

Kurzversion der Sport- und Spielordnung

Steel-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.

Boards:

Bei Ligaspielen müssen mindestens zwei Boards zur Verfügung stehen.

Stehen mehrere Boards 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 Boards zum Warmspielen zur Verfügung gestellt werden.

Die Schreiber sollten vom Heimteam und vom Gastteam in ausgeglichener Anzahl gestellt werden.

Spielablauf:

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

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 am Board erscheinen und die Toleranzzeit von zwei weiteren Aufrufen innerhalb von fünf Minuten überschritten werden, wird das Spiel zugunsten des Gegners gewertet.

Während des Spiels:

Der Schreiber erteilt die Freigabe zum Spielbeginn mit den Worten: „Game on!“ Ab sofort ist jeder Wurf zu werten.

Die Beendigung eines Legs ist mit: „Shot out!“ bekannt zu geben.

Während eines laufenden Spiels darf nur der werfende Spieler Fragen an den Schreiber stellen. Fragen zu möglichen Finishwegen sowie Zwischenrufe dritter sind unsportlich und können entsprechend geahndet werden.

Sollte eine Unterbrechung eines Spieles notwendig sein, so ist diese Unterbrechung vom Schreiber sofort bekanntzugeben. Eine Wiederaufnahme des Spieles ist dann ebenfalls bekannt zu geben. Alle Ansagen des Schreibers müssen unmissverständlich, klar und deutlich, für alle Beteiligten gut hörbar sein!

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.

Fallen ein-, oder mehrere Darts vor der Wertung aus dem Board oder zieht ein Spieler seine Darts vor der Wertung aus dem Board heraus, zählt der Wurf als solches, jedoch werden die Scores der entsprechenden Darts nicht gewertet.

Bei Übertreten der Wurflinie wird der Wurf als solches, jedoch ohne Score gewertet.

Schreiber haben sich während eines laufenden Spiels zu ihrer eigenen Sicherheit ausgesprochen ruhig und neutral zu verhalten.

Der Einsatz eines Taschenrechners oder einer entsprechenden App ist erlaubt, insofern die Ergebnisse richtig auf das Scoreboard oder das elektronische Anzeigesystem übertragen werden.

Auswechslungen:

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

Rundenbegrenzung:

Nach Runde 25 wird der Sieger 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 der Ligaleitung sofort mitgeteilt werden.

Eine Spielverlegung innerhalb eines Spieltages (zeitliche Verschiebung) ist gebührenfrei

Ligaspiele 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 Boards 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 abzubrechen 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

Schreiber-Richtlinien

- Du sollst nicht reden oder rauchen, solange Du der Schreiber bist!
- Du sollst Dich nicht unnötig bewegen – bleibe ruhig stehen!
- Du sollst den Spieler nicht anstarren – Gesicht zum Board!
- Du sollst nicht den Trefferwert eines oder aller Darts oder den verbleibenden Rest ansagen– außer Du wirst gefragt!
- Du sollst nicht dem Spieler sagen, was er werfen soll!
- Du sollst nicht dem Spieler eine Finish-Kombination sagen!
- Du sollst nicht den Punktestand eines Spielers ändern, wenn dieser den nächsten Wurf schon bei diesem Punktestand begonnen hat!
- Du sollst Dich nicht hinauslehnen, um zu sehen, wo ein Dart steckt. Dafür ist nach dem dritten Dart noch genügend Zeit!
- Du sollst nicht die Seiten der Namen in einem Spiel von mehreren Sätzen wechseln. Wenn Du einen Namen links hinschreibst, so lasse ihn links!
- Du sollst deutlich und groß schreiben, der Rest soll für den Spieler klar erkennbar sein!
- Du sollst den Spieler nicht noch nervöser machen, als er dies vielleicht schon ist. Überprüfe die Scores mit dem Spieler, bevor dieser die Darts wieder aus dem Board nimmt!
- Du sollst aufmerksam sein, aber nicht aufgeregt. Ein guter Schreiber mit Übersicht kann ein Spiel nicht besser machen, ein schlechter Schreiber aber kann ein Spiel ziemlich durcheinanderbringen!
- Du sollst wissen, wer das nächste Leg oder den nächsten Satz beginnt!
- Du sollst dem Spieler sagen, wenn er sein Spiel abgeschlossen hat. Schließlich hört der Sieger nichts lieber als die Worte *game, set and match*!