

Sport- & Spielordnung des Vereins ESDL – First Level e.V.

Inhaltsverzeichnis

1 Sinn und Zweck.....	1
2 Gleichstellung.....	1
3 Grundlagen.....	1
4 Allgemeines.....	1
5 Spielstätten.....	2
6 Mannschaften, Teams und Vereine.....	3
7 Startberechtigungen.....	4
8 Nachmeldungen.....	4
9 Aushilfsspieler.....	4
10 Neueinsteiger.....	5
11 Dartpfeile.....	5
12 Dartanlagen (Abstände etc.).....	5
13 Spielmodus Team-Wettkämpfe.....	8
14 Spielablauf Team-Wettkämpfe.....	8
15 Spielablauf Einzel-Wettkämpfe.....	9
16 Entscheidungsmatch.....	9
17 Sudden-Death-Leg.....	10
18 Offene Wettbewerbe.....	10
19 Nachwuchs- und Jugendwettbewerbe:.....	10
20 Spezielle E-Dart-Regelungen / Automateinstellungen.....	11
21 Spezielle Steel-Dart-Regelungen.....	12
22 Der Wurf.....	13
23 Leg und Set.....	13
24 Anmeldung zu Turnieren / Turnierserien.....	14
25 Gebühren und Startgelder.....	14
26 Verwarn- und Strafgebühren, Zahlungsrückstände.....	14
27 Spieler- und Team-Pass.....	14
28 Spielwertung / Ranglisten / Punkteschlüssel.....	15
29 Team-Meisterschaften.....	15
30 Auf- / Abstiegsregelung / Relegation.....	15

31 Einzelmeisterschaften / Ranglistenturniere	16
32 Sportförderpreise & Urkunden	16
33 Spielberichtsbogen	16
34 Termine	17
35 Spielverlegungen	18
36 Letzter Spieltag / Liga-Abschluss	18
37 Liga-Abbruch.....	18
38 Team- / Vereins-, oder Sportstättenwechsel	19
39 Verspätungen / Nichtantreten	19
40 Rückzug eines Teams.....	20
41 Unsportlichkeit	20
42 Kleiderordnung.....	20
43 Genussmittel / Glücksspiele / Mobiltelefone.....	21
44 Ordnungswidrigkeiten	21
45 Inkrafttreten	21

1 Sinn und Zweck

Die Sport- und Spielordnung (kurz: SUSO) des ESDL - First Level e.V. (kurz: ESDL) dient als Reglementierungsrahmen aller Wettbewerbe, die vom ESDL veranstaltet, vergeben oder organisiert werden.

2 Gleichstellung

Die Inhalte dieser Ordnung beziehen sich in gleichem Maße auf Frauen und Männer. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird jedoch die männliche Form für alle Personenbezeichnungen gewählt. Die weibliche Form wird dabei stets mitbedacht. Eine Ausnahme bilden die Inhalte, die ausdrücklich auf Frauen bezogen werden.

3 Grundlagen

Die SUSO verpflichtet alle Vereine und Spieler, sowie die Organe des ESDL zur Einhaltung aller Regeln der Ordnungen und zu fairem und sportlichen Verhalten im Wettkampf sowie in der Öffentlichkeit. Im Verletzungsfalle können sie von den jeweiligen und zukünftigen Veranstaltungen ausgeschlossen werden.

4 Allgemeines

4.1. Die Anmeldung eines Teams oder eines Spielers zu den von der ESDL organisierten Spielen und Wettbewerben enthält keine automatische Vereinsmitgliedschaft der ESDL e.V.!

4.2. Bei ESDL-Turnieren werden Entscheidungen, die sich auf diese Regeln beziehen, von den dafür ernannten Personen (Sportausschuss), getroffen. Deren Entscheidungen sind endgültig und bindend.

4.3. Alle an den Wettkämpfen teilnehmenden Spieler und Teams haben sich an diese und eventuell zusätzlich vorhandene Regeln zu halten.

4.4. 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 er disqualifiziert.

4.5. Raucherpausen oder ähnliches während eines laufenden Matches sind unzulässig und werden mit einer Niederlage des unterbrechenden Spielers gewertet.

4.6. Wer durch unsportliches Verhalten auffällig wird oder unerlaubt den Spielbereich betritt, wird von der Turnierleitung oder dem Schreiber verwarnt. Jeder weitere Verstoß kann die sofortige Disqualifikation des jeweiligen Spielers zur Folge haben.

4.7. Ein Ausschluss bzw. eine Disqualifizierung eines Spielers führen zum Verlust sämtlicher Ansprüche. Bereits bestrittene Spiele werden aus der Wertung genommen.

4.8. Sollten dem ESDL durch selbstverschuldete Abwesenheit gemeldeter Spieler oder Teams Kosten entstehen (z.B. aus der Folge von verbindlichen Sponsoring-Verträgen), haben diese Kosten der betreffende Spieler oder das betreffende Team zu tragen.

- 4.9. Spieler oder Teams, die der Aufforderung zu spielen nicht nachkommen oder ein Match nicht zu Ende spielen, verwirken jedes Recht auf Trophäen und Preise.
- 4.10. Besteht bei einem Spieler ein Zutrittsverbot, muss das betreffende Team mit einem Reservespieler antreten. Dasselbe gilt bei einem Zutrittsverbot für unter 18-jährige.
- 4.11. Jeder Spieler muss sich auf Anfrage mit einem gültigen Lichtbild-Dokument ausweisen können.
- 4.12. Falls Spieler oder Teams in Angelegenheiten verwickelt sind oder verursachen, die den Dart-Sport oder den Verein in Misskredit bringen, hat das disziplinarische Folgen, welche in erster Instanz vom ESDL-Vorstand entschieden werden.
- 4.13. Falsche Angaben zur Person und/oder zu persönlichen Daten führen mit sofortiger Wirkung zum dauerhaften Ausschluss, zum Verlust sämtlicher Ansprüche und werden konsequent zur Anzeige gebracht.
- 4.14. Während eines Liga-Matches ist das Rauchen im unmittelbaren Spielbereich untersagt.
- 4.15. Einzelspiele auf benachbarten Automaten/Boards sind während eines Liga-Wettkampfes -- soweit möglich--, zu unterlassen. Die Lautstärke der Musik sollte auf ein annehmbares Maß reduziert werden.
- 4.16. Der jeweilige Team-Kapitän des Heim-Teams hat darauf zu achten, dass Störungen durch Zuschauer oder andere Gäste weitestgehend vermieden werden können. Sollten sich Störungen wiederholen und sich nicht unterbinden lassen, ist das Spiel an dieser Stelle abubrechen und zu einem späteren Zeitpunkt, jedoch innerhalb einer Woche fortzuführen. Ferner ist der Sportausschuss umgehend davon in Kenntnis zu setzen.

5 Spielstätten

- 5.1. Eine Spielstätte kann jede öffentlich zugängliche Räumlichkeit sein, welche über eine entsprechende Dart-Anlage verfügt oder deren Aufstellung/Installation zulässt. Es kann sich hierbei z.B. um Gaststätten, Vereinsheime, Sporthallen oder vergleichbare Räumlichkeiten handeln, welche in den Wintermonaten auf mind. 18° Celsius beheizt werden können und über eine ausreichende Anzahl von Toilettenanlagen verfügen. Räume wie Garagen, Hobbykeller usw. sind als Spielstätte ausgeschlossen.
- 5.2. Neue oder der ESDL bislang unbekannte Spielstätten sind von einer, vom ESDL beauftragten Person abzunehmen.
- 5.3. Beiden Teams muss möglichst freie Sicht auf die Dartanlagen gewährt werden, räumlich oder technisch. Falls das über technische Hilfsmittel (Kamera o.ä.) gelöst wird, muss das Gast-Team aus datenschutzrechtlichen Gründen eine Einverständniserklärung dazu abgeben. Sollte nicht von allen Spielern ein Einverständnis erklärt werden, muss das Heim-Team das Spiel entsprechend in eine andere Spielstätte verlegen. Eventuelle Kosten für die Verlegung des Spieles trägt das Heim-Team.
- 5.4. Eventuelle Lokalwechsel während einer laufenden Saison sind der Ligaleitung schriftlich mitzuteilen und können gebührenpflichtig sein.

5.5. Für beide Teams müssen ausreichend Sitz- & Aufenthaltsmöglichkeiten vorhanden sein.

5.6. Die Spielstätten müssen im Hinblick auf etwaige Sponsoring-Verträge Werbung Dritter uneingeschränkt zulassen.

6 Mannschaften, Teams und Vereine

6.1. Jedes Team, jede Mannschaft bzw. jeder Verein (nachfolgend zusammengefasst „Team“ genannt) muss ein Heimspiellokal haben.

6.2. Ein Team besteht aus mindestens 5 spielberechtigten Personen (z.B. Kapitän + 4 Spieler).

6.3. Jedes Team muss einen Ansprechpartner, genannt „Team-Kapitän“, wählen oder benennen. Ein Team wird durch den Teamkapitän, dessen Stellvertreter oder bei deren Verhinderung durch einen anderen, vom Team befugten Spieler vertreten.

6.4. Teams, die noch keinen ESDL-Ligastatus haben, aber in anderen Verbänden spielen und sich in einer Liga der ESDL neu anmelden, bringen ihren Ligastatus aus der, des anderen Verbandes entsprechenden Leistungsklasse mit.

Der Einstieg neuer Teams erfolgt i.d.R. in der untersten Klasse.

Ein Einstieg in eine höhere Klasse könnte unter folgenden Voraussetzungen sein:

- Die Spieler eines Teams haben bereits eine bestimmte Klassifizierung.
- Aufgrund von Mindermeldungen für eine Liga-Klasse.

Die Entscheidung trifft der Sportausschuss.

6.5. Veränderungen innerhalb eines Teams während einer laufenden Saison sind der Ligaleitung schriftlich mitzuteilen und können gebührenpflichtig sein.

6.6. Pro Team darf maximal ein höher qualifizierter Spieler mit maximal einer höheren Spielerstufe gemeldet werden. Beispiel: In einem B-Liga-Team darf maximal ein A-Liga-Spieler gemeldet werden. Die Teamkapitäne sind für die ordentliche Meldung und Zusammensetzung des Teams verantwortlich. Wird diese Regel missachtet, kann das Team vom Spielbetrieb ausgeschlossen werden und verliert jegliche Rechte auf Erstattung etwaiger Beträge bzw. bereits erspielter Gewinne.

6.7. Die verantwortliche Person einer Spielstätte entscheidet anhand der jeweiligen Möglichkeiten eigenverantwortlich über die maximale Anzahl der Teams, welche dort gemeldet werden können.

6.8. Der Sportausschuss entscheidet innerhalb des vorgegebenen Rahmens über Anzahl der Gruppen und Klassen für die folgende Saison bzw. das folgende Kalenderjahr. Sollten z.B. Aufgrund von Mindermeldungen Gruppen aufgefüllt werden müssen, so ist das zuvor mit dem Kapitän des betreffenden Teams zu besprechen. Falls ein Team infolgedessen zustimmt und anschließend in einer höheren Klasse starten sollte als es ursprünglich gemeldet war, sind die ggf. höheren Startgebühren vom Team auszugleichen. Falls ein Team anschließend in einer tieferen Klasse startet als es ursprünglich gemeldet war, ist die Differenz dem Team zu erstatten. Eventuelle Auffüllungen von Gruppen müssen grundsätzlich vorab vom Vorstand genehmigt werden.

7 Startberechtigungen

7.1. Startberechtigt sind Personen:

- welche bei Teilnahme an den Jugend- Turnieren das 14. Lebensjahr vollendet haben.
- welche bei Teilnahme an allen anderen Ligen das 18. Lebensjahr vollendet haben.
- welche dem ESDL ordnungsgemäß gemeldet sind.
- deren Beiträge/Gebühren vollständig bezahlt sind.

7.2. Unabhängig von der Klassenzugehörigkeit einer anderen Liga oder eines anderen Vereins wird grundsätzlich für jede am Ligabetrieb teilnehmende Person ein Status durch den ESDL vergeben. Dieser hinterlegte Status regelt die Startberechtigung am Spielbetrieb innerhalb der ESDL. Der vergebene Status richtet sich i.d.R. nach der Klassenzugehörigkeit der zuletzt abgelaufenen Saison und kann bei den Vereinsverantwortlichen bei Bedarf erfragt werden. Alternativ kann auch der Status einer anderen Mannschaft bzw. eines anderen Spielearrangeurs anerkannt werden, wenn der Spieler bereits dort aktiv ist oder war.

7.3. Setzt eine Person, welche bereits einen Klassenstatus der ESDL besitzt, für nicht mehr als ein Jahr aus, bleibt deren Status zunächst erhalten.

7.4. Startberechtigt sind Spieler:

- die ihre Anmeldung rechtzeitig eingereicht haben,
- deren Beiträge/Gebühren vollständig bezahlt sind,
- deren Anmeldung von der ESDL oder deren benannte Vertreter bestätigt ist.

Die Zuweisung eines Spielers in die jeweilige Klassenstärke erfolgt analog zu Punkt 6.4.

8 Nachmeldungen

8.1. Spielernachmeldungen bei Teamwettbewerben sind nur während der Vorrunde zulässig. Eine Nachmeldung muss dem gegnerischen Team spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn bekannt gegeben und im Spielberichtsbogen entsprechend eingetragen sein.

9 Aushilfsspieler

9.1. Der Einsatz eines Aushilfsspielers ist nur bei Teamwettkämpfen zulässig, ausgenommen hiervon sind Pokalwettbewerbe.

9.2. Der aushelfende Spieler muss bereits in einer der Ligagruppen regulär gemeldet sein und mindestens ein Spiel in seinem Team bestritten haben.

9.3. Aushilfsspieler dürfen ausschließlich in einer höheren Liga-Klasse aushelfen.

9.4. Die Aushilfe desselben Spielers ist nur für ein Spiel, jedoch nicht für mehrere, aufeinanderfolgende Spiele zulässig. Sollte ein mehrfach aufeinanderfolgendes aushelfen notwendig sein, ist das im Vorfeld mit dem Sportausschuss zu besprechen und bedarf dessen Zustimmung.

9.5. Hilft ein Spieler in einem Team aus, werden die daraus resultierenden Spielergebnisse nicht in der Einzelrangwertung berücksichtigt.

9.6. Pro Team ist maximal ein Aushilfsspieler zulässig.

10 Neueinsteiger

10.1. Als Neueinsteiger sind Spieler zu verstehen, welche noch nie, bzw. nachweislich seit mindestens fünf vollen Kalenderjahren an keinem Dartwettbewerb jeglicher Art mehr teilgenommen haben. Dies ist ggf. mit der Anmeldung schriftlich zu bestätigen.

11 Dartpfeile

11.1. E-Dartpfeile müssen den offiziellen Anforderungen für Wettkämpfe genügen. Der Deutsche Sportautomatenbund e.V. schreibt ein Maximalgewicht von 18 Gramm (zuzüglich einer Toleranz von 5%, also maximal 18,9 Gramm) vor. Laut dem DSAB darf ein Pfeil eine Länge von 16,8 Zentimeter nicht überschreiten, der Deutsche Dart Sport Verband e.V. (2015) hingegen erlaubt eine Länge von maximal 20cm und ein Gewicht bis zu 20 Gramm. Im Zweifel ist immer von den geringeren Werten auszugehen.

11.2. Steeldartpfeile müssen den offiziellen Anforderungen für Wettkämpfe genügen, d.h. sie dürfen maximal 50g schwer und 30,5cm lang sein.

12 Dartanlagen (Abstände etc.)

12.1. E-Darts: Für Liga- und Meisterschaftsspiele sowie Turniere, die von der ESDL organisiert, geleitet oder ausgerichtet werden, dürfen nur bodenstehende Turnierdart-Automaten verwendet werden, die den allgemeinüblichen Turnieranforderungen entsprechen. Im Zweifel entscheidet der Sportausschuss.

12.2. Steel-Darts: Für Liga- und Meisterschaftsspiele sowie Turniere, die von der ESDL organisiert, geleitet oder ausgerichtet werden, dürfen nur Bristle-Dartboards mit den allgemein üblichen Standardmaßen und -Eigenschaften verwendet werden.

12.3. Automaten bzw. Boards sind von den jeweiligen Gastgebern (Wirten) bereitzustellen. Bei Ligaspielen müssen mindestens zwei Geräte bzw. zwei Boards zur Verfügung stehen. Ausnahmen hiervon sind in begründeten Fällen zeitweise möglich, bedürfen jedoch der vorherigen Zustimmung des Sportausschusses. Stehen mehrere Geräte zur Verfügung, so kann der Wettkampf ohne weiteres auf mehr als zwei Geräte/Boards ausgeweitet werden.

12.4. Der Abstand richtet sich nach den allgemein anerkannten Dart-Regeln, d.h. vom Bullseye zur Abwurfline beträgt der Abstand 237cm, die Höhe vom Boden zum Scheibenmittelpunkt 173cm, die Diagonale von Scheibenmittelpunkt bis zur Abwurfline 293,4cm. (s. Bild 1)
Die Boards müssen mit mindestens 470Lumen/400Lux (40W) blendfrei ausgeleuchtet sein.

Für Kinder bis zum vollendeten 10.ten Lebensjahr bzw. bis zum Erreichen von einer Körpergröße von 1,50m werden die Höhe der Boards und der Wurfabstand um rund ein Drittel der offiziellen Maße

reduziert, d.h. vom Bullseye zur Abwurflinie beträgt der Abstand 157cm, die Höhe vom Boden zum Scheibenmittelpunkt 114cm, die Diagonale von Scheibenmittelpunkt bis zur Abwurflinie: 194cm. (s. Bild 2)

12.5. Von der ESDL empfohlene Abstände zwischen den Geräten/Boards und zu seitlichen Wänden:

Mindestens 180cm zwischen den Boards (gemessen von Bullsye zu Bullseye) und mindestens 90cm zu seitlichen Wänden. (s. Bild 4)

Allgemein: Minimaler Standbereich hinter der Wurflinie bzw. dem Oche: 150cm.

12.6. Sonderregelung Rollstuhlfahrer:

Die angemessene und von der WDF anerkannte Höhe des Dartboards beträgt bei Rollstuhlfahrern 137 cm. Die Entfernung zum Dartboard beträgt weiterhin 237 cm.

Die vorderen Räder dürfen über das Oche bzw. die Abwurflinie hinausstehen, die hinteren Räder müssen hinter dem Oche/der Abwurflinie bleiben. Das bedeutet, dass ein Spieler im Rollstuhl in nahezu identischer Weise die Darts werfen kann, wie ein stehender Spieler und beide in fairer Weise gegeneinander antreten können.

Bei Verwendung eines selbstfahrenden, handelsüblichen Rollstuhls mit größeren Hinterrädern muss sich der bodenberührende Teil der Hinterräder hinter der Abwurflinie/Oche befinden. Wird ein anderer Rollstuhltyp verwendet, ist die Positionierung an der Abwurflinie/Oche so vorzunehmen, dass sich der Torso hinter der Abwurflinie/Oche befindet. (s. Bild 3)

Bild 1:

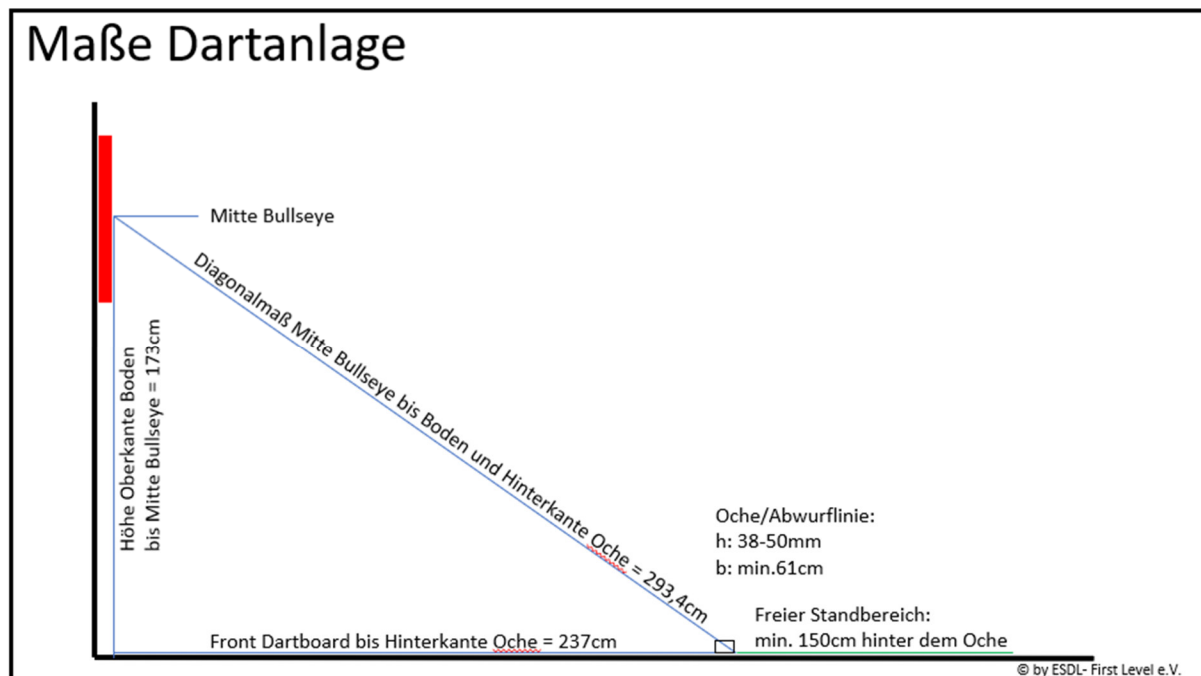


Bild 2:

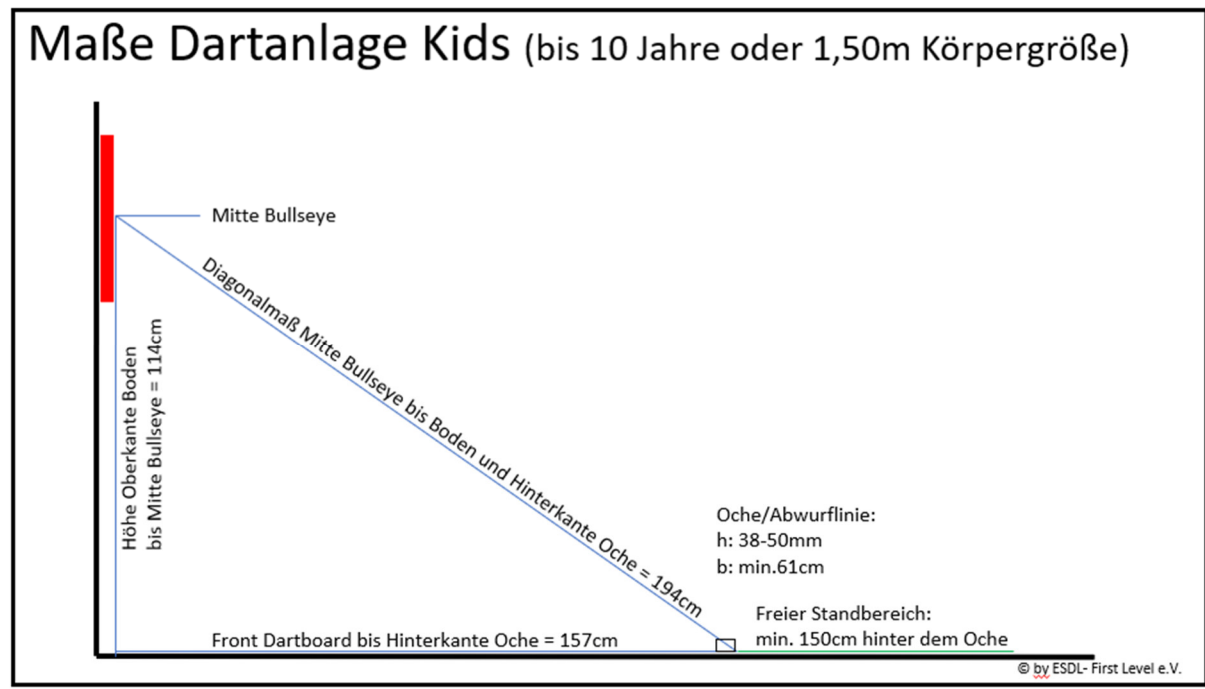


Bild 3:

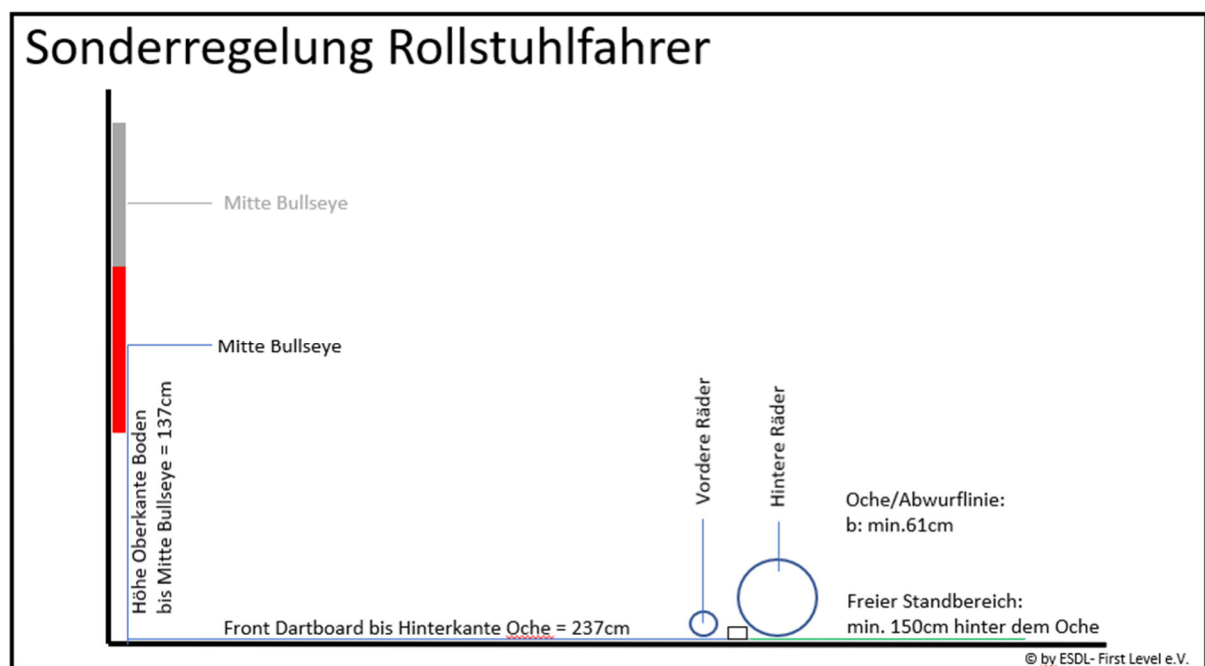
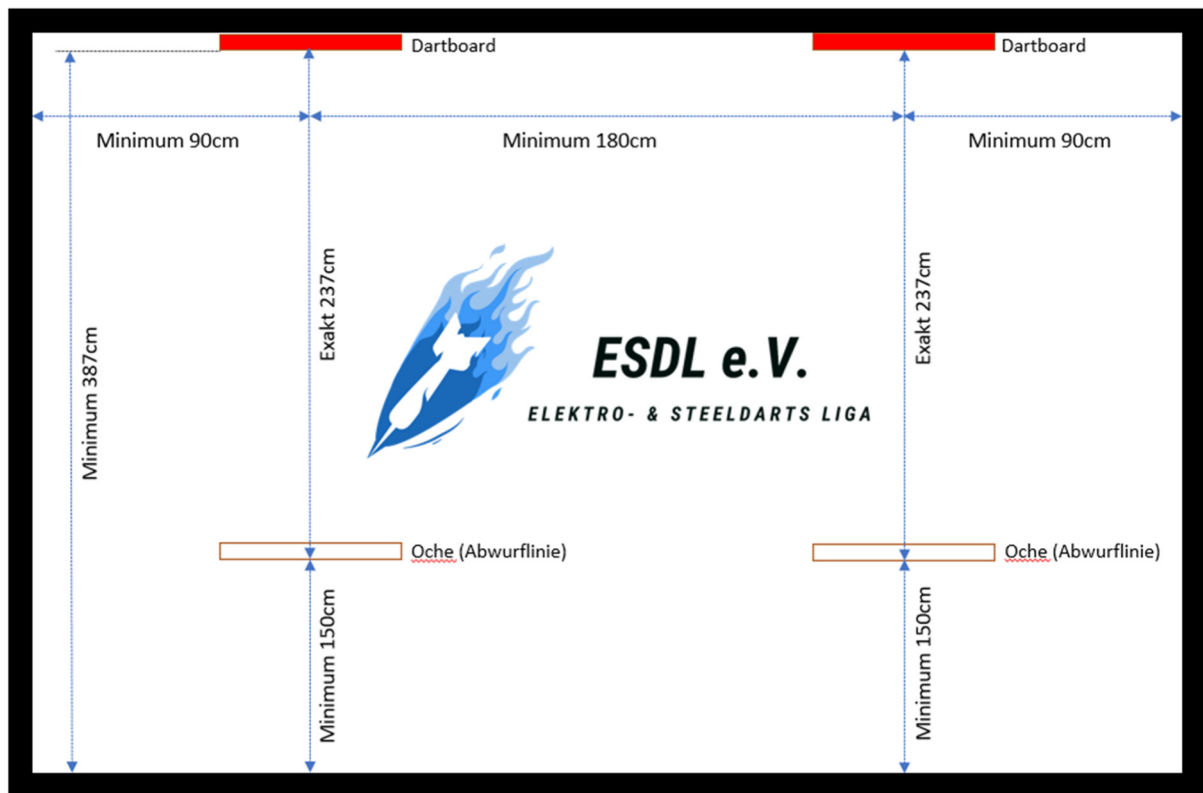


Bild 4:



13 Spielmodus Team-Wettkämpfe

13.1. Jedes Match wird i.d.R. im „Best of...“ -Modus ausgetragen und kann aus mehreren Legs bzw. Sets bestehen. Ein Leg bezeichnet ein einzelnes Spiel. Ein Set wird durch das Gewinnen einer vorab festgelegten Zahl von Legs gewonnen.

13.2. Ein Match besteht i.d.R. aus zwei Doppel- und 16 Einzelspielen.

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

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

13.3. Die Spielvarianten (X01, best of..., x-in, x-out usw.) werden mit der jeweiligen Ausschreibung bekannt gegeben.

13.4. Die Spielmodi offener Turniere können variieren und werden mit der jeweiligen Ausschreibung gegeben.

14 Spielablauf Team-Wettkämpfe

14.1. Die aktiven Spieler sowie die Ersatzspieler sind vor dem Spielbeginn in einen Spielberichtsbogen (kurz SBB) einzutragen.

Jedes Team trägt zunächst für sich „seine“ Spieler in einen separaten SBB ein. Absprachen sind unzulässig.

Nachdem beide Teams jeweils ihre Hälfte eines SBB ausgefüllt haben, sind die Eintragungen ohne Abweichung in einem SBB zusammenzufassen. Der somit vollständige SSB darf danach nicht mehr verändert werden. Ab diesem Zeitpunkt ist der Kapitän des Heimteams für den Spielablauf

verantwortlich, d.h. er ruft auch die Spielpaarungen auf und trägt die Ergebnisse unverzüglich in den SBB ein.

14.2. Bei Ligaspielen ist jedes im SBB eingetragene Teammitglied, bei offenen Turnieren jeder angemeldete Spieler berechtigt, vor Spielbeginn die Maße der Anlage auf ihre Richtigkeit zu überprüfen. Sollten Differenzen festgestellt werden, so ist zu klären, ob diese sofort behoben werden können oder ob das Spiel ggf. verlegt werden muss.

Eine eventuelle Prüfung ist mit Namen und Spieler-Nr. der prüfenden Spieler inklusive des Ergebnisses der Prüfung auf dem SBB zu vermerken.

14.3. Bei Ligaspielen müssen dem Gast-Team mindestens 15 Minuten vor dem festgelegten Spielbeginn die zum Wettkampf bestimmten Geräte (bei E-Darts die jeweiligen Automaten, bei S-Darts die entsprechenden Board-Anlagen) zum Einwerfen zur Verfügung gestellt werden.

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

14.5. Das im Turnierplan ersteingetragene Team (Heimteam) 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 erneut mit jeweils einem Wurf auf das Bulls-Eye ermittelt werden, wer das entscheidende Leg beginnen darf. Der Spieler des Heimteams darf den ersten Wurf zum ausbullen ausführen. Sollten beide Spieler ins Bullseye (einfach- oder double-Bull) treffen, muss das ausbullen wiederholt werden.

14.5. Das Siegerteam bekommt 3 Punkte, das Verliererteam 0 Punkte. Bei einem Gleichstand wird kein Entscheidungsmatch (sog. Sudden Death) ausgetragen. Jedes Team bekommt dann 1 Punkt.

14.6. Rundenbegrenzung: Unabhängig einer etwaigen Automateinstellung wird nach Runde 25 der Sieger durch ausbullen ermittelt. Jeder Spieler hat nur einen Dart zur Verfügung.

Beginnen darf derjenige Spieler, welcher das Leg begonnen hat. Es gewinnt der Spieler, dessen Dart im Bullseye steckt oder dessen am nächsten ist. Ferner gelten sinngemäß die gleichen Regelungen wie unter Punkt 16.3. beschrieben.

15 Spielablauf Einzel-Wettkämpfe

15.1. Die Reglements der jeweiligen Turniere/Turnierserien können unterschiedlich sein und je nach Turnierart abweichende oder zusätzliche Regelungen enthalten. Diese sind entsprechend zu beachten.

15.2. Ferner gelten sinngemäß die gleichen Regeln wie unter Punkt 14(ff) bereits beschrieben.

16 Entscheidungsmatch

16.1. Ein Entscheidungsmatch wird i.d.R. nur bei Ergebnisgleichstand am Ende einer Saison ausgetragen.

Ein Entscheidungsmatch ist nach dem gleichen Modus der jeweiligen Liga-Klasse / des jeweiligen Turnierreglements auszutragen (z.B. X01, ...Best of three, ...Best of five etc.).

16.2. Kommt es beim Entscheidungsmatch wieder zu einem Leg-Gleichstand, (z.B. beim Modus *best of three* zu einem 1-1, bzw. beim Modus *best of five* zu einem 2-2), so ist ein entscheidendes Sudden-Death-Leg auszutragen.

Via Losverfahren ist ein Gerät/ein Board für das Sudden-Death-Leg zu ermitteln.

17 Sudden-Death-Leg

17.1. Ein Sudden-Death-Leg ist ausschließlich bei einem Leg-Gleichstand eines Entscheidungsmatches auszutragen, dabei spielen jeweils zwei Spieler eines Teams auf eine Anzeige.

17.2. Es darf nur ein Spieler eines Teams „ausbullen“. Jedes Team wählt dazu aus seiner Mitte einen Spieler für den Bullseye-Wurf aus. Via Münzwurf ist zu ermitteln, wer den ersten Dartpfeil beim „ausbullen“ werfen darf.

17.3. Die Darts müssen in der Scheibe stecken bleiben. Fällt ein Dartpfeil von der Scheibe, hat der Spieler des nicht stecken gebliebenen bzw. herausgefallenen Dartpfeiles den Wurf zu wiederholen. Treffen beide Spieler das blaue oder rote Bullseye, wird der Wurf so lange wiederholt, bis ein eindeutiges Ergebnis feststeht.

Stecken die Darts beider Spieler außerhalb des Bullseye, so ist bei einem nicht eindeutigen Ergebnis unter Zuhilfenahme eines Meterstabes, Lineals oder eines vergleichbaren Hilfsmittels der Abstand zur Mitte des Bullseye zu bestimmen. Bei exakt gleichem Abstand wird der Wurf wiederholt, wobei bereits geworfene Darts nicht entfernt werden dürfen.

Das jeweilige Team, dessen Dart direkt im Bullseye steckt oder diesem am nächsten ist, darf das Sudden-Death-Leg beginnen.

18 Offene Wettbewerbe

Organisation und Ablauf unterliegen den dafür von der ESDL benannten Personen. Die entsprechenden Regeln wird den teilnehmenden mit der Ausschreibung bzw. vor Turnierbeginn bekannt gegeben.

19 Nachwuchs- und Jugendwettbewerbe:

19.1. Die Teilnahme an Nachwuchs- und Jugendwettbewerben ist grundsätzlich gebührenfrei.

19.2. Die Organisation und der Ablauf unterliegen den dafür von der ESDL benannten Personen. Das Regelwerk wird den teilnehmenden mit der Ausschreibung bzw. vor Wettbewerbsbeginn bekanntgegeben.

20 Spezielle E-Dart-Regelungen / Automateinstellungen

20.1. Vor Spielbeginn haben die Team-Kapitäne darauf zu achten, dass:

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

20.2. Tritt der Fall ein, dass eine falsche Spielvariante eingestellt und das Spiel bereits begonnen wurde, ist das Spiel sofort abzubrechen 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.

20.3. 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.

20.4. 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.

20.5. Sollten Darts abprallen oder außerhalb des Wertungsbereiches landen (z.B. im Auffangring, an der Gerätefront oder neben dem Automaten) und der Automat kein Fehlwurf abziehen, ist nach Beendigung des Wurfes die Wechseltaste zu betätigen.

20.6. 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.

20.7. 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.

20.8. 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.

20.9. 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 abzubrechen 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.

21 Spezielle Steel-Dart-Regelungen

21.1. Spieler haben sich während ihrer spielfreien Zeit als Schreiber bereit zu halten. Über die Saison verteilt sollte die Anzahl der zu schreibenden Spiele für alle Spieler in etwa ausgeglichen sein.

21.2. Bei Teamwettkämpfen sollten die Schreiber i.d.R. vom Heimteam und vom Gastteam in ausgleichender Anzahl gestellt werden. Bei gegenseitiger Einvernehmlichkeit kann von dieser Regelung auch abgewichen werden.

21.3. Die Spiele sollten neben dem Board geschrieben werden. Falls auf IT-Systemen (Laptop/PC/Tablet) geschrieben werden sollte, muss eine gut ablesbare Anzeige vorhanden sein, welche die Spieler jederzeit einsehen können. Es versteht sich von selbst, dass das Heimteam die Schreiber des Gastteams zuvor in die Bedienung des jeweiligen Systems entsprechend einzuweisen hat. Zusätzlich müssen Schreibtäfel, Schreibblöcke und Stifte in ausreichender Anzahl bereitgehalten werden (z.B. als Ersatz bei IT-Ausfall).

21.4. Wird eine Software/Apps zum Scoring verwendet, haben bei Teamwettbewerben die Teamkapitäne, bei Einzelwettbewerben die Schreiber auf die entsprechend richtigen Einstellungen zu achten. Bei eventuell falschen Einstellungen ist sinngemäß wie bereits unter 20.2. beschrieben, zu verfahren.

21.5. Schreiber haben sich während ihres Einsatzes 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.

21.6. Eine elektronische Anzeige ist nur dann erlaubt, wenn diese in der Lage ist, die Scores in der entsprechend richtigen Schreibweise, wie im nachfolgenden Beispiel dargestellt, anzuzeigen:

Spieler 1		Spieler 2	
	501		501
26	475	45	456
100	375	140	316
85	290	81	235
150	150	180	55

(Beispielgrafik)

Andere Anzeigevarianten sind genehmigungspflichtig und mit dem Sportausschuss vor Beginn einer Saison abzustimmen.

21.7. Falls manuelle Schreibtafeln benutzt werden, sind geworfenen Scores (Punkte) sowie die Restpunktzahlen wie zuvor dargestellt, zu notieren. Sowie ein Spieler den Finish-Bereich erreicht, ist die geworfene Punktzahl, als auch der vorige Rest zur besseren Verdeutlichung durchzustreichen.

21.8. 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.

21.9. 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.

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!

21.10. 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.

Nachwuchsspieler, die unter dem sog. „Welpenschutz“ stehen, sind davon teilweise ausgenommen. Sein Trainer darf ihn coachen, wenn der zu coachende Spieler an der Reihe ist und der Gegner dadurch nicht bei seinem Wurf oder auf andere Weise erheblich gestört wird.

Die Trainer sind trotz des Rechtes der Unterstützung dazu angehalten, ihren Nachwuchssportlern das „nötige Handwerk“ schnellstmöglich zu vermitteln.

22 Der Wurf

22.1. Die Darts müssen in Richtung des Dartboards geworfen werden.

22.2. Ein Spieler kann auf den Wurf einzelner Darts oder auf einen kompletten Wurf verzichten, indem er bei Automaten die Spielerwechseltaste betätigt oder bei Steeldarts dies dem Schreiber mitteilt.

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

22.4. Wird die Wurflinie übertreten, wird der Wurf als solches, jedoch ohne Score gewertet.

23 Leg und Set

23.1. Ein Leg bezeichnet ein einzelnes Spiel.

23.2. Ein Set wird durch das Gewinnen einer vorab festgelegten Zahl von Legs gewonnen.

24 Anmeldung zu Turnieren / Turnierserien

24.1. Die entsprechenden Anmeldemodalitäten werden mit der jeweiligen Ausschreibung bzw. dem jeweiligen Reglement bekannt gegeben.

24.2. Durch die Anmeldung akzeptieren die Spieler bzw. die Teams, die für den jeweiligen Wettkampf gelten Regeln, sowie eine Veröffentlichung der Ergebnisse in Bild und Wort.

24.3. Jeder Spieler hat das Recht, über seinen Stand bzw. den Stand seines Teams im Turnierplan innerhalb eines angemessenen Zeitraums informiert zu werden.

24.4. Der Anmeldeschluss wird jeweils mit der Ausschreibung bekannt gegeben.

24.5. Weitere Regelungen werden bei den einzelnen Disziplinen erläutert.

25 Gebühren und Startgelder

25.1. Gebühren und Startgelder sind der Gebührenordnung und/oder den jeweiligen Ausschreibungen der ESDL in der jeweils gültigen Fassung zu entnehmen.

25.2. Beim Team-Ligaspielen sollten die Dartautomaten so eingestellt sein, dass ein Spiel 0,50 €/ nicht überschreitet. Ist dies nicht der Fall, muss das Heimteam den Mehrbetrag bezahlen.

25.3. Bei S-Darts stellt der i.d.R. der jeweilige Wirt/Inhaber der Spielstätte die Boards zur Verfügung. Es steht ihm daher frei, eine Scheibennutzungsgebühr von den Spielern zu verlangen. Jedoch sollte diese Gebühr 0,50€ je Spieler und Spiel nicht überschreiten.

26 Verwarn- und Strafgerlder, Zahlungsrückstände

26.1. Etwaige Verwarn- und Strafgerlder sind der Gebührenordnung der ESDL zu entnehmen.

26.2. Werden Verwarn- oder Strafgerlder nicht bis zum nächsten Turniertag auf dem Konto der ESDL einbezahlt, wird der betroffene Spieler bzw. das betroffene Team bis zur vollständigen Bezahlung gesperrt und dem/den Gegner(n) die jeweiligen Spiele mit Sieg zu Null zugeschrieben.

27 Spieler- und Team-Pass

27.1. Ein Spieler- oder Team-Pass im eigentlichen Sinn existiert nicht. Von der ESDL werden Listen von den zum Spielbetrieb zugelassenen Personen geführt. Nur dort eingetragene Personen sind am Spielbetrieb der ESDL teilnahmeberechtigt.

27.2. Ausgenommen hiervon sind Turniere oder Turnierserien, welche ausdrücklich einen persönlichen Spielerpass erfordern.

27.3. Ein Spielerpass bei der Ligaleitung beantragt und ggf. gegen Gebühr ausgestellt werden.

27.4. Ein verloren gegangener Spielerpass ist umgehend der Ligaleitung zu melden und kann gegen Gebühr ersetzt werden.

28 Spielwertung / Ranglisten / Punkteschlüssel

28.1. Team-Disziplinen: In die Wertung fließen die Einzel- und Doppelspiele mit ein.

28.2. Einzelspieler-Disziplinen: Die Wertung erfolgt gemäß dem jeweils hinterlegten Reglement.

28.3. Es werden bei allen Turnierformen Team- und/oder Einzelranglisten geführt.

28.4. Sollte es am Ende einer Saison zum Punktgleichstand zweier Teams oder zweier Spieler kommen, ist zunächst die Differenz der gewonnenen und verlorenen Spiele entscheidend. Sollte es wieder zu einem Gleichstand kommen, ist die Leg-Differenz als weiteres Entscheidungskriterium hinzuzuziehen. Sollte es auch hierbei zu einem Gleichstand kommen, ist die Platzierung mit dem Austragen eines Entscheidungs-Matches (s. auch Punkt 16ff) zu ermitteln.

28.5. Abweichungen hiervon sind insbesondere bei den Einzelranglisten-Turnieren möglich. Maßgebend sind dann immer die Ausschreibungen bzw. das Reglement der jeweiligen Turniere.

28.6. Der Punkteschlüssel kann je nach Turnierform und-Art unterschiedlich sein und ist den jeweiligen Ausschreibungen bzw. Reglements zu entnehmen.

29 Team-Meisterschaften

29.1. In allen Gruppen ist jeweils das erstplatzierte Team Meister der ESDL in seiner Klasse bzw. seiner Gruppe

29.2. Organisation und Ablauf unterliegen dem Sportausschuss. Gleichzeitig behält sich der Sportausschuss etwaige Änderungen und Zusätze vor, sollten sich diese als notwendig oder sinnvoll erweisen.

30 Auf- / Abstiegsregelung / Relegation

30.1. Das bestplatzierte Team steigt direkt auf und das letztplatzierte Team direkt ab. Weitere Auf- und Abstiege werden nach sportlichen Aspekten unter Berücksichtigung der jeweiligen Ergebnisse durch den Sportausschuss geregelt. Dazu können Relegationsspiele angesetzt werden.

30.2. Relegationsspiele gehören zur abgelaufenen Saison. Das zweitbeste Team einer Gruppe spielt gegen das zweitletzte Team der nächsthöheren Ligaklasse derselben Gruppe ein Relegationsspiel. Gewinnt das zweitbeste Team der unteren Ligaklasse, steigt dieses eine Ligaklasse auf und der Verlierer entsprechend eine Ligaklasse ab. Gewinnt jedoch das zweitletzt platzierte Team, ist der Klassenerhalt gesichert. Der Verlierer hat gleichzeitig seine Chance zum Aufstieg verpasst.

30.3. Bei Relegationsspielen dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die in der abgelaufenen Saison beim jeweiligen Team gemeldet waren.

30.4. Meister der höchsten Ligaklasse (Bezirksliga) können, insofern hierfür eine Vereinbarung mit einem Dachverband besteht, in einen höheren Spielbetrieb (z.B. Landesliga, Bundesliga) entsendet werden.

31 Einzelmeisterschaften / Ranglistenturniere

Das Reglement wird mit den jeweiligen Ausschreibungen veröffentlicht.

32 Sportförderpreise & Urkunden

32.1. Teammeisterschaften: Je Gruppe erhalten die bestplatzierten Teams und Spieler einen Sportförderpreis.

32.2. Einzelmeisterschaften: Die besten Spieler der Einzelranglisten-Turniere erhalten einen Sportförderpreis.

32.3. Die Anzahl und Höhe der Preisgelder bzw. die Wertigkeit von Sachpreisen kann je nach Anzahl gültiger Anmeldungen variieren.

32.4. Jugendliche erhalten vorrangig Sachpreise. Diese sind von der ESDL bereitzustellen.

32.5. Jeder Spieler erhält eine Urkunde, auf denen seine persönlichen Highlights vermerkt sind.

32.6. Highlights könnten sein:

- Short-Leg bei:
301er-Spielen: 6-9 Darts
501er-Spielen: 9-15 Darts
Cricket-Spielen: 8-12 Darts
- Highfinish: ab 120
- Highscore 153/162/171/180 (3-mal Triple 17, Triple 18, Triple 19 oder Triple 20)
- Hat trick: 3 Darts im Bullseye (150 Punkte)
- Robin Hood: Ein Dart bleibt in einem bereits geworfenen Darts stecken
- Underground: 3-mal Triple 1

32.7. Sportförderpreise werden ausschließlich beim Liga-Abschluss ausgegeben. Nicht abgeholte Preise verfallen und können im Rahmen der gegebenen Möglichkeiten der Jugend zugutekommen oder werden an eine gemeinnützige Institution gespendet.

33 Spielberichtsbogen

33.1. Ein Spielberichtsbogen (kurz: SSB) besteht i.d.R. aus einer Vorder- und Rückseite.

33.2. Bei Ligaspielen sind beide Teamkapitäne (oder deren Vertretungen), bei Einzelspielen die Schreiber verantwortlich für die Verwendung einer aktuellen Version, die Richtigkeit des ausgefüllten Spielberichtes sowie für die Summierung der Punkte.

Bei Teamspielen bestätigen beide Kapitäne, bei Einzelspielen jeweils der Schreiber und die Spieler die Richtigkeit des SBB mit ihrer Unterschrift.

33.3. Der Team-Kapitän des Heim-Teams ist verantwortlich für die rechtzeitige Zusendung des SBB, sowie für die Aufbewahrung des Originals für mindestens 4 Wochen. Bei Einzelspielen obliegt diese Verantwortung den jeweiligen Schreibern.

33.4. Falls die Notwendigkeit besteht, nach dem Spiel noch Änderungen im SBB vornehmen zu müssen, so sind diese zu Begründen und von beiden Team-Kapitänen zu unterschreiben, bzw. bei Einzelspielen von den jeweiligen Schreibern und den betroffenen Spielern.

33.5. Es dürfen nur aktuelle Originalvorlagen der ESDL verwendet werden. Fremdformulare und/oder abgeänderte Formulare, welche nicht dem zuvor genannten entsprechen, werden nicht anerkannt!

33.6. Die jeweils aktuellen Versionen sind von den Gastgebern (Wirten) vorzuhalten und können auch kostenfrei über die Homepage der ESDL heruntergeladen werden. Auf Wunsch kann eine bestimmte Anzahl auch gegen Gebühr per Post versandt werden.

33.7. Der SBB muss bis spätestens 48 Stunden nach Beendigung des Spieles bei der Ligaleitung eingegangen sein. Bei Weitergabe eines SBB an andere Ligaorgane trägt das Heim-Team das Risiko bei verspätet oder nicht angekommenen Spielberichten.

33.8. Der SBB kann per Post, via E-Mail oder auf anderweitig geeignetem Wege an den ESDL übermittelt werden.

Als Zugangszeitpunkt gilt der Eingang der E-Mail oder sonstiger elektronisch übermittelter Nachrichten im jeweiligen Posteingang der ESDL.

33.9. Bei Spielverlegungen über den Spieltag hinaus muss der SBB spätestens am Folgetag des verlegten Spieltages der ESDL vorliegen.

33.10. Bei Nichtantreten eines Teams muss ein SBB mit vier eingetragenen Spielern abgegeben werden. Die zuvor genannten Fristen sind entsprechend einzuhalten.

33.11. Werden falsch ausgefüllte, in ihrer Gestaltung veränderte oder nicht unterschriebene SBB übermittelt, werden diese unkommentiert zurückzugeben und haben eine Verwarnung zur Folge.

33.12. Bei unvollständigen, falsch- oder unleserlich ausgefüllten, sowie zu spät eingereichten SBB kann ein Punktabzug und/oder eine Strafgeld erhoben werden. Gleiches gilt, wenn der SBB nicht mehr vorhanden sein sollte oder ein SBB von der Ligaleitung nachgefordert werden muss.

33.13. Je nach Turnierart muss auch bei Einzelwettkämpfen ein SSB geführt werden. Einzelheiten sind den jeweiligen Turnier-Reglements zu entnehmen.

34 Termine

34.1. Alle Termine werden nach Möglichkeit vor Saisonbeginn bekannt gegeben.

34.2. Die Teilnahme an der Kapitänssitzung, bzw. bei Einzelspieler-Turnieren an der Informations-Runde ist Pflicht und symbolisiert gleichzeitig die Saisonöffnung.

34.3. Mindestens ein Teilnehmer pro Team/Verein muss an dieser Sitzung teilnehmen, bei Einzelspieler-Turnieren jeder angemeldete Spieler.

34.4. Ist eine Teilnahme kann nur aus wichtigem Grund abgesagt werden. Der Team-Kapitän bzw. der Spieler hat sich die entsprechenden Informationen dann selbst zu beschaffen.

35 Spielverlegungen

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

35.2 Eine Spielverlegung innerhalb eines Spieltages (zeitliche Verschiebung) ist gebührenfrei. Eine Verschiebung des Spieltages kann gebührenpflichtig sein. Die Gebühr kann der jeweils gültigen Gebührenordnung der ESDL entnommen werden.

35.3. Ligaspiele sollten jeweils nur um eine Woche vor-, oder eine Woche nach dem regulären Spieltag verlegt werden. Verlegungen darüber hinaus sind mit dem Sportausschuss zu klären und bedürfen dessen Zustimmung.

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

35.5. Falls sich die Teams nicht einig werden, gibt der Sportausschuss einen verbindlichen Termin vor.

35.6. Die Gebühr ist immer vom verursachenden Team zu tragen.

35.7. Nicht gemeldete Spielverlegungen sind ebenfalls gebührenpflichtig. Abweichend des vorgenannten Punktes hat das Heim-Team in diesem Fall die Gebühr zu entrichten und kann zusätzlich bis zu zwei Punkten abgezogen bekommen.

36 Letzter Spieltag / Liga-Abschluss

36.1. Als letzter Spieltag ist der Tag zu verstehen, an dem das letzte Spiel der jeweiligen Gruppephase ausgetragen wird.

36.2 Sind Relegationsspiele oder Play-Offs (z.B. Entscheidungsmatch) auszutragen, so sind diese als letzte Spieltage einer Saison zu verstehen.

36.3. Tritt ein Team am letzten Spieltag eines Team-Wettbewerbes nicht oder nicht vollständig, bzw. ein Spieler am letzten Spieltag eines Einzelspieler-Wettbewerbes nicht an, gehen jegliche Ansprüche auf bereits erspielte Preise, Urkunden etc. verloren.

36.4. Ein Liga-Abschluss kann z.B. der letzte Spieltag sein, oder im Rahmen eines Liga-Abschlussfestes/eines -Abschlussturniers definiert werden. Einzelheiten zum Ligaabschluss werden vom Sportausschuss rechtzeitig, jedoch mindestens eine Woche vor dem letzten Spieltag bekannt gegeben.

37 Liga-Abbruch

37.1. Ein Liga-Abbruch ist nicht mit einem Liga-Abschluss gleichzusetzen und kann aus wichtigem Grund (z.B. pandemische Lage) durch den Vorstand beschlossen werden.

37.2. Bereits bezahlte Startgelder können in voller Höhe oder teilweise zurückerstattet werden. Die Höhe einer Rückerstattung wird durch den Vorstand nach wirtschaftlichen Gesichtspunkten ermittelt und bekannt gegeben.

37.3. Bei einem Liga-Abbruch besteht keinerlei Anspruch auf bereits erspielte Preise, Urkunden oder vergleichbarem.

38 Team- / Vereins-, oder Sportstättenwechsel

38.1. Ein Team- oder Vereinswechsel eines Spielers ist nur bis zum Abschluss der Hinrunde der laufenden Saison und bei Vorliegen eines wichtigen Grundes möglich. Eine Wechselabsicht ist beim Sportausschuss schriftlich, mindestens jedoch 2 Wochen vor Beginn der Rückrunde zu beantragen. Der Spieler ist dann für zwei Spiele seines neuen Teams/Vereins gesperrt, wenn er für das alte Team bereits ein- oder mehrere Spiele bestritten hat.

38.2. Die Sperre ist personenbezogen, erstreckt sich nur auf die jeweilige Gruppe und ist unabhängig von einer weiteren Team- oder Vereinszugehörigkeit.

38.3. Ein Sportstättenwechsel während einer laufenden Saison ist nur aus wichtigem Grund möglich (z.B. unvorhergesehene Schließung) und unverzüglich dem Sportausschuss mitzuteilen.

38.4. Für einen Team- oder Spielstättenwechsel während einer laufenden Saison kann eine Gebühr erhoben werden.

39 Verspätungen / Nichtantreten

39.1. 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.

39.2. Bei Nichtantreten eines Teams (mindestens drei Spieler müssen zum Spieltermin zugegen sein), wird das Spiel zugunsten der angetretenen Teams mit „Sieg zu Null“ gewertet.

39.3. Spiele eines zu Spielbeginn fehlenden Spielers dürfen nicht nach hinten verschoben werden und sind zugunsten des Gegners mit „Sieg zu Null“ zu werten.

39.4. Bei Nichtantreten eines Teams wird eine Strafgebühr zugunsten des angetretenen Teams und zudem eine Bearbeitungsgebühr fällig.

39.5. Bei zweimaligem, selbstverschuldetem Nichtantreten desselben Teams wird das betreffende Team disqualifiziert. Die bereits erspielten Punkte werden auf null gesetzt. Zudem werden alle Spieler dieses Teams bis auf weiteres vom Spielbetrieb des ESDL ausgeschlossen. Gleichzeitig entfällt jeglicher Anspruch auf Erstattung etwaiger Gebühren, Preise, Pokale und Urkunden usw.

39.6. Ausgenommen von dieser Regelung sind Vorfälle höherer Gewalt oder Ereignisse, welches das Team nicht zu vertreten hat. Im Einzelfall entscheidet der Sportausschuss.

40 Rückzug eines Teams

40.1. Der Rückzug eines Teams während einer laufenden Saison bedarf einer schriftlichen Erklärung des Teams. Die Erklärung muss begründet und vom Team-Kapitän unterschrieben erfolgen und muss unverzüglich der Ligaleitung übergeben werden.

40.2. Es werden keinerlei Gebühren oder Startgelder zurückerstattet.

40.3. Bis dahin bereits ausgetragene Wettkämpfe werden aus der Wertung genommen.

40.4. Bereits erspielte Preise, Urkunden usw. verfallen mit dem Rückzug.

40.5. Für einen Rückzug kann eine Gebühr erhoben werden.

41 Unsportlichkeit

41.1. Wer während eines Turniers einen Mitspieler durch sein Verhalten stört, beleidigt oder in sonstiger Weise negativ auffällt, kann ermahnt, sanktioniert, oder komplett vom Spielbetrieb ausgeschlossen werden.

Unsportlichkeiten sind zum Beispiel:

- Mehrfaches übertreten der Wurflinie
- Sich nach dem Wurf nicht zügig aus dem Spielbereich entfernen
- Laute Zwischenrufe oder anderweitig störende Geräusche, heftiges Gestikulieren und ähnliches
- Jegliche Versuche, seinen Gegner zu provozieren, aus seiner Konzentration zu bringen oder abzulenken
- Einrichtungsgegenstände oder die Geräte mit Fäusten oder Füßen zu traktieren
- Das Eintragen von falschen Ergebnissen und/oder Leistungen, die nicht erspielt worden sind
- Nicht abgestimmte oder sonstige Veränderungen des Spielberichts Bogens
- Klingeln und/oder hörbares vibrieren eines Mobiltelefons o. ä. technischer Geräte sowie deren Benutzung. Ausgenommen hiervon sind Notfall- und Bereitschafts-Rufgeräte.

41.2. Vorkommnisse sind der ESDL umgehend schriftlich mitzuteilen.

42 Kleiderordnung

42.1. Bei allen Veranstaltungen haben die Teilnehmer angemessene und gepflegte Spielbekleidung zu tragen. Diese besteht aus:

- a) einer beinlangen Hose (keine Jogging-, Cargo- oder Freizeithose) bzw. bei Damen mindestens knielanger Rock
- b) schulterbedeckende Oberbekleidung
- c) geschlossenes Schuhwerk
- d) bei Teamwettbewerben: möglichst einheitliche Oberbekleidung

42.2. Bei den Spielen ist es nicht erlaubt, Kopfhörer, eine Kopfbedeckung oder ähnliches zu tragen, ohne den ESDL bzw. die Organisatoren um Erlaubnis gebeten zu haben.

42.3. Spieler müssen, für den Fall der Vergabe der Werberechte an einen Sponsor, Kleidung ohne Werbeaufdruck mitführen.

42.4. Es ist nicht gestattet, Kleidung mit anzüglichem Aufdruck, auch nicht graphischer Natur, zu tragen.

43 Genussmittel / Glücksspiele / Mobiltelefone

43.1. Auf ESDL-Sportveranstaltungen herrscht in den unmittelbaren Wettbewerbsbereichen absolutes Rauch- und Alkoholverbot.

43.2. Bei Verstoß gegen das Rauch- und Alkoholverbot erfolgt bei Einzelwettbewerben die Disqualifikation des Spielers und bei Mannschaftswettbewerben der Verlust des einzelnen Spiels.

43.3. Offensichtlich Alkoholisierte, oder unter Drogen- oder Medikamenteneinfluss stehende Personen sind, gleichermaßen wie bei grob unsportlichem Verhalten sofort vom Spielbetrieb auszuschließen. Solche oder ähnliche Vorfälle sind im Spielberichtsbogen zu vermerken und zusätzlich vom Team-Kapitän schriftlich, innerhalb einer Woche beim Sportausschuss anzuzeigen. Der Sportausschuss kann daraufhin eine Anhörung des betroffenen Spielers ansetzen und ggf. Sanktionen einleiten.

43.4. Jede Person, die sich gemäß staatlichem Renn-, Wett- und Lotteriegesezt an einem verbotenen Glücksspiel (Poker etc.) beteiligt, macht sich gemäß StGB strafbar. Daher herrscht auch auf ESDL-Veranstaltungen ein striktes Verbot solcher Spiele. Jede Person, die sich an einem vom Gesetzgeber verbotenen Glücksspiel beteiligt oder dazu animiert, einer Anzeige im Sinne des StGB und Hausverbot rechnen.

43.5. Mobiltelefone sind während des Wettkampfs, insbesondere im unmittelbaren Wettkampfbereich auf lautlos und vibrationsfrei zu stellen. Deren Bedienung während eines laufenden Spieles kann als grobe Unsportlichkeit gewertet werden. Ausgenommen hiervon sind sogenannte Notfall- und Bereitschafts-Rufgeräte.

44 Ordnungswidrigkeiten

44.1. Bei Verstößen gegen die Ordnungen der ESDL sind je nach Schwere des Vergehens sportliche und/oder finanzielle Strafen auszusprechen.

44.2 Sportliche Strafen können der Abzug von Punkten, Spielen, Matches etc. bis hin zum Ausschluss vom Wettbewerb sein. Diese können vom Sportausschuss vorgenommen werden. In minderschweren Fällen kann auch eine persönliche Ermahnung ausreichen. Der Vorstand ist in jedem Fall davon umgehend zu unterrichten.

45 Inkrafttreten

Mit dem in Krafttreten dieser Spiel- und Sportordnung verlieren alle bisherigen Versionen ihre Gültigkeit.

27.04.2022

Der Vorstand