

Kurzversion der Sport- und Spielordnung

E-Darts

Diese Kurzfassung dient der einfacheren, „grobe“ Übersicht zur Durchführung von Team-Ligaspielen und ersetzt in keinem Fall die Ordnungen und Bestimmungen der ESDL e.V. Diese gelten weiterhin uneingeschränkt.

Automaten:

Bei Ligaspielen müssen mindestens zwei Automaten zur Verfügung stehen.

Stehen mehrere Automaten zur Verfügung, so kann der Wettkampf ohne weiteres darauf ausgeweitet werden.

Teams und Spieler:

Ein Team besteht aus mindestens 4 spielberechtigten Personen.

Spielvorbereitung:

Jedes Team trägt für sich seine Spieler in einen eigenen Spielberichtsbogen (kurz: SSB) ein. Nachdem beide Teams jeweils „ihre“ Seite eines SBB ausgefüllt haben, sind die Eintragungen ohne Abweichung in einem der SBB zusammen zu fassen.

Der vollständige, für dieses Spiel zu verwendende SBB muss vor dem festgelegten Spielbeginn komplettiert sein und darf danach nicht mehr verändert werden. Ab diesem Zeitpunkt ist der Kapitän des Heim-Teams für den Spielablauf verantwortlich, d.h. er ruft die Spielpaarungen auf und trägt die Ergebnisse unverzüglich in den SBB ein.

Bei Ligaspielen müssen dem Gast-Team mindestens 15 Minuten vor dem festgelegten Spielbeginn die zum Wettkampf bestimmten Automaten zum Warmspielen zur Verfügung gestellt werden.

Spielablauf:

Spielbeginn ist i.d.R. um 20:00Uhr.

Unmittelbar vor Spielbeginn hat der Kapitän des Heim-Teams darauf zu achten, dass:

- die Automaten frei von abgebrochenen Spitzen sind. (Ggf. sind Spitzenreste vor Spielbeginn zu entfernen)
- die richtige Spielvariante mit den jeweiligen Optionen am Dartautomaten eingestellt wird.

Das im Turnierplan eingetragene Heim-Team darf die jeweiligen Spiele beginnen.

Anschließend wird im Wechsel gespielt. Ist ein Leg beendet, wird gewechselt und derjenige Spieler, welcher zuvor als zweiter geworfen hat, darf das neue Leg beginnen.

Bei einem eventuellem dritten Leg muss vor Beginn mit einem Wurf auf das Bulls-Eye ermittelt werden, wer das entscheidende Leg beginnen darf.

Jeder Spieler hat unmittelbar vor Spielbeginn max. 3 Würfe (9 Darts) um sich einzuwerfen.

Die Doppel-Spiele sind zu Beginn auszutragen, danach die Einzelspiele.

Die Einzelspiele sollen erst begonnen werden, wenn die Doppel-Spiele abgeschlossen sind.

Falls beide Teams die gleiche Anzahl von Spielen gewinnen (Endspielstand: 9:9) wird kein Entscheidungsspiel ausgetragen. Das Spiel endet in diesem Fall unentschieden.

Sollte ein Spieler nach dem ersten Aufruf nicht erscheinen und die Toleranzzeit von zwei weiteren Aufrufen innerhalb von fünf Minuten überschritten werden, wird das Spiel zugunsten des Gegners gewertet.

Während des Spiels:

Tritt der Fall ein, dass eine falsche Spielvariante eingestellt und das Spiel bereits begonnen wurde, ist das Spiel sofort abubrechen und mit den richtigen Einstellungen neu zu beginnen. Die Kosten (Automatengeld) für die Wiederholung des Spieles muss von dem Spieler bzw. dem Team-Kapitän getragen werden, der die falsche Einstellung vorgenommen hat.

Ein Dart gilt dann als geworfen, wenn eine eindeutige Wurfbewegung vorausgegangen ist. Es darf nicht nachgeworfen werden. Davon ausgenommen sind Darts, welche z.B. beim Aufnehmen versehentlich aus der Hand fallen.

Jeder Spieler muss sich vorab vergewissern, dass der Automat „seinen“ Wurf freigegeben hat. Verfrüht geworfene Darts, die vom Automaten nicht gewertet wurden, dürfen nicht nachgedrückt oder nachgeworfen werden. Der jeweilige Wurf zählt dann mit null Punkten. Sollte aufgrund verfrüht geworfener Darts noch „Restdarts“ vom Automaten angezeigt werden, so die Spielerwechseltaste zu betätigen.

Jeder Spieler hat sich nach seinem Wurf zu vergewissern, dass das Gerät auf den nachfolgenden Spieler umschaltet. Falls das nicht automatisch geschieht, ist die Spielerwechseltaste zu betätigen.

Sollte der Fall eintreten, dass der Automat auf den nächsten Spieler umschaltet, bevor alle Darts herausgezogen werden konnten, ist zunächst mit dem nachfolgenden Spieler zu klären, ob ihn die steckengebliebenen Darts stören.

- Falls nicht, kann das Spiel fortgesetzt werden.

- Falls ja, ist zunächst die Wechseltaste zu betätigen und die restlichen Darts zu entfernen.

Anschließend ist über die Wechseltaste wieder der Spieler einzustellen, der als nächstes der Reihe ist. Sollte diesem Leg die 25ste Spielrunde überschritten werden, so ist die „Leerrunde“ zu ignorieren und entsprechend aufzuschlagen; d.h. es würde dann erst nach Runde 26 zum ausbullen kommen.

Wird beim Herausziehen der Darts durch einen Spieler eine Punktwertung herbeigeführt, weil z.B. der Automat nicht alle geworfenen Darts registriert hat oder der Automat verfrüht umgeschaltet hat und dennoch der Versuch unternommen wird, noch steckende Darts zu entfernen, ist das Leg mit sofortiger Wirkung zugunsten des Gegners beendet.

Ein Spieler kann auf den Wurf einzelner Darts oder auf einen kompletten Wurf verzichten, indem er die Spielerwechseltaste betätigt

Jeder Spieler akzeptiert die vom Gerät angegebenen Punktzahlen.

Ausnahme: Wenn der entsprechende Dart des „finalen“ Wurfes im richtigen Feld steckt, der Automat jedoch das Spiel nicht als beendet wertet, ist das Spiel dennoch gewonnen.

Automat funktioniert nicht korrekt

Ist die richtige Spielvariante eingestellt? Falls nicht, s. Punkt „Während des Spiels“.

Sollte ein Automat vermehrt falsche Werte wiedergeben, ist dieser zu überprüfen und die Fehler -- *falls möglich*-- sofort zu beheben. Gelingt die Fehlerbehebung nicht innerhalb von zehn Minuten, kann auf einem anderen Automaten (falls vorhanden) weitergespielt werden.

Falls von Beginn an nur zwei Automaten zur Verfügung gestanden haben und nicht mindestens die Hälfte aller Spiele schon absolviert worden sein, ist das Spiel abubrechen und zu einem späteren

Zeitpunkt zu wiederholen. Die zum Zeitpunkt des Abbruchs betroffene Begegnung wird auf den 0-0-Stand zurückgesetzt und ist am Fortsetzungstag erneut auszuspielen. Der Sportausschuss bzw. die Ligaleitung ist über Abbruch des Spieles und den neuen Termin umgehend zu informieren.

Auswechslungen:

Pro Begegnung kann ein Team maximal 2 Spieler auswechseln. Der/die Ausgewechselte ist für dieses Match dann nicht mehr spielberechtigt.

Rundenbegrenzung:

Unabhängig von der Automateinstellung wird der Sieger nach Beendigung der 25. Runde durch ausbullen ermittelt. Jeder Spieler hat nur ein Dart zur Verfügung. Der Heimspieler darf beginnen. Es gewinnt der Spieler, dessen Darts im Bullseye steckt oder dessen am nächsten ist. Stecken die Darts beider Spieler im Bull, wird erneut auf das Bullseye geworfen, und zwar so lange, bis ein eindeutiges Ergebnis ermittelt ist.

Spieler-Nachmeldungen:

Spielernachmeldungen bei Teamwettbewerben sind zulässig. Nachmeldungen zu den letzten beiden Spieltagen hin sind nicht mehr zulässig.

Der nachgemeldete Spieler darf erst eingesetzt werden, wenn die Nachmeldegebühr auf dem Konto der ESDL eingegangen und die Spielberechtigung von der Ligaleitung bekanntgegeben wurde.

Aushilfsspieler

Dieser Punkt wurde ersatzlos gestrichen.

Verspätungen /Nichtantreten

Eine Wartezeit von bis zu 30 Minuten auf das Gast-Team ist nur zulässig, wenn das Heim-Team vor Beginn der regulären Spielzeit über die Verspätung informiert wird. Für das Heim-Team gilt diese Wartezeit nicht.

Bei Nichtantreten eines Teams (mindestens drei Spieler müssen zum Spieltermin zugegen sein), wird das Spiel zugunsten der angetretenen Teams mit „Sieg zu Null“ gewertet. Spiele des fehlenden Spielers dürfen nicht nach hinten verschoben werden und sind zugunsten des Gegners mit „Sieg zu Null“ zu werten.

Vorfälle höherer Gewalt oder Ereignisse, welches das Team nicht zu vertreten hat, sind davon ausgenommen.

Spielverlegungen

Abweichungen vom Spielplan sind mit Ausnahme des ersten und des letzten Spieltages möglich. Eine Spielverlegung muss mit der jeweiligen Spielstätte entsprechend abgestimmt und dem der Ligaleitung sofort mitgeteilt werden.

Eine Spielverlegung innerhalb eines Spieltages (zeitliche Verschiebung) ist gebührenfrei

Ligaspieler sollten jeweils nur um eine Woche vor-, oder eine Woche nach dem regulären Spieltag verlegt werden. Verlegungen darüber hinaus sind mit der Ligaleitung zu klären und bedürfen deren Zustimmung.

Kurzfristige Verlegungen (weniger als eine Woche Vorlauf), benötigen einen sehr wichtigen Grund und das Einverständnis des Gegners.

Allgemeines:

Einzelspiele auf benachbarten Automaten sind während eines Liga-Wettkampfes --soweit möglich--, zu unterlassen.

Die Lautstärke der Musik sollte auf ein annehmbares Maß reduziert werden.

Der jeweilige Team-Kapitän des Heim-Teams hat darauf zu achten, dass Störungen durch Zuschauer oder andere Gäste weitestgehend vermieden werden. Sollten sich Störungen wiederholen und nicht unterbinden lassen, ist das Spiel an dieser Stelle abubrechen und zu einem späteren Zeitpunkt, jedoch innerhalb einer Woche fortzuführen. Ferner ist die Ligaleitung umgehend davon in Kenntnis zu setzen.

01.08.2023

Der Vorstand