



## Electronic Dart - das Spiel (erklärt in der Kurzform)

Abstand vom Board:	2,44m
Pfeile:	18g schwer, ca. 18 cm lang
Mittelpunkt des Boards:	Bull's Eye, hier zählen alle Treffer 25 (Outer Bull) oder sogar 50 (Inner Bull)
Triple Ring:	dreifach Ring, hier zählen alle Punkte dreifach
Double Ring:	zweifach Ring, hier zählen alle Punkte doppelt

Jeder Spieler hat drei Pfeile, die er hintereinander wirft. Bei Turnieren wird dabei von 501 bzw. 301 rückwärts gezählt. Wer zuerst auf auf exakt "0" kommt, hat das Spiel gewonnen.

Wird überworfen, das heißt, der Spieler erzielt eine höhere als geforderte Punktzahl, dann "bustet" es. Der betreffende Spieler muß seinen Gegner ans Board lassen und fängt wieder mit seiner Ausgangspunktzahl vor seinem letzten Durchgang an.

Beim Double Out muß der letzte Pfeil im Double Ring landen. (Beispiel: Rest 40. Der letzte Pfeil muß in Double 20 (auch Tops genannt) landen, um das Spiel zu beenden. Beim Masters Out darf der letzte Pfeil sowohl im Double Ring als auch Triple Ring landen. (Beispiel: Rest 30. Entweder Double 15 oder Triple 10.)

Der höchste Score ist 180 (dreimal Triple 20) - das höchste Finish 170 ( Triple 20, Triple 20 und Double-Bull). Mit 9 Pfeilen kann das Spiel bei 501 Double Out (theoretisch) beendet sein. Dies ist bisher nur dem amtierenden zweifachen Weltmeister Jörg Schlüter in einem Liga-Spiel gelungen.

## 1. Allgemeine Regeln

### 1.1 Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

Bundesliga (BL) :	501 Double Out
ligaBezirk	16 Einzel best of five
0	4 Doppel best of three
Bezirksoberliga (BZO):	501 Double Out
0	16 Einzel best of five
0	4 Doppel best of three
Bezirksliga (BZ):	501 Double Out
0	16 Einzel best of three
0	4 Doppel best of three
A-Liga (A):	501 Double Out
0	16 Einzel best of three
0	2 Doppel best of three
B-Liga (B):	301 Masters Out
	16 Einzel best of three
	Doppel möglich

0	C-Liga (C):	301 Single Out 16 Einzel best of three
0	Teamgame:	wie die Spielvariante in den einzelnen Ligaklassen best of one
0		

## 1.2 Spielerqualifikation

### 1.2.1

Ligaspieler müssen Mitglied des deutschen Sportautomatenbundes e.V. (DSAB) sein. Anmeldungen über die Ligaleitung.

### 1.2.2

Spieler dürfen nur für das Team spielen, unter dem sie bei der Ligaleitung für die laufende Saison an-gemeldet sind. Hierzu müssen sie persönlich, auf der von einem VFS-Mitglied abgestempelten DSAB – Liga – Team – Anmeldung, unterschreiben. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einem Team anmeldet, wird er für die Saison gesperrt.

### 1.2.3

Ein Spieler darf in der laufenden Saison das Team nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst zur darauf- folgenden Saison möglich.

### 1.2.4

Zu einem Team der niedrigeren Klasse dürfen nur maximal zwei Spieler wechseln, die in der Vorsaison in einer höheren Klasse spielten. Grundsätzlich darf ein Spieler, in der von ihm gespielten Saison zur nächsten Saison, nur eine Ligaklasse tiefer spielen. Grundlage ist die von ihm gespielte Ligaklasse (BL, BZO, BZ, A, B). Wenn ein Team einen Aufstiegs-platz erreicht hat, wird dieses Team und deren Spieler wie ein Team der nächst höheren Ligaklasse eingestuft.

### 1.2.5

Spielernachmeldungen in der lauf-enden Saison sind möglich. Aus-genommen der Zeitraum der letzten drei Spieltage. Der Spieler ist nur mit einem gültigen Ligaausweis / Team-karte spielberechtigt. Bei Nachmeldungen wird von der Ligaleitung eine Gebühr erhoben.

### 1.2.6

In der DSAB – Liga dürfen nur Spieler ab 16 Jahren teilnehmen, sowie Jugendliche nur in Übereinstimmung mit dem Jugendschutzgesetz in der jeweils aktuellen Fassung in Begleitung eines Erziehungsberechtigten.

### 1.2.7

Komplette Teams dürfen nicht in niedrigere Ligaklassen einer anderen Liga wechseln. Auch wenn das Team / die Spieler eine Saison oder mehrere nicht spielen, dürfen das Team / die Spieler nicht abgestuft werden. Über Ausnahmeanträge entscheidet der DSAB.

### 1.2.8

Wechselt ein Team nach der Saison das Ligalokal, so bleibt der Ligaplatz im Liga-lokal. Nur wenn die Ligaleitung das wechselnde Team, in der von dem Team gespielten Ligaklasse unterbringen kann, darf dieses Team spielen.

## 1.3 Teamkapitäne

### 1.3.1

Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen. Jeder Teamkapitän muss seine Telefon-, Handynummer, e-mail Adresse und Postanschrift der Ligaleitung mitteilen, damit er bei Bedarf zu erreichen ist.

### 1.3.2

Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum DSAB Ligaspielbetrieb.

### 1.3.3

Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

### 1.3.4

Bei einem Ligaspiel muss der Teamkapitän auf dem Spielberichts-bogen als Spieler 1 – 4 eingetragen werden. Spielt der Teamkapitän nicht, oder ist Ersatzspieler, muss für dieses Spiel ein anderer Spieler als Ersatz für den Teamkapitän bestimmt werden.

## 1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

### 1.4.1

Gespielt wird ausschließlich an den vom DSAB anerkannten und für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Löwen Dart Geräten mit Turnier Board (Single 20 Segment blau, double und triple Segment rot, Bull 25 / 50 Punkte)

### 1.4.2

Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen.

I. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.

II. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.

III. Das Maximalgewicht beträgt 18 g (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet).

### 1.4.3

Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,44 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull`s Eye – Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bull`s Eys vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2.98 m. Im Zweifel (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

### 1.4.4

Das Board muss bei Ligaspielen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Watt-zahl beleuchtet sein. (R36 – 40 Watt Reflektorlampe E 27)

### 1.4.5

Der Charakter des Ligalokals muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden. Lautstärke der Musik, Standort des Sportgerätes usw.

## 1.5 Liga – Termine

### 1.5.1

Die DSAB Ligawettbewerbe können zweimal jährlich durchgeführt werden, und zwar:  
I. Frühjahrssaison : letztmöglicher Meldetermin: 01. März des Jahres  
II. Herbstsaison : letztmöglicher Meldetermin : 01. September des Jahres

Aus organisatorischen Gründen kann der ligainterne Meldeschluss von der Ligaleitung vorverlegt werden. Erst nach erfolgreicher ordentlicher Anmeldung beim DSAB kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.

### 1.5.2

#### Spieltermine / Spielplan

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spiel-plan ist verbindlich. Das Team, das nicht zum Spiel antritt, bekommt einen Punkt abgezogen. Findet ein Ligaspiel am jeweiligen Spieltermin nicht statt, setzt die Ligaleitung einen für beide Teams verbindlichen neuen Termin fest. Das Team, welches zum von der Ligaleitung festgesetzten Termin nicht erscheint, hat das Spiel in der

C Liga und B Liga 0:3 – 5:11 – 8:24

in der A Liga und B mit Doppel 0:3 – 5:13 – 10:26

in der BZ Liga 0:3 – 5:15 – 10:30

in der BZO und BL 0:3 – 5:15 – 14:42

verloren und ihm werden zusätzlich 2 Punkte abgezogen. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Die letzten zwei Spieltage dürfen grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden. Alle Spiele können vorverlegt werden.

## 2. Spielverlauf

### 2.1 Vorbereitung

15 Minuten vor dem offiziellen Spiel-beginn ist das Dartgerät für das Gastteam reserviert. Wenn ein Team 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, füllt der anwesende Teamkapitän einen Spielbericht mit seinen Spielern aus und sendet ihn an die Ligaleitung. Der Spielberichtsbogen (das weiße Blatt ist für die Ligaleitung – ein Durchschlag für das Gastteam – ein Durchschlag für das Heimteam) ist vor Spielbeginn auszufüllen. Nur anwesende Spieler dürfen eingetragen werden. Bis zur letzten Spielrunde dürfen Spieler nachgetragen werden (inkl. Teamgame). Es dürfen nur Spieler mit gültigen Ligaausweis / Teamkarte für das jeweilige Team spielen. Die Liga-ausweise / Teamkarten sind vor Spielbeginn von den Teamkapitänen zu kontrollieren. Im Zweifelsfall muss der Spieler sich mit einem Lichtbildausweis ausweisen.

### 2.2 Spielbeginn

#### 2.2.1

Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein. Ist der Spieler zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er das Spiel 0:2 (BZO + BL 0:3) verloren. Die Ersatzspieler (5. + 6. Spieler) können bis zur letzten Spielrunde in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Ligavarianten der einzelnen Ligaklassen, nach dem Spielplan des Spielberichts bogens. ( s. Pkt. 1.1 )

### 2.2.2

Während des gesamten Spiels ( inkl. Teamgame ), können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ersetzt werden. Dies ist auf den Spielberichtsbogen in dem dafür vor-gesehenen Feld zu vermerken. Ein aus-gewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder zurückgewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten Ersatzspieler ist möglich.

### 2.2.3

Während der laufenden Saison darf ein Team zweimal mit 3 Spielern antreten. Beim zweiten Spiel mit 3 Spielern wird das Ergebnis gewertet, das Spiel wird disziplinarisch behandelt wie ein Nicht-antritt. ( d.h. das Team wird disqualifiziert, wenn es ein weiteres Mal mit drei Spielern spielt, oder nicht antritt)

### 2.2.4

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Teamkapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen auf-gerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von den beiden Teamkapitänen letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 (BZO + BL 0:3) verloren. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

### 2.2.5

Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet ist. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass eine falsche Spielvariante oder Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit einer falschen Spielvariante oder Option, wird das Leg normal gewertet.

### 2.2.6

Der Spieler des Heimteams beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler des Gastteams. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Start-folge mit einem Wurf aufs Bull's Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz, dessen Dart im Bull's Eye (rot) steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue Bull oder rote Bull's Eye, wird der Wurf wiederholt.

### 2.2.7

Das Teamgame / Sudden Death, wird auf 4 Scores gespielt. Das Heimteam spielt auf Score 1 + 3, das Gastteam auf Score 2 + 4 League Modus (doppeltes Doppel) . Jeweils 2 Spieler auf einen Score. Die Reihenfolge der Spieler bestimmen die Teamkapitäne. Gespielt wird die Spielvariante der Liga Best of one.

## 2.3 Spielablauf

### 2.3.1

Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht betreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet.

### 2.3.2

Alle drei Darts müssen in Richtung Board des Dartgerätes geworfen werden. (im Doppel im League Modus kann weitergedrückt werden.)

### 2.3.3

Alle Darts, die in Richtung Dartgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nach-geworfen werden. (Ausnahme 2.2.6 Wurf aufs Bull)

### 2.3.4

Jeder Spieler akzeptiert die vom Dartgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Teamkapitäne.

### 2.3.5

Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Dartgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Dartgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen.

a) Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Start-wechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbliebenen Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneuten Betätigen der „Startwechsel“ – Taste als Nächster.

b) Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zwei-maliger Betätigung der „Start-wechsel“ – Taste das Spiel fort.

### 2.3.6

Fouls können von den Teamkapitänen geahndet werden. Fouls sind :

a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.

b) ständiges Übertreten der Abwurflinie.

c) absichtliches Verzögern des Spiels.

d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner – unabhängig vom Spielstand – das Spiel 2:0 (BZO + BL 3:0) gewonnen.

### 2.3.7

Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und die Ligaleitung ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem von der Ligaleitung festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt. Der von der Ligaleitung festgelegte Termin ist für beide Teams bindend.

## 2.4 Spielabschluss

### 2.4.1

Nach der letzten Spielpaarung müssen die Teamkapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat die Ligaleitung die Möglichkeit, die Teamkapitäne zu sperren oder das Spiel nicht zu werten.

### 2.4.2

Das Siegerteam ist dafür verantwortlich, dass das Ergebnis schnellstens der Ligaleitung mitgeteilt wird.

### 2.4.3

Der Spielberichtsbogen muss inner-halb, der zwischen der Ligaleitung und den Teamkapitänen vereinbar-ten Zeitraum, der Ligaleitung vor-liegen. Ansonsten kann das Spiel für die Siegermannschaft als verloren gewertet werden. Die Ligaleitung hat die Möglichkeit gegen den Teamkapitän eine Sperre auszusprechen.

### 2.4.4

Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichtsogens zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, besteht die Möglichkeit, mit Rücksprache des DSAB, den Teamkapitän zu sperren oder das Team zu disqualifizieren.

#### 2.4.5

Sollte ein Team mehrfach den Spielberichtsbogen nicht pünktlich einsenden, kann die Ligaleitung in Absprache mit dem DSAB eine gesonderte Entscheidung treffen.

### 2.5 Nichtantritt

#### 2.5.1

Tritt ein Team nicht an, so hat es das Spiel verloren (s.1.5.2) und es werden ihm zusätzlich 2 Punkte abgezogen.

#### 2.5.2

Ein Team, welches 2 x nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste herausgerechnet.

#### 2.5.3

Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so können der Teamkapitän oder das ganze Team sofort disqualifiziert werden und für die nächste Saison gesperrt werden.

#### 2.5.4

Tritt ein Team in den letzten drei Spieltagen einer Ligasaison nicht an werden ihm zusätzlich 5 Punkte abgezogen.

#### 2.5.5

Um einen geordneten Saisonablauf zu garantieren, darf die Ligaleitung vor Saisonbeginn mit den Teamkapitänen und dem DSAB Ligafördernde – Maßnahmen festlegen.

### 2.6 Streitfragen

#### 2.6.1

Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung zu klären. Proteste und Einsprüche zu einem Ligaspiel müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest oder Einspruch nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruchs muss binnen 3 Tage an den Ligasekretär gesendet werden (Datum Poststempel zählt). Sonstige Proteste und Einsprüche müssen unverzüglich nach bekannt werden des Vorfalls schriftlich bei der Ligaleitung eingereicht werden. Proteste gegen die Abschlusstabelle / Rangliste sind nur 7 Tage nach der Veröffentlichung möglich (Datum Poststempel zählt).

#### 2.6.2

Proteste und Einsprüche an den Bundessportwart sind schriftlich innerhalb von 8 Tagen nach Entscheid der Ligaleitung bei der DSAB Geschäftsstelle unter Einzahlung einer Protestgebühr von €15,00 per Scheck oder auf das Konto des DSAB e.V.  
Kto. Nr: 53 000 204, BLZ 560 501 80 bei der Sparkasse Rhein – Nahe zu entrichten.

#### 2.6.3

Entscheidungen des Bundessportwart können innerhalb 8 Tage nach Erhalt, schriftlich beim Schiedsgericht in der DSAB Geschäftsstelle unter Zahlung von € 30,00 angefochten werden. (Bankverbindung siehe 2.6.2) Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind endgültig.

### **3. Ligabildung (Auf- und Abstieg)**

#### **3.1 Tabellenplatzierung**

Die Platzierung in der Ligatabelle erfolgt nach folgendem Modus:

- a ) Punktverhältnis
- b ) Spielverhältnis
- c ) Satzverhältnis

In der Regel steigt das erstplatzierte Team einer Ligagruppe in die nächst höhere Ligaklasse auf, das letztplatzierte Team in die nächst tiefere Ligaklasse ab. Der Auf – und Abstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Liga-ergebnisse durch den Ligasekretär mit Abstimmung des DSAB (Bundessportwart) geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden. Eine Ligagruppe besteht aus 6 bis 8 Teams. Besteht eine höhere Ligaklasse in einzelnen Gebieten noch nicht, so verbleiben die betreffenden Teams in ihrer z. Z. höchsten Ligaklasse.

#### **3.2 Auffüllen von Teams**

Fällt in einer höheren Ligaklasse ein Team aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rückt das nächstplatzierte Team der darunter liegenden Ligaklassen nach.

#### **3.3 Ausnahme von der 6 bis 8 Mannschaftsregel**

Fallen zur neuen Saison Teams aus, oder kommen neue Teams hinzu, die in der niedrigsten Ligaklasse ein Team - Defizit bzw. einen Überschuss verursachen, ist wie folgt zu verfahren.

##### **3.3.1**

Die oberen Ligaklassen setzen sich immer aus 6 bis 8 Teams zusammen.

##### **3.3.2**

Eine andere Anzahl von Teams ist nur in der C Liga zugelassen, hier gilt jedoch:

- a) maximal 8 Teams in einer Ligagruppe.
- b) mindestens 4 Teams in einer Ligagruppe.
- c) mindestens eine Ligagruppe mit 6 oder 8 Teams muss bestehen.

### **4. Strafen**

Bei Verstößen gegen die DSAB Ligaregeln, oder Nichtachtung der DSAB Ligaregeln von Spielern, Teamkapitäne oder ganzen Teams, können in Absprache mit dem DSAB von der Ligaleitung Strafen ausgesprochen werden. Die Strafen sind Sperren, Disqualifikationen oder Punktabzüge.

### **5. Saisonende**

Am Ende der Saison müssen alle Ligaausweise bei der Ligaleitung für die neue Saison geändert werden. Nichtabgabe der Ligaausweise kann zur Sperre führen. Die Teamkarten verlieren ihre Gültigkeit. Spieler sind nur beim zuständigen VFS-Mitglied spielberechtigt. Bei Missbrauch wird die gesamte Mannschaft disqualifiziert. Frühere Regeln sind mit Herausgabe dieser Regel ungültig. (Stand: Dezember 2006)



