

Österreichische Dartsport Organisation (ÖDSO)

Bundesliga – Ligaregeln

Stand 28. August 2011

1 Allgemeines

- 1.1 Antrittsberechtigt in der Bundesliga sind alle Vereine die sich in der Vorsaison qualifiziert haben bzw. im Finale teilgenommen haben und deren Kautionszahlung für die laufende Saison rechtzeitig bezahlt wurde.
- 1.2 Ein Verein kann das Bundesligarecht an seine Spieler abtreten. Dies hat schriftlich seitens des Vereinsvorstandes zu erfolgen. In einem solchen Fall können diese Spieler in der Bundesliga für einen anderen Verein desselben Landesverbandes antreten sofern mind. 3 Spieler der Vorsaison in der neuen Mannschaft vertreten sind.
- 1.3 In der Saison 2007/2008 spielen 12 Mannschaften in der Bundesliga. Sollten weitere Landesverbände der ÖDSO beitreten, wird die Bundesliga für die nächste Saison entsprechend reformiert.
- 1.4 Die ersten Acht der Bundesliga qualifizieren sich für das Play-Off. Das Play Off findet in Form einer kompletten Rückrunde an einem Veranstaltungsort, der rechtzeitig bekannt gegeben wird, statt.
- 1.5 Die 11.- und 12.-platzierte Mannschaft steigt fix ab. Die 9. und 10. Platzierten spielen mit den Siegern der Landesligen unserer Landesverbände um die frei gewordenen Aufstiegsplätze.
- 1.6 Beim BL-Play-Off am Ende der Saison (voraussichtlich Juni 2008) spielen die ersten acht Mannschaften der Endtabelle der Saison 2007/2008 um den Meistertitel. Bei dieser Veranstaltung findet wie unter Pkt. 1.3 beschrieben auch das Aufstiegs Play-Off statt.
Wie viele Mannschaften 2008/2009 Bundesliga spielen, entscheidet sich erst im Laufe der Saison.

2 Mannschaft

- 2.1 Jede Mannschaft muss von einem der ÖDSO zugehörigen Landesverband stammen und einem Verein dieses Verbandes angehören.
Es ist nicht zulässig, dass eine Mannschaft aus Spielern von zwei oder mehreren Landesverbänden bzw. Vereinen besteht.
- 2.2 Eine Mannschaft besteht pro Ligaspiel aus mindestens einer Dame und einem Herren, aber maximal aus 8 Personen.
- 2.3 Bei Ausfall eines oder mehrerer Spieler unter der Saison kann ein neuer oder mehrere Spieler in die Mannschaft aufgenommen werden, der oder die aber in keiner anderen Bundesliga-Mannschaft gespielt haben dürfen (2.2 max. 8 Personen). Werden zu Beginn der Saison bereits 8 Spieler gemeldet, können diese während des laufenden Spielbetriebs nicht mehr ausgetauscht werden.
- 2.4 Die Mannschaft kann nicht am Ligabetrieb jeweiligen des Landesverbandes teilnehmen.

3 Spieler

- 3.1 Jeder Spieler muss einen gültigen Spielerpass des jeweiligen Landesverbandes besitzen und diesen zur Ligabegegnung mitbringen.
- 3.2 Der Spieler muss bei jenem Verein/Landesverband gemeldet sein, für den er das Ligaspiel bestreitet.
- 3.3 Ein Spieler kann in einer Spielsaison (1. August bis 31. Juli) nur in einer Bundesligamannschaft spielen.
- 3.4 Nachmeldungen von Spielern (bzw. neuen Spielern) während der laufenden Spielsaison sind möglich, sofern diese Spieler bis zu diesem Zeitpunkt in keinem anderem Landesverband gespielt haben und Punkt 2.2 eingehalten wird.

4 Transferbestimmungen

- 4.1 Ein Spielerwechsel von einer niedrigeren (ab Landesliga abwärts) Spielklasse in die Bundesliga ist während der gesamten Saison möglich.
- 4.2 Ab dem Tag des Wechsels in die BL-Mannschaft darf der Spieler (die Spielerin) in den unteren Spielklassen nicht mehr zum Einsatz kommen. Die Kontrolle obliegt dem jeweiligen Landesverband.

5 Mannschaftskapitän

- 5.1 Der Mannschaftskapitän ist zuständig für:
 - 5.1.1 Die Einhaltung der Ligaregeln und den ordnungsgemäßen Ablauf des Ligaspiels.
 - 5.1.2 Das Ausfüllen des Ligaprotokolls
 - 5.1.3 Das Aufstellen der Mannschaft
 - 5.1.4 Die Kontrolle des Ligaprotokolls vor Spielbeginn (Richtigkeit der Aufstellung der gegnerischen Mannschaft und richtiges Ausfüllen des Ligaprotokolls).
 - 5.1.5 Das Kontrollieren und Bestätigen (durch seine Unterschrift) des Ligaprotokolls nach der Begegnung.
 - 5.1.6 Er hat darauf zu achten, dass sich Spieler, welche laut Spielablauf an der Reihe sind, sofort am Turniergerät einfinden.
 - 5.1.7 Die beiden Mannschaftskapitäne bilden die erste Instanz bei Streitigkeiten.
- 5.2 Das Spielprotokoll ist nach Beendigung des Ligaspiels dem ÖDSO-Verantwortlichen vor Ort zu übergeben.

6 Spielprotokoll

- 6.1 Das Spielprotokoll ist vom erstgenannten Kapitän zu führen.
- 6.2 Das Spielprotokoll wird von dem Sportlichen Leiter nur anerkannt, wenn es vorschriftsmäßig ausgefüllt ist.
- 6.3 Das Spielprotokoll muss leserlich ausgefüllt werden.
- 6.4 Das Spielprotokoll ist nach Beendigung des Ligaspiels dem ÖDSO-Verantwortlichen vor Ort zu übergeben.
- 6.5 Tritt eine Mannschaft nicht an, so ist von der anwesenden Mannschaft das Protokoll ordnungsgemäß ausgefüllt dem ÖDSO-Verantwortlichen vor Ort zu übergeben.

7 Spielabschnitte

- 7.1 Jedes Ligaspiel besteht aus 10 Begegnungen, welche in 3 Spielabschnitte unterteilt sind.
Der erste Spielabschnitt besteht aus einem Damen Einzel, einem Herren Einzel und zwei Offenen Einzel.
Der zweite Spielabschnitt besteht aus einem Mixed Doppel und einem Offenen Doppel.
Der dritte Spielabschnitt besteht aus einem Damen Einzel, einem Herren Einzel und zwei Offenen Einzel.
- 7.2 Zuerst werden nur die Begegnungen des 1. Spielabschnittes eingetragen, wobei die erstgenannte Mannschaft mit dem Eintragen beginnt. Die Eintragungen werden abgedeckt und dann dem gegnerischen Kapitän zum aufstellen übergeben. (verdeckte Aufstellung)
- 7.3 Die Aufstellung im 2. und 3. Spielabschnitt wird wie im Punkt 7.2, jeweils nach Beendigung des vorangegangenen Spielabschnittes, durchgeführt.
- 7.4 Im ersten Spielabschnitt müssen mindestens eine Dame und ein Herr und auf jeden Fall 4 verschiedene Spieler zum Einsatz kommen. Wobei jedes Einzel von einem anderen Spieler gespielt werden muss.
- 7.5 Im zweiten Spielabschnitt müssen mindestens eine Dame und ein Herr im Mixed Doppel zum Einsatz kommen. Das offene Doppel muss von zwei anderen Spielern gespielt werden.
- 7.6 Der dritte Spielabschnitt wird wie der erste Spielabschnitt gespielt.
- 7.7 Wichtig!!! Es darf keine Person mehr als 3 Partien spielen!!!
Pro Spielabschnitt darf kein Spieler mehr als ein Einzel bzw. Doppel spielen
Pro Spielabschnitt müssen immer 4 verschiedene Spieler eingetragen werden.
- 7.8 Wird ein Spieler 4x oder öfter eingesetzt, gelten die Spiele ab dem 4. Spiel dieses Spielers als verloren (jeweils 0:1 Set 0:2 Leg).
Eine Sanktion durch die Ligaverwaltung ist möglich.
- 7.9 Tritt eine Mannschaft nur mit drei Spielern an, so hat diese Mannschaft drei Spiele verloren, 2 Einzel und ein Doppel.
- 7.10 Tritt eine Mannschaft nur mit zwei Spielern an, so hat diese Mannschaft 5 Spiele verloren, 4 Einzel und ein Doppel.

8 Spielablauf

- 8.1 Solange die Bundesliga-Begegnungen im Rahmen der ÖDSO-Turniere gespielt wird, wird natürlich ohne Einwurf gespielt.
- 8.2 In jedem Spiel (Set) wird mit Bullwurf (siehe Punkt 12.1 Grundregeln) entschieden welche Mannschaft beginnt.
- 8.3 Jedes Set wird 501 straight in, double out, best of three – falls nicht anders bekannt gegeben - gespielt.
- 8.4 Sowohl das Mixed als auch das Offene Doppel wird im League-Modus gespielt.

9 Spieltermin

- 9.1 Der jeweilige Spieltermin aus dem Turnierkalender ist für alle Ligamannschaften verbindlich.
Der Termin kann nicht verschoben werden!!!!
- 9.2 Erscheint eine Mannschaft innerhalb einer halben Stunde nicht am Spielort, so wird das Spiel automatisch mit 2:0 für die gegnerische Mannschaft gewertet.

- 9.3 Ausnahme für Punkt 9.2 ist „Höhere Gewalt“ (Unfall, Autopanne, Stau, etc)
Bei „Höherer Gewalt“ ist die gegnerische Mannschaft bis spätestens 1 Stunde nach dem festgesetzten Spieltermin zu verständigen, sonst tritt Punkt 9. 3 außer Kraft.
- 9.4 Sollte ein einzelner oder mehrere Spieler eines Teams zu Spielbeginn nicht anwesend sein, so hat der Spielplan trotzdem in der Reihenfolge der Aufstellung statt zu finden. Ist der betreffende Spieler zum Zeitpunkt seines geplanten Einsatzes nicht anwesend, so gilt das Spiel als verloren. Es wird mit 1:0, 2:0 für die gegnerische Mannschaft gewertet. Sollte er im Laufe der Ligapartie eintreffen, so kann er im normalen Ablauf der Ligapartie einsteigen. Bereits als verloren gewertete Spiele dürfen nicht nachgespielt werden. Sollte es sich um den Mannschaftskapitän handeln, so hat ein anwesender Spieler der betroffenen Mannschaft bis zu seinem Eintreffen seine Aufgaben zu übernehmen.

10 Punkte

- 10.1 Die Spieler erhalten für die Ligaspiele keine Punkte für die österreichische Bestenliste.
10.2 Jede Mannschaft bekommt für einen Sieg 2 Punkte und für ein Unentschieden 1 Punkt in der Tabelle.

11 Nichtantreten einer Mannschaft

- 11.1 Tritt eine Mannschaft zweimal zu einem Ligaspiel nicht an, so wird sie automatisch von der Liga gestrichen und zählt in dieser Division als Fixabsteiger, sie verliert den Anspruch auf das Preisgeld und die Rückerstattung der Kautions.
Das gilt auch für das Play-Off. Jedes Play Off Spiel gilt einmal als WO.
Ist dies erst in der Rückrunde der Fall, so wird sie erst ab dieser gestrichen.
Jene Spiele, die in der aktuellen Runde (Hin- und Rückrunde) bis zur Streichung ausgetragen wurden, werden mit deinem Score von 20:0, 10:0 und 2:0 Punkten in der Ligatabelle für den Gegner gewertet.
- 11.2 Für jedes WO wird der verursachenden Mannschaft €100,- von der Kautions abgezogen.
- 11.3 Tritt eine Mannschaft nicht an, weil sie nichts mehr zu verlieren hat, werden ihr zusätzlich noch 2 Punkte abgezogen, ebenso verliert sie Ihren Anspruch auf das Preisgeld.

12 Bekleidung

- 12.1 Die Mannschaft ist verpflichtet, in einheitlicher Oberbekleidung das Bundesligaspiel zu absolvieren. Die Kontrolle obliegt den Mannschaftskapitänen beider Mannschaften.
- 12.2 Ein Verstoß gegen Punkt 12.1 ist im Spielprotokoll unter Vermerke vor Beginn des Spieles einzutragen
- 12.3 Bei Verstoß gegen Punkt 12.1 sind €10,- an die Ligaverwaltung des ÖDSO zu entrichten.
- 12.4 Im Wiederholungsfall sind €20,- zu entrichten. Im Fall des 3. Vergehens ist eine Strafe von €50,- zu entrichten.

- 12.5 Sollte im Zuge einer Ligakontrolle festgestellt werden, dass der Eintrag unter Vermerk vor Beginn des Ligaspiels nicht eingetragen wurde, werden beiden Mannschaften mit einer Strafabgabe von €30,-- bestraft und rücken in der Strafwertigkeit einen Punkt nach oben.
- 12.6 Verhängte Strafgebühren werden von der einbezahlten Kautionssumme am Ende der Saison in Abzug gebracht.

13 Grundregeln

13.1 Bullwurf:

Jeder Spieler wirft einen Dart auf das Board. Derjenige, dessen Dart näher dem Bull's Eye (oder im) steckt beginnt den Satz. Steckt kein Dart im Bull's Eye, so gewinnt derjenige der dem Bull's Eye am nächsten ist.

Wenn die Darts im gleichen Bullfeld (25 oder 50) stecken, herrscht Gleichstand und es wird noch einmal in umgekehrter Reihenfolge geworfen.

Steckt ein Dart im 50er Feld, so wird er auf Verlangen des Gegners herausgezogen.

Stecken bei einem Spieler alle drei Darts nicht, so wirft der Gegner. Steckt ein Dart dieses Spielers im Board, so gewinnt dieser den Bullwurf.

13.2 Gerätebedienung:

Beide Sportler haben zu Beginn des Spieles darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit den richtigen Optionen eingestellt ist.

Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben die Sportler wie folgt vorzugehen.

a) Der Fehler wird während des Spiels bemerkt:

Der Score ist abzuschreiben wieder einzustellen und das Spiel fortzusetzen.

b) Ein Spieler steht auf 1

Das Spiel ist zu wiederholen.

c) Ein Spiel wird mit einer einfachen Zahl beendet

Der Score ist abzuschreiben wieder einzustellen und das Spiel fortzusetzen.

d) Das Gerät schaltet nach 10 oder 20 Runden ab

Der Score ist abzuschreiben.

Anschließend ist der Score wieder einzustellen und das Spiel fortzusetzen.

- 13.3 Jeder Spieler hat darauf zu achten, dass bei Beginn seines Wurfes das Gerät auf seiner Bahn spielbereit ist. Hat das Gerät nicht umgeschaltet und wirft der Spieler einen Dart auf die Bahn des anderen Spielers, so wird ggf. der Score für den anderen Spieler gezählt und der Dart gilt für ihn als geworfen. Sollte sich dadurch jedoch für den Gegner eine Verschlechterung der Spielsituation (z.B. der Gegner steht auf „16“ und im wird „13“ gut geschrieben und er steht dadurch auf „3“) ergeben, so ist der Spielstand wieder herzustellen.

Bei Uneinigkeiten ist unverzüglich die Turnierleitung bzw. die Ligaverwaltung zu verständigen und deren Entscheidung zu akzeptieren!!!

13.4 Punkteählung

Ein Dart der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punkteählung auslöst, darf nicht manuell gezählt werden.

Ausnahme:

Wenn es sich bei dem steckendem Dart um einen Checkpfeil handelt, so ist der Wurf gültig, sofern das Gerät spielbereit war. Der Satz gilt als gewonnen.

Wenn ein Dart vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal ob Punkte damit erzielt wurden oder nicht. Dieser Dart darf nicht noch einmal geworfen werden. Wird ein Dart zu früh geworfen (Gerät noch nicht bereit), so gilt dieser Dart als geworfen.

Darts, die neben das Board geworfen werden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder neben das Gerät) zählen Null Punkte. Solche Darts sind für diesen Wurf verloren und dürfen nicht noch einmal geworfen werden.

Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die „Spieler-Wechsel-Taste“ drücken, um das Gerät für den Wurf seines Gegners bereit zu machen.

Wird der Score beim Herausziehen von Darts verändert, gilt das Leg als verloren.

Die Sportler akzeptieren die vom Gerät angezeigten Punkte.

Sollte es zu öfteren Fehlzählungen kommen (min. 3x in einem Spiel), so ist ein Ersatzgerät aufzusuchen.

Die Ligaverwaltung bzw. Turnierleitung ist zu informieren.

Sollte ein Spieler bei einem Doppel auf Doppel 1 stehen und durch seinen Partner gesperrt sein, darf er seine Würfe nicht zum Trainieren verwenden, sondern muss sein Spiel weitergeben. Andernfalls Foul.

Rundenbegrenzung

Bei der ÖDSO liegt die Rundenbegrenzung bei 20 Runden. Das heißt, die Entscheidung wird durch das Werfen eines (oder mehrerer) Darts auf das Bull´s Eye unter Einhaltung von Pkt. 11.1 herbeigeführt.

Bullwurf in der 21. Runde.

14 Fouls

14.1 Wird einem Spieler während eines Sets 2x ein Foul ausgesprochen, gilt das Set als verloren.

14.2 Fouls können von der Turnierleitung bzw. von der Ligaverwaltung mit Ausschluss geahndet werden!

14.3 Fouls sind z.B.:

- a) Ablenkendes Verhalten, während ein Sportler die Darts wirft.
- b) Ein Sportler, der gerade an der Reihe ist, darf den Wurfbereich nicht mehr verlassen, wenn er einen Dart geworfen hat.
- c) Betreten und Übertreten der Abwurflinie, ausgenommen das Gerät ist nicht spielbereit.
- d) Missbrauch der Geräte und Darts. (Treten gegen das Gerät, absichtliches auf den Boden werfen der Darts)
- e) Unsportliches Benehmen (Alkohol, Raufhandel, Lärm,)

15 Rauchen, Trinken, Essen, Telefonieren

15.1 Im Spielbereich ist das Rauchen, Trinken und Essen ausnahmslos verboten.

15.2 Die Benützung des Handys ist im Spielbereich strengstens verboten. Telefonieren sind auf lautlos zu stellen um andere Sportler nicht zu stören.

15.3 Während eines Satzes ist das Verlassen des Spielbereichs zum Zweck des Rauchens, Trinkens oder Essens sowie das Telefonieren ausnahmslos verboten.

15.4 Das Trinken von alkoholischen Getränken ist ausnahmslos verboten.

16 Sonstiges

- 16.1 Alle im Regelwerk nicht berücksichtigten Situationen werden vom ‚Sportl. Leiter‘ dessen Stv. oder in Vertretung von einem Verantwortlichen der ÖDSO entschieden.
- 16.2 Etwaige Änderungen des Regelwerkes werden vor in Krafttreten den Kapitänen der Bundesliga-Mannschaften bekannt gegeben.