpunkte gemacht:

⇒eine Runde aussetzen

- Absichtliches Verursachen eines Geräteausfalles, Missbrauch der Ausrüstung, unsportliches Verhalten:

⇒Verlust des Spieles (Legs)

- Bei Wiederholung:

⇒Ausscheiden aus dem Spiel

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

2. LIGA

2.1 Teilnahme:

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

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

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

2.1.1 "Mehrfachspieler" (solche Spieler, die in 2 oder mehr Liga - Organisationen gemeldet sind) sind jedoch von folgenden Leistungen der THROW DART-LIGA ausgeschlossen:

- Teilnahme an Ausscheidungsturnieren zu nationalen und internationalen Wettbewerben,
- Entsendung zu internationalen Veranstaltungen
- Ausschlaggebend ist der Zeitraum über 1 Jahr vor der betreffenden Veranstaltung (z. B. EM- Ausscheidung: Herbst- und Frühjahrssaison)!

Solange noch keine eigenständigen Schüler- oder Jugendbewerbe durchgeführt werden, ist das Mindest-Besuchsalter für Ligaspieler das vollendete 16. Lebensjahr.

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

Anmerkung:

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

2.2 Teams

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

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

Jedes **Team** umfasst maximal 8 aktive Spieler inklusive Teamkapitän, der nach Möglichkeit einer der 4 ständigen Spieler sein sollte.

2.2.1 Teamkapitän & Ligawirt

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

- das pünktliche und vollzählige Erscheinen seiner Mannschaft zu den Ligaspielen;
- für einen zügigen und fairen Spielablauf gemäß den Regeln dieses Handbuches;
- Ausfüllen und Richtigkeit der Spielberichte;
- Inkasso und Einzahlung der Geldbeträge für die Ligakasse;
- bei Heimspielen für die termingerechte Abgabe der Spielberichte;
- sowie bei seiner Abwesenheit bei einem Ligaspiel eine Ersatzperson namhaft zu machen, die seine Aufgaben übernimmt.
- Der **Ligawirt** unterstützt seine(n) Teamkapitän(e) in dessen (deren) Agenden und kann erforderlichenfalls die Aufgaben ersatzweise übernehmen. Darüber hinaus sorgt er für:
 - störungsfreie Durchführung der Ligabegegnung;
 - Bereitstellung des beispielbaren E-Dart-Gerätes;
 - Bereithaltung dieses Handbuches für eventuellen Bedarf;
 - Zeitgerechte Einzahlung des Wirtebeitrages
 - Weitergabe von neuen Liga-Organisationsunterlagen bzw. Aushang der aktuellen Ergebnislisten;
 - Information des Servicemannes bei eventueller Störung;
 - umgehende Weitergabe (Einzahlung) der Beiträge zur Ligakasse.

2.2.2 Neuspieler:

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

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

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

2.3 Aufbau der Liga

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

2.4 Regionale Einteilung der Divisionen:

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

Rang	Name	Spielmodus
1	Champions Division	501 Double Out – Cricket – 701 Tiebreaker
2	501 Double Out Divisionen	501 Double Out – Cricket – 701 Tiebreaker
3	501 Masters Divisionen	501 Master Out – Cricket – 701 Tiebreaker
4	Masters Divisionen	301 Master Out (mit Handicap)
5	Offene Divisionen	301 Open Out (mit Handicap)
--	Damen Divisionen	Spielmodus nach Vereinbarung
--	Oldies Divisionen	Spielmodus nach Vereinbarung

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 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 der Mannschaft in der Vergangenheit Probleme im Verhalten oder der sportlichen Fairness auftraten.

3 SPIELBETRIEB

3.1 Ablauf

In jedem Ligadurchgang (Herbst- und Frühjahrssaison) trifft jedes Team 2 x auf die anderen Teams der selben Division; abwechselnd als Heim- und Auswärtsspiel (=Hin- und Rückspiel). Die Erstellung des **Ligaspielplanes** erfolgt durch die Ligaleitung.

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

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

Ligaabend ist jener Termin, an dem das wöchentliche Ligaspiel stattfindet. Sonntag als Spieltermin ist nur nach Rücksprache mit der Ligaleitung für einzelne Regionen gesamt wählbar.

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

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

Die **Mannschaftsliste** weist die Teamnamen, Teamnummern, die zugehörigen Heim-Spielorte mit Telefonnummer sowie den Ligaabend und Beginnzeit der betreffenden Teams einer Gruppe auf.

Das **Spielerverzeichnis** beinhaltet alle gemeldeten Spieler der Teams einer Division mit ihren Spielernummern; dieses wird jedoch nur in der Ligaleitung geführt.

3.2 Ligaspiel

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

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

3.3 Spielverschiebungen

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

3.4 Spielfolge:

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

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.

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

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

Wurde ein Spiel nach Ablauf des **Rundenlimits** noch nicht entschieden, so wird der Sieger durch Werfen je eines Dartpfeiles von allen 4 Spielern auf das Bullseye ermittelt, wobei jener Spieler, der dem Bull am nächsten ist, das Spiel für sein Team entscheidet. Die Reihenfolge ist einzuhalten. Tritt ein Gleichstand der dem Boardzentrum am nächsten platzierten Darts ein, so haben nur diese Spieler den Bullwurf zu wiederholen.

Der **Ablauf** der **Ligabegegnung** erfolgt unter Zuhilfenahme des **Spielberichtes**. Vor Beginn des Spieles ist der linke Block (Datum, Ort, Liga-Gruppe, Teams, Spieler usw.) - siehe beiliegendem Muster, Seite 19 - inkl. dem Handicap (Spot) des jeweiligen Spielers (laut Spielerliste im aktuellsten Bullseye) auszufüllen. Dies muss komplett und richtig erfolgen, da die computermäßige Auswertung zwecks Erstellung der wöchentlichen Ergebnislisten sonst nicht möglich ist!

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

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

- das Spiel trotzdem zu spielen (oder fortzusetzen)
- das Spiel zu verschieben (in diesem Fall ist das Ligabüro zu verständigen!)
- einen Servicemann zu rufen

3.5 Abgabe der Spielberichte:

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

- TELEFAX 0662 / 45 55 00 - 4
- ANRUFBEANTWORTER 0662 / 45 55 00
- BRIEFKASTEN (für Ligapost):
- beim Café Schweiger, (Aufgang Schweiger-Treff)
Salzburg, Itzlinger Hauptstraße 93

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

Darüber hinaus steht auch noch ein Anrufbeantworter mit Aufzeichnungseinrichtung zur Verfügung, um eine termingerechte Berichtsabgabe auch umgehend durchführen zu können.

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

3.6 Wertungen

3.6.1 Mannschaftswertung

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

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

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

3.6.2 Einzelwertung:

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

Wertungen und Punktevergabe zur Berechnung des CDA (Current Dart Average) bei `01 Spielen:

Bei 301		CDA-Wert	Bei 501		CDA-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
Hi Ton	mit 3 aufeinanderfolgenden Würfeln 151 - 180 Punkte				4
Win	Gewinn des Spieles (Legs)				5

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

Beispiel: 10 Siege, 3 Tons, 1 x 4 Rnd. bei 36 Spielen (GT):

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

3.7 Handicap

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

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

Bedeutung:

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

Berechnung und Aufteilung:

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

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

Am Ende eines jeden Ligadurchganges (Saison) wird eine **endgültige** Spieler-Rangliste (Endwertung) erstellt, die jedoch nur jene Spieler berücksichtigt, die mindestens 60 % der möglichen Spiele bestritten haben.

Es ist daher unbedingt erforderlich, den **Spielbericht** richtig, leserlich und eindeutig auszufüllen.

Wird von der Ligaleitung beschlossen in einer Division 501 Double Out oder Master Out als Spielart einzuführen, so gilt für diese Division keine Handicap-Regel, ebenso wird in Cricketspielen kein Handicap berücksichtigt.

DX- Modus:

301 oder 501, wahlweise mit Cricket:

Oben aufgelistete Feats & Awards sind in DX Divisionen für die Reihung unbedeutend und dienen nur der zusätzlichen Information, maßgeblich für Reihung und Handicap ist hier nur der tatsächlich geworfene Pfeilschnitt (PPD)

PPD tatsächlich geworfener Pfeildurchschnitt aller geworfenen Darts in `01 Spielen.

MPR Treffer per Runde in Cricket Spielen.

Der Tiebreaker (13. Spiel) hat keinerlei Einfluss auf die Einzelwertung.

In sämtlichen Divisionen, die im DX Modus ausgetragen werden übernimmt das Gerät die Einteilung des Handicaps, dabei wird den schwächeren Spielern ein Punktevorsprung abhängig vom geworfenen Pfeilschnitt eingeräumt. Die betroffenen Divisionen werden gesondert informiert.

3.7.1 Handicap für Neuspieler

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

Runde 2 + 3: Bei Heim- und Auswärtsspielen mit **3**

Ab Runde 4: Bei Auswärtsspielen mit **2**

Bei Heimspielen mit **1**

In den letzten 4 Rd.: Bei Heim- und Auswärtsspielen mit **0**

In Divisionen mit Spielmodus „DX“ wird das Handicap vom Gerät in Form eines Punkterückstandes ausgegeben (siehe auch Beilage „DX- Divisionen“).

Ausnahme: In sämtlichen Divisionen mit Spielart „501“, dürfen in den letzten 4 Runden keine Neuspieler mehr eingesetzt werden!

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

4 ERWEITERTE REGELN & VERSTÖSSE IM LIGABETRIEB:

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

4.1 Einsatz von Spielern:

Jeder Spieler kann ausnahmslos in nur einer Mannschaft am Ligabetrieb teilnehmen, unabhängig von Region, Spielmodus und Einteilung. 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, etc.).

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

Das laufende Spiel wird sofort unterbrochen, sämtliche Legs, an denen der betreffende Spieler beteiligt war, werden der gegnerischen Mannschaft gutgeschrieben. Der Spieler wird für die restlichen Begegnungen gesperrt. Das Ligabüro wird sofort mit Angabe von Datum, Uhrzeit und Ort verständigt (Anrufbeantworter, 0662 45 55 00, Fax 0662 45 55 00 4). 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 Bewerbungen 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 Pkt. 3.4):

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

4.3 Spielverschiebungen (siehe Pkt. 3.3):

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 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, 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 unentschuldigten Fernbleibens kann der **Ausschluss** aus dem Liga-Bewerb gegen diese Mannschaft ausgesprochen werden.

4.6 Punkteabzug:

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

4.7 Austritt einer Mannschaft:

Tritt eine Mannschaft während einer Liga-Saison aus dem laufenden Bewerb aus, so wird sie vollständig mit all ihren Spielern aus der Wertung genommen. Diese Spieler können für den Rest der Saison in keiner anderen Mannschaft mehr eingesetzt werden. Um die Tabelle möglichst nicht zu verfälschen, werden sämtliche bereits absolvierte Begegnungen gegen die Mannschaft aus der Team – Wertung genommen, die erreichten Einzelleistungen der gegnerischen Spieler verbleiben allerdings in der Wertung.

4.7.1 Ausschluss einer Mannschaft:

Siehe 4.6, zusätzlich sind sämtliche Spieler des Teams für alle Bewerbe der laufenden Saison gesperrt. Die betreffende Mannschaft wird für die nächste Saison gesperrt.

4.7.2 Pausieren einer Mannschaft:

Entschließt sich eine Team für eine Saison nicht am Spielbetrieb teilzunehmen, verliert sie ihren Platz in der Divisionseinteilung, nach Möglichkeit wird die Mannschaft bei erneuter Anmeldung in der Folgesaison wieder aufgrund ihrer Spielstärke eingeteilt, allerdings mindestens 3 Divisionen tiefer als zuvor.

4.8 Lokalwechsel einer Mannschaft:

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

Ein Lokalwechsel zwischen den Saisonen ist dann möglich, wenn:

- A) der Ligawirt auf die erneute Meldung des Teams verzichtet oder
- B) die Mannschaft 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 dem im Ligalokal verbleibenden Team
- 2.) bei dem Team, in dem der Kapitän weiterspielt, sofern der Teamname gleich bleibt
- 3.) bei dem Team, in dem der oder die leistungsmäßig besser platzierten Spieler gemeldet sind, wenn der Kapitän in keiner der beiden Folgeteams weiterspielt.

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

4.9 Anruf der Jury:

Fühlt sich ein Spieler oder eine Mannschaft durch Maßnahmen (Sanktionen) der Ligaleitung ungerecht behandelt, so kann die **Disziplinar-Jury** angerufen werden (Einspruchsfrist 1 Woche). Dies erfolgt in Form eines Protestes und gegen Erlag einer Protestgebühr von 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

5.1 Allgemein

Einzahlende sind die Liga-Wirte als Sponsoren (€ 100,- per Team) sowie sämtliche Spieler. Die Auszahlung erfolgt an alle teilnehmenden Teams. Die Höhe der ausgezahlten Summe wird durch deren Leistung bestimmt.

Die Handhabung ist wie folgt:

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

Je gewonnenem Einzelspiel werden jedem Team € 2,20 gutgeschrieben, aber auch € 1,50- für ein verlorenes Game (aufgrund der jeweiligen Zinssituation sind minimale Abweichungen möglich).

Gewinnt also ein Team alle ihre Spiele, so wird aus dem Einsatz ein auszuzahlender Betrag in Höhe von € 369,60- - also eine "Super-Verzinsung"!

Sollte aber eine Mannschaft alle Spiele verlieren - was es ja sicher nicht gibt - so erhält sie immerhin noch € 252,-.

5.2 Ligakassa – Einzahlungen für DX- Divisionen mit Cricket:

Das 13. Spiel „Tiebreaker“ wird auf den Modus 701 oder 401 eingestellt. Für das Ligaspiel werden damit weiterhin 32 € benötigt (trotz 13 Spielen!)

Um eine korrekte Auszahlung zu ermöglichen (gewonnenes Spiel € 2,20 verlorenes € 1,50-, aliquot) ergeben sich folgende Beträge:

Beträge:

Per Spieler: € 9,-,-- gesamt € 72,-,--

Davon sind € 32,-,-- zur Bestreitung des Ligaspiels notwendig

ES VERBLEIBEN € 40,-,-- ZUR EINZAHLUNG IN DIE LIGAKASSA

Die Differenz von € 4,-,-- gegenüber den Divisionen ohne Cricket und Tiebreaker wird am Ende der Saison durch die höhere Anzahl an Gesamtspielen wieder vollständig ausbezahlt.

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 unmittelbar nach jeder Spielrunde. Erfolgt dies nicht oder mit wesentlicher Verspätung, so kann die Leistungsprämierung in der vorbeschriebenen Form nicht durchgeführt werden. Zur Auszahlung gelangen dann lediglich die getätigten Einlagen mit der aliquoten Verzinsung.

Für Mannschaften im Liga-Testbetrieb wird die Ligakasse üblicherweise nicht zur Anwendung kommen.

6 WEITERE LIGABEWERBE

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

- Liga - Cup (Pokal)-Bewerb für Mannschaften, Endturnier aller Regionalsieger
- Summertime Funbewerb für Mannschaften während des Sommers
- ***THROW DART- CHALLENGE*** Ranglisten-Turnierserie für Einzelspieler
- Masters Einladungsturnier für Einzelspieler
- Ladies Champ Einladungsturnier für Damen, Einzel
- EM- Qualifikationsturnier für Einzelspieler, Entsendung der besten Spieler zur EDU EM
- Head 2 Head Ligamodus im Spiel Mann gegen Mann
- Mixed Liga Ligamodus mit 2 Damen und 2 Herren in der Mannschaft

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.

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

Siegfried Vorderegger

Itzlinger Hauptstr. 93

5020 Salzburg,

Tel. 0662 / 45 55 00 - 0

Oder der jeweilige Aufsteller des betreffenden Dartgerätes zuständig.

Informationen

Alle Ergebnisse, aktuelle Informationen usw. werden den Spielstätten über das Mitteilungsblatt "BULLSEYE" von der Ligaleitung mitgeteilt. 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 bei der Throw Dart- Liga aktiven Spieler werden automatisch auch bei der EDU gemeldet, wobei die Throw Dart. Liga die Kosten für die Meldung übernimmt. Damit sind alle in der Liga aktiven Spieler auch zur Teilnahme an den EDU – Turnieren und Bewerben berechtigt.

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 Siegfried Vorderegger, welches auch der Liga zur Verfügung steht, ist markenrechtlich geschützt. Eine Verwendung durch Ligamannschaften (z.B. für Dressen usw.) ist jederzeit nach Rückfrage gerne möglich. Die Zeichen von EDU und SDV sind ebenfalls geschützt und dürfen nur von deren Mitgliedern verwendet werden. Dies schließt eine willkürliche Benützung von Teams oder Spielern aus.

Beilage zum Handbuch der THROW DART-LIGA:
RANGLISTENTURNIERE, Aufbau und Durchführungsmodus
„THROW DART- CHALLENGE“

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

Saisonverlauf : Die Rangliste wird auf ein abweichendes Jahr, d.h. Herbst- und Frühjahrs-Ligasaison, geführt. Es finden in dieser Zeit 6 Turniere statt. Die jeweils aktuelle Reihung laut Rangliste kann für die Auswahl von SpielerInnen zu internationalen Turnieren oder ähnlichen Veranstaltungen, laut Beurteilung der Ligaleitung, herangezogen werden. (Als absolute Ausnahme für jedwede Nominierungen gelten dabei die Bestimmungen lt. TD- L Handbuch Pkt.2.1.- Doppel- oder Mehrfachspielerregelung)

Turnierablauf:

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

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

Lucky Loser:

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

Start- & Preisgelder: Bei jedem Turnier ist ein Startgeld von **10,- €** einzuheben. Münzeinwurf beim Spiel (Jetons im Gegenwert von ~ 0,71 € werden vom Veranstalter bereitgestellt). **Das gesamte Startgeld wird beim Turnier zu 100% wieder ausbezahlt**, dabei wird nach folgendem Schlüssel vorgegangen:

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

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

Reihung und Auswertung:

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

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

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

Punktevergabe :

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

Challenge Finalturnier:

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

Herren & Damen: Die Spieler müssen mindestens 2 Turniere einer Serie bestritten haben.

Nur Herren: Die Spieler müssen in den beiden abgelaufenen Saisonen (Herbst und Frühjahr) in der Throw Dart- Liga gespielt haben und in einer der beiden Saisonen mindestens 60% der möglichen Ligaspiele bestritten haben. Nach Ablauf einer Turnierserie wird ein Finalturnier ausgetragen. Die besten 32 Herren und 16 Damen der bereinigten Challenge Rangliste qualifizieren sich für das Endturnier.

Beilage zum Handbuch der THROW DART-LIGA
Ligagruppe **OLDIES**, besondere Festlegung,
Version 2, gültig ab 1. Juli 2006

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

Das Mindestalter der Spieler, die in keiner anderen Liga-Division aktiv sein dürfen, wird zur Zeit mit dem vollendeten **35. Lebensjahr** (Stichtag ist der 1. Jänner) festgesetzt. Kann ein Team oder Mannschaft aber die erforderliche Zahl an Spielern der vorgeschriebenen Altersstufe nicht stellen, so kann eine Person jüngeren Alters pro Mannschaft eingesetzt werden. Diese Person muss das **30. Lebensjahr** (Stichtag ist der Spieltag) vollendet haben, darf nicht als Ligakapitän fungieren und ebenfalls nicht in der TDL bereits anderweitig gemeldet sein. Weiters gilt für diese Ausnahmeregel: Während einer Ligaspielzeit darf maximal ein jüngerer Spieler je Mannschaft gemeldet und eingesetzt werden.

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

Ausnahme:

Da zur Zeit keine eigene Damendivision im Raum Salzburg organisiert wird, können interessierte Damen ohne Altersbeschränkung am Spielbetrieb der Oldies teilnehmen. Gültig sind jedoch die allgemeinen Altersbeschränkungen der TD- L (siehe Punkt 2.1; Teilnahme)

Eine Vereinbarung zwischen zwei Mannschaften, mehr als eine(n) SpielerIn einzusetzen, die das Mindestalter nicht erreicht haben, ist unzulässig.

Anmerkung: Bei den Saisonanmeldungen ist das Geburtsdatum der zu meldenden SpielerInnen einzutragen.

Eine Festsetzung des Handicapwertes für Einzelspieler wird vom Gerät vorgenommen.

Folgende Berechnung liegt zugrunde:

$$301 - \left(\frac{\text{PPD Low}}{\text{PPD High}} \times 301 \right) = \text{Differenz}$$

Handicap von Neuspielern, Ablauf der Begegnung an DX Geräten

Ligabeginn:

In der ersten Spielwoche spielen alle Spieler ohne Handicap, d. h. sämtliche Begegnungen werden von allen Spielern gleichermaßen bei 301 Punkten begonnen. Es ist zu vermeiden, dass Ligaspiele in die nächste Woche verlegt werden. Ebenso ist es nicht statthaft, Begegnungen der zweiten Runde in die erste Woche vorzuziehen (beides nur nach ausdrücklicher Genehmigung durch das Ligabüro!!!).

Ab der 2. Spielwoche:

Bereits eingesetzte Spieler: Spieler, die in einer der vorhergehenden Runden in der laufenden Saison eingesetzt wurden (haben bereits mindestens 4 Einzelspiele bestritten), spielen mit dem Durchschnitts – PPD, laut Ranking im DX Gerät, wobei die Statistik der Vorsaison nicht berücksichtigt wird.

Der zugrundeliegende PPD ändert sich während des Ligaspieles nicht, allerdings sind die Startpunkte immer vom schlechtesten am Gerät befindlichen Spieler abhängig, dieser beginnt bei 301 Punkten, den 3 anderen werden je nach Pfeilschnitt Punkte addiert.

Neuspieler, die **bereits** in einer abgelaufenen Saison **erfasst** waren und in der Mannschaftsliste enthalten sind, spielen über alle Einzelsätze der ersten Begegnung mit dem PPD der zuletzt erfassten Saison, danach erfolgt die Einordnung wie oben.

Neuspieler, für die keinerlei PPD- Statistik vorliegt:

- 1.** Der Spieler wurde bereits angemeldet, hat aber noch nie ein Ligaspiel am DX bestritten (dann ist er in der Mannschaftsliste des DX bereits enthalten) oder
- 2.** der Spieler wird mittels „Spieler hinzufügen“ erstmals ins Gerät eingegeben :

Im ersten Einzelspiel =„LEG“ wird der dem Punktstand zugrundeliegende Pfeilschnitt vom Gerät vorgegeben und je nachdem PPD der restlichen am Gerät befindlichen Spieler wird der Spieler eingereicht. Im 2. Leg des betreffenden Spielers wird der tatsächlich geworfene PPD des ersten Legs herangezogen. Ab dem 3. Leg des Spielers wird aus den bereits geworfenen PPD's der Durchschnitt berechnet und als Grundlage herangezogen – für Leg 3 gilt: $(PPD\ 1 + PPD\ 2) / 2$, für Leg 4: $(PPD\ 1 + PPD\ 2 + PPD3) / 3$, usw.

Grundlegendes: Wie in anderen 301 Divisionen ist es in sämtlichen Oldies Divisionen bis zur letzten Runde möglich, neue Spieler einzusetzen.

Eingabe & Ablauf eines Ligaspiels am DX-Gerät

Diese Anleitung zur Eingabe ist derzeit für alle Divisionen mit DX – Modus gültig:

In diesen Divisionen muss kein Spielbericht abgegeben werden, dieser wird vom Dartgerät übertragen.

Ablauf der Eingabe:

Nach dem Einwurf wird durch Betätigen des Feldes „LIGASPIELE“ der Ligamodus gestartet; danach muss die Division ausgewählt werden, die entsprechende Liganummer steht neben dem Divisionsnamen, wird über die Zahlentastatur eingegeben und mit „ENTER“ bestätigt.

Durch Drücken der Taste HEIMTEAM erscheint am Display eine Auflistung der Teams.

Über die Zahlentastatur wird die Heimmannschaft ausgewählt, daraufhin erscheinen sämtliche gemeldete Spieler der Mannschaft am Display, jeder einzelne wird mittels Tastatur am Spielplan eingefügt, über PUNKTEBLATT kann die Aufstellung jederzeit eingesehen werden. Mittels SPIELER LÖSCHEN kann die letzte Eingabe wiederholt werden.

Wird ein neuer Spieler eingesetzt, der nicht in der Liste der Gemeldeten aufscheint, kann das über das Feld SPIELER HINZUFUEGEN geschehen. Es erscheint ein Bildschirm mit dem Alphabet, die Buchstaben sind über Cursorstasten (Pfeile) auszuwählen und mit „einfügen“ zu bestätigen. Dies erfolgt für Vor- und Nachname getrennt, wobei der Name komplett eingegeben werden muss und mit „SERTIG“ jeweils zu bestätigen ist.

Nach der Eingabe der Spieler der Heimmannschaft erfolgt durch Drücken der PFEILTASTE die Eingabe für das Gast-Team in gleicher Weise.

Sollten während der Eingabe Fehler passieren, kann über LIGA MODUS LÖSCHEN aus dem Menü gegangen werden und der gesamte Vorgang nochmals von neuem gestartet werden.

Nach erfolgreicher Eingabe aller Angaben wird mit der PFEILTASTE das Ligaspiel gestartet, auch kann über „PUNKTEBLATT“ nochmals die Aufstellung laut Spielbericht eingesehen werden.

Nach Drücken der Pfeiltaste wird die Aufstellung für den ersten Leg am Display gezeigt, über Spiel starten geht's los.

Nach jedem Leg kann rechts unten die Statistik des abgelaufenen Spieles eingesehen werden

Links unten wird die Aufstellung des nächsten Legs aufgerufen (NÄCHSTE SPIEL) und mit LIGA STARTEN das nächste Spiel begonnen.

Die Auswahl des Spielmodus für die einzelnen Legs übernimmt das Gerät.

Nach dem letzten Leg erscheint am Display LIGA BEENDET, durch Drücken der nebenliegenden Taste wird das Spiel gespeichert und es kann normal weitergespielt werden.

Anmerkung:

Sollten während des Ligaspieles Fehler passieren, z. B. ein Spieler hat auf der falschen Position geworfen oder beim Herausziehen nachgedrückt, kann die letzte Wurfabfolge mit der an der linken Seitenwand befindlichen Taste rückgängig gemacht werden.

