

Ligaspielordnung des EDLO e.V. (kurz: LSO)

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeines	2
2 Spielanlage, Spielgerät und Spielort	3
3 Das Match/Spiel.....	4
4 Das Spiel / Match	5
5 Liga	10
6 Saisondauer	11
7 Terminplanung.....	11
8 Spieltermine und Spielverlegungen	12
9 Spielberechtigung	12
10 Teamkapitän	13
11 Neuanmeldungen und Teamwechsel.....	14
12 Spielgeld.....	15
13 Proteste	16
14 Pokale und Urkunden	16
15 Siegerehrung.....	16
16 Abmeldung	16

1 Allgemeines

1.1 Begriffsdefinition

Match/Spiel: Unter diesem Begriff ist stets ein komplettes Ligaspiel zu verstehen, das aus 16 Einzelspielen/Sätzen besteht. **In der Oberliga werden zusätzlich zwei Doppelspiele ausgetragen, sodass ein Ligaspiel dort insgesamt 18 Spiele umfasst.**

Einzelspiel/Satz: Unter diesem Begriff ist stets eine Begegnung zwischen zwei Spielern zu verstehen, welches aus bis zu 3 Legs besteht (Best-of-3).

Leg: Unter diesem Begriff ist stets ein einzelner Durchgang eines Einzelspieles zu verstehen, wobei folgende Elemente je nach Liga-Klasse bestehen:

301 SO

Variante, die beginnend mit einem Punktestand von 301 auf null heruntergespielt werden muss. Check Out ist mit jedem Feld (Single, Double oder Triple) möglich.

301 MO

Variante, die beginnend mit einem Punktestand von 301 auf null heruntergespielt werden muss. Check Out ist mit einem Double- oder Triplefeld möglich.

501 MO

Variante, die beginnend mit einem Punktestand von 501 auf null heruntergespielt werden muss. Check Out ist mit einem Double- oder Triplefeld möglich.

501 DO

Variante, die beginnend mit einem Punktestand von 501 auf null heruntergespielt werden muss. Check Out ist nur mit einem Doublefeld möglich.

1.2 Amateurstatus

Der EDLO e.V. versteht sich als Verein, der Sportlern eine Heimat gibt, die sich um des Sportes Willen und nicht des Geldverdienens wegen für die Sportart Dart entschieden haben.

Es ist jedem Vereinsmitglied untersagt, Spieler auf finanzielle oder materielle Art abzuwerben. Der Versuch, oder die vollzogene Abwerbung wird von den zuständigen Gremien als Verstoß gegen den Amateurstatus geahndet.

1.3 Anerkennung LSO und Einwilligung in Veröffentlichungen

Alle an Liga- und Pokalspielen teilnehmenden Spieler erkennen diese Ligaspielordnung an und erklären diese einzuhalten. Sie erklären sich ebenfalls damit einverstanden, dass ihre Namen und Mannschaftszugehörigkeit in Tabellen, Ranglisten und Bestleistung, sowie in öffentlichen Beiträgen auf der Homepage der EDLO e.V. oder in diesem Zusammenhang dazugehörigen Websites veröffentlicht werden. Der Teamkapitän und der eventuelle Vertreter (Punkt 10 dieser LSO) jeder Mannschaft erklärt sich ebenfalls einverstanden, dass Name, Mannschaftszugehörigkeit und Telefon- und/oder Mobilfunknummer auf der Homepage des EDLO e.V. veröffentlicht werden.

2 Spielanlage, Spielgerät und Spielort

2.1 Spielgerät und Spielort

2.1.1

Gespielt wird auf Dartautomaten mit einem sog. Turnier Board (Single 20 Segment blau, Triple 20 und Double 20 Segment rot; Bull (25 Punkte) Segment blau; Bulls-Eye (50 Punkte) Segment rot).

Das Spielgerät ist so aufzustellen oder an einer Wand anzubringen, dass das Bulls-Eye einen Bodenabstand von 1,72 Meter besitzt. Die Abwurfline des Spielgerätes muss auf der dem Spieler zugewandten Seite 2,37 Meter zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen, zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Eine Überprüfung

ist über die Messung des Diagonalabstandes Bulls-Eye - Abwurfline möglich. Bei einer Höhe von 1,72 Meter des "Bulls-Eye" vom Boden ergibt sich ein Diagonalmass von 2,93 Meter.

Der Mindestabstand seitlich von Wand zum Dartautomat muss mindestens 40 cm betragen. Von Dartautomat zu Dartautomat sind 60 cm einzuhalten. Auf Antrag können Ausnahmen zu den Mindestabständen zugelassen werden. Voraussetzung ist, dass hierdurch der Spielfluss oder die Konzentration der Gastmannschaft nicht beeinträchtigt werden.

Das Board muss beim Ligaspiel nach Vorgaben des Herstellers beleuchtet sein. Die Heimmannschaft hat dafür zu sorgen, dass ein entsprechendes Leuchtmittel als Ersatz vorrätig ist.

2.1.2

Alle Spieler verwenden Darts (sog. Softdarts mit elastischen Kunststoffspitzen), welche nicht schwerer als 21 Gramm sein dürfen. Eine Toleranz von 5% ist zulässig.

2.1.3

Die Spieler haben das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards und der Entfernung der Standleiste vom Board zu verlangen, sowie die Darts des Gegners nachzuwiegen.

2.2 Spielorte

Spielort kann jede Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, eine Anlage entsprechend dieser Ligaspielordnung zu installieren. Es muss sich hierbei um eine gastliche Räumlichkeit mit separaten Toilettenanlagen (Damen und Herren) handeln. Die gastgebende Mannschaft sowie der Betreiber der Räumlichkeit haben dafür Sorge zu tragen, dass das Spiel nicht durch andere Aktivitäten gestört wird. Der Gastmannschaft ist freie Sicht auf den Dartautomat zu gewähren.

Während der Liga & Pokalspiele gilt absolutes Rauchverbot. Sollte sich eine Mannschaft nicht an das Rauchverbot halten, kann das Spiel unverzüglich abgebrochen werden. Eine Bemerkung auf dem online Spielberichtsbogen und ein Hinweis an den jeweiligen Ligaverantwortlichen ist unverzüglich abzugeben.

Bei Nichterfüllung der Auflagen zu Spielanlage und Spielort erhält die Heimmannschaft eine angemessene Frist, diese Auflagen zu erfüllen. Nach Ablauf der Frist ist die Spielanlage oder der Spielort zu sperren, bis die Auflagen erfüllt sind. Ggf. kann unter Berücksichtigung des Einzelfalls eine Nachfrist gewährt werden.

Die Heimmannschaft ist verpflichtet, bei Spielortänderung den Vorstand schriftlich zu informieren. Ebenfalls sind die nächsten zwei (2) Gastmannschaften rechtzeitig zu informieren.

Es darf kein Mindestverzehr von den Gastmannschaften und deren Begleitung während eines Ligaspieles erhoben werden.

3 Das Match/Spiel

3.1 Mannschaftsstärke

3.1.1

Während der laufenden Saison darf eine Mannschaft insgesamt viermal mit zwei (2) oder drei (3) Spielern antreten. Beim fünften Match mit zwei (2) oder drei (3) Spielern wird das Ergebnis nicht gewertet, das Spiel wird disziplinarisch behandelt wie ein Nichtantritt (siehe Strafenkatalog).

Sollten bei einem Liga- oder Pokalspiel beide Teams nur mit drei oder weniger Spielern antreten, muss das Match abgesagt werden. Es wird dann vom Vorstand ein neuer Spieltermin festgesetzt.

3.1.2 Ein Team kann das Match mit zwei (2) Spielern starten. Der 3. und der 4. Spieler müssen spätestens zum Aufruf ihrer Einzelspiele anwesend sein. Sollte diese nicht anwesend sein, werden die Spiele als verloren gewertet. Das gegnerische Team kann hiervon abweichen und ein Nachholen der Spiele zulassen, insbesondere dann, wenn die Verspätung entschuldbar erscheint.

3.2 Spielberichtsbogen

3.2.1

Vor Spielbeginn muss ein Spielberichtsbogen, wenn möglich online ausgefüllt werden. Es müssen mindestens vier (4) Spieler eingetragen werden, auch wenn ein Spieler verspätet erscheint. Treten weniger als vier (4) Spieler zum Match an, sind die antretenden Spieler einzutragen. Es dürfen nur Spieler mit gültiger Spielberechtigung auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden.

3.2.2

Es können Ersatzspieler in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Ersatzspieler schon anwesend sind oder nicht. Der Eintrag kann bis unmittelbar vor Einzelspielbeginn des jeweiligen Ersatzspielers erfolgen.

3.2.3

Bestleistungen wie

3 x Bulls-Eye,

Triple-Würfe ab 153 (3 x Triple 17/18/19/20)

Short-Game

bei 501 = 18 Darts

bei 301 = 12 Darts

High Finish ab 100

können auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden. Diese Eintragungen werden auf der Homepage, bzw. auf den dazugehörigen Seiten des EDLO e.V. veröffentlicht.

3.3 Ergebnisübermittlung

Die Spielergebnisse sind an den EDLO e.V. zu übermitteln. Für die Übermittlung ist der Teamkapitän der Heimmannschaft verantwortlich, die Ergebnisse müssen bis Montagabend 23:59 Uhr durch die Heimmannschaft übermittelt und bestätigt werden. Der Teamkapitän der Gastmannschaft hat die Eintragung in der Ligaverwaltung zu prüfen und bis Mittwochabend 23:59 Uhr zu bestätigen. Einwendungen gegen die Übermittlung sind zunächst mit

der Heimmannschaft zu klären. Kann keine Einigkeit erzielt werden, ist dies dem Vorstand bis Mittwochabend 23:59 Uhr anzuzeigen

Die Spielergebnisse werden ausschließlich über die online bereitgestellte Ligaverwaltungssoftware eingetragen:

Die Spielergebnisse werden in die Ligaverwaltung des EDLO e.V. eingetragen.

Die Spielergebnisse müssen bis spätestens mittwochs 23.59Uhr nach dem Ligaspiel übermittelt sein. Verspätete Übermittlung werden vom Vorstand mit einer Strafe (siehe Strafenkatalog) geahndet. Die Beweispflicht das das Spielergebnis rechtzeitig übermittelt wurde liegt bei dem Absender.

4 Das Spiel / Match

4.1 Allgemeines

4.1.1

Dreißig (30) Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert.

4.1.2

Sollten zwei (2) oder mehr Spielgeräte in der Spielstätte vorhanden sein, so besteht die Möglichkeit, vorausgesetzt beide Teams erklären sich einverstanden, die Spiele auf (2) Spielgeräten auszutragen.

4.1.3

Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Anwurfzeit nicht angetreten ist, hat sie das Match **in der Oberliga mit 0:2 Mannschaftspunkten, 0:18 Spielen und 0:36 Sätzen verloren. In allen übrigen Ligaklassen bleibt die Wertung 0:2 Mannschaftspunkte, 0:16 Spiele und 0:32 Sätze.** Mannschaften, die zu spät zum Spiel erscheinen, haben kein Recht mehr sich einzuwerfen. Hierzu ist der zuständige Ligaleiter unverzüglich zu kontaktieren.

4.1.4

Jede Mannschaft hat die Möglichkeit ab dem ersten Block Reservespieler einzusetzen. Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden. Die Ersatzspieler können gegeneinander ausgetauscht werden.

4.2 Spielablauf

4.2.1

In einem Ligaspiel werden grundsätzlich 16 Einzelspiele gespielt. Es spielt Jeder gegen Jeden. Jedes gewonnene Einzelspiel ist ein Spielpunkt für das entsprechende Team. **In der Oberliga werden zusätzlich zwei Doppelspiele gemäß Punkt 4.2.2 ausgetragen. Jedes gewonnene Doppelspiel zählt ebenfalls als ein Spielpunkt. Ein Oberligaspiel umfasst damit insgesamt 18 Spiele; bei einem Spielstand von 9:9 endet das Match unentschieden.** Die Mannschaft mit den meisten gewonnenen Spielpunkten bekommt 2:0 Punkte, der Verlierer 0:2 Punkte. Sollte es zu einem Unentschieden kommen, bekommen beide Mannschaften einen Punkt.

4.2.2

In der Oberliga werden nach Abschluss des zweiten Spielblocks und vor Beginn des dritten Spielblocks zwei Doppelspiele ausgetragen. Jede Mannschaft stellt für jedes Doppel zwei Spieler auf. Für die Doppelspiele dürfen sowohl die in den Einzelspielen eingesetzten Spieler als auch die auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Ersatzspieler eingesetzt werden. Die Doppelspiele müssen jedoch von unterschiedlichen Spielern gespielt werden. Es darf nicht der gleiche Spieler in beiden Doppelspielen vertreten sein. Der Einsatz eines Ersatzspielers in einem Doppel gilt nicht als Auswechslung im Sinne von Punkt 4.1.4 und hat keinen Einfluss auf die Aufstellung der Einzelspiele. Nach Abschluss der Doppel beginnt der dritte Spielblock. Hat bis dahin keine reguläre Auswechslung stattgefunden, spielen die Spieler aus den ersten beiden Blöcken entsprechend der ursprünglichen Aufstellung und dem Spielplan weiter. Die Doppel werden in der Spielvariante 501 Double Out (501 DO), Best of three, gespielt. Tritt eine Mannschaft mit nur drei Spielern an, kann sie an den Doppelspielen teilnehmen. Die dem fehlenden vierten Spieler zugeordnete Walze bleibt während des gesamten Doppelspiels auf 501 Punkten stehen; die betreffende Wurfposition wird ausgelassen. Grundsätzlich werden die beiden Doppel nacheinander gespielt. Sind mindestens zwei geeignete und vom EDLO e.V. zugelassene Spielgeräte vorhanden und stimmen beide Mannschaften zu, können beide Doppel parallel ausgetragen werden. Ein Anspruch auf die parallele Austragung besteht nicht.

4.2.3

Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit zwei Gewinnsätzen (Best of three). Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von beiden Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann noch immer nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 für ihn verloren.

4.2.4

Die Spieler dürfen den Spielbereich nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist. Muss ein Spieler während des Spiels den Spielbereich wegen außergewöhnlicher Umstände verlassen, soll ihm dies je nach Sachlage für eine angemessene Zeit gestattet werden. Hierbei ist auf die Verhältnismäßigkeit zu achten. Tritt bei einem Spieler während seines Spiels ein Schaden an seinem Sportgerät auf, muss ihm eine angemessene Zeit gewährt werden, das Sportgerät zu reparieren oder zu ersetzen.

4.2.5

Jede Mannschaft hat sich vor dem Match zu erkundigen, wie die Abwurflinie ausgemessen ist, ob man vor oder auf der Abwurflinie stehen darf. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen, auch ein Abwurf neben der Linie ist - in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

Beide Spieler haben zu Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.

4.2.6

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den zweiten Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf aufs "Bulls- 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 dritten Satz, dessen Dart im "Bulls-Eye" steckt, oder diesem am nächsten ist. Beim Wurf aufs "Bulls-Eye" zählt die ganze Dartscheibe. Ein im "Bulls-Eye" (rotes Segment 50 Punkte) steckender Darts muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler das Blaue Bull (25 Punkte Segment) wird noch mal geworfen.

4.2.7

Sollte ein Satz nach 25 gespielten Runden nicht beendet sein, entscheidet ein Wurf aufs „Bulls- Eye“ (s.o.) über den Satzgewinn.

4.2.8

Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden (Wurf). Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Spiel oder ein Satz kann mit weniger als drei Darts beendet werden. Jeder Dart, der aus dem Board fällt, oder abfällt, darf nicht wieder geworfen werden. Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.

4.2.9

Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktzahl, sofern der Pfeil noch im Segment oder im „Lakritz“ stecken, sollte die tatsächlich geworfene Punktzahl angenommen werden. Hierfür sollte ggfs. das Spiel ab der tatsächlichen Punktzahl neugestartet werden. Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie unterbrochen und nach Möglichkeit an einer anderen Spielanlage fortgesetzt werden. Sollte dies am gleichen Tag nicht möglich sein, muss der Vorstand verständigt werden. Das Spiel wird dann an einem vom Vorstand festzulegenden Termin nachgeholt, wenn sich beide Teams nicht auf einen neuen Termin einigen können.

4.2.10

Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass der Dartautomat seine Spielnummer (Walze) anzeigt. Wirft ein Spieler, während der Dartautomat die Walze des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

- a) Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter "Spielerwechsel" in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt.
- b) wirft der Spieler alle drei Darts unter der Nummer des Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach zweimaliger Betätigung der Taste "Spielerwechsel" das Spiel fort.
- c) Anstelle das Spiel wie vorstehend beschrieben fortzusetzen, kann der Gegner verlangen, dass das Spiel auf null gesetzt, der alte Punktestand hergestellt und die Runde wiederholt wird.

4.2.11

Jeder Spieler hat vor dem Herausziehen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät alle drei Darts gewertet hat. Sollten nicht alle Darts gewertet worden sein, ist vor dem Herausziehen der Darts der Schalter "Spielerwechsel" einmal zu betätigen. Sollte beim Herausziehen der Darts Punkte auf der eigenen gewertet werden, ist der eigenen Spielernummer (Walze) Satz für denjenigen Spieler verloren.

4.2.12

Sollte der Automat den Wechsel schneller vollzogen haben, wie die Darts rausgezogen werden konnten, und es zum Punktabzug beim Gegner kommen, hat der Gegner zwei Möglichkeiten das Spiel fortzusetzen:

- a) Es wird zweimal der Button Spielerwechsel gedrückt, sodass der Gegner wieder drei (3) Darts zur Verfügung hat und er setzt sein Spiel fort oder
- b) Der Satz wird auf null gesetzt, der alte Punktestand wird wiederhergestellt und der Gegner setzt sein Spiel mit drei (3) Darts fort.

4.2.13

Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden.
Fouls sind:

- a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft
- b) ständiges Übertreten, Überspringen der Abwurfline
- c) absichtliches Verzögern des Spiels
- d) Missbrauch des Gerätes
- e) unsportliches Benehmen
- f) Gewaltanwendung gegen das Gerät oder gegen Spieler

Wird das Foul anerkannt, hat der Gegner - unabhängig vom Spielstand - das Spiel 2:0 gewonnen. Sollte keine Einigung möglich sein, so ist der Protestweg, gemäß der Ligaspielordnung zu befolgen.

4.3 Spielabbruch

Sollte es bei einem Liga- oder Pokalspiel zu einem Spielabbruch kommen, so ist umgehend der zuständige Ligaverantwortliche zu benachrichtigen. Dieser entscheidet mit dem weiteren Vorstand dann nach Sachlage, und zieht unter Umständen den Ligaausschuss hinzu. Der Grund des Spielabbruchs ist zwingend auf dem Spielberichtsbogen zu verzeichnen. Ferner sind keine weiteren Ergebnisse auf dem Spielberichtsbogen nach dem Spielabbruch einzutragen.

4.4 Spielbeobachter

Spielbeobachter werden auf Antrag (Downloadbereich der Webseite) vom Vorstand eingesetzt. Die hierbei entstehenden Fahrt- und Verzehrkosten, von pauschal 15,00 € für den Spielbeobachter, übernimmt der Antragsteller und sind dem Spielbeobachter vor Spielbeginn auszuhändigen. Den Spielbeobachtern ist bei strittigen Situationen Folge zu leisten.

5 Liga

5.1 Ligaklassen

Der EDLO e.V. besteht aus verschiedenen Gruppen, die in fünf (5) Klassen eingeteilt sind:

Spielklasse Oberliga

A-Liga

B-Liga

C-Liga

D-Liga

Spielmodus

501 DO Best of three

501 DO Best of three

501 MO Best of three

301 MO Best of three

301 SO Best of three

- Oberliga: Die Oberliga ist die höchste Spielklasse des EDLO e.V. Sie besteht aus einer Gruppe mit maximal zehn Teams. In der Oberliga wird der EDLO e.V. Meister ermittelt. **In der Oberliga werden zusätzlich zu den 16 Einzelspielen zwei Doppelspiele nach dem zweiten Spielblock gemäß Punkt 4.2.2 ausgetragen.**

- A-Liga: Die A-Liga besteht aus maximal 10 Teams je Gruppe.
- B-Liga: Die B-Liga besteht aus maximal 10 Teams je Gruppe.
- C-Liga: Die C-Liga besteht aus maximal 10 Teams je Gruppe.
- D-Liga: Die D-Liga besteht aus maximal 10 Teams je Gruppe.

5.2 Ligaeinstufung allgemein

Die Einstufung in eine Ligaklasse erfolgt grundsätzlich durch Auf- und Abstieg. Einzelheiten zu den Auf- und Abstiegsregelungen der einzelnen Ligen gibt der Vorstand vor Beginn der Saison bekannt. **In der vom Vorstand vor der Saison bekanntgegebenen Auf-**

Abstiegsregelung werden die direkten Aufstiegsplätze „grün“, die direkten Abstiegsplätze „rot“ und die Relegationsplätze „orange“ markiert. Soweit vor Saisonbeginn Relegationsplätze für Auf- und Abstiegsregelung vorgesehen sind, werden die betreffenden Auf- bzw. Abstiegsentscheidungen verpflichtend durch Relegationsspiele entschieden. Ein Verzicht auf die Durchführung eines vorgesehenen Relegationsspiels ist grundsätzlich nicht zulässig. Die Paarungen, Termine, Spielorte und der Austragungsmodus der Relegationsspiele werden durch den Vorstand festgelegt und rechtzeitig bekannt gegeben. Tritt eine für ein Relegationsspiel qualifizierte Mannschaft nicht an oder verzichtet auf die Teilnahme, entscheidet der Vorstand über die sportliche Wertung und die daraus resultierende Ligaeinstufung.

Die Platzierung in den Ligagruppen bestimmt sich nach folgenden Kriterien in abgestufter Wertigkeit:

1. Punkteverhältnis
2. Spielverhältnis
3. Satzverhältnis

5.3 Ersteinstufung Neuanmeldung / Abmeldung

Die Neueinstufung bestimmt der Vorstand. Neu angemeldete Mannschaften sind grundsätzlich in der untersten Ligaklasse einzustufen (Ersteinstufung). Die Einstufung in eine höhere Spielklasse, kann nur vorgenommen werden, wenn in derjenigen Spielklasse Gruppenplätze belegt, werden können, ohne dass hierdurch ein Ungleichgewicht in der betreffenden Ligaklasse entsteht. Hierbei kann auch die Erhöhung der Gruppenzahl ratsam sein. Wurde nicht in die unterste Ligaklasse eingestuft, soll der Vorstand auf Verlangen die Einstufung begründen. Eine Begründung soll auf Verlangen auch gegeben werden, wenn nach Disqualifikation nicht in die nächsttiefere Ligaklasse eingestuft wird.

Eine Mannschaft, die in der Vorsaison disqualifiziert wurde, beginnt zur neuen Saison in der untersten Spielklasse.

Sollten sich für die neue Saison Mannschaften nicht mehr zum Spielbetrieb melden, können die dadurch freiwerdenden Ligagruppenplätze durch Mannschaften aus den nächstunteren Ligen ergänzt werden. Hierbei gelten die Regelungen zur Ligaeinstufung sinngemäß.

6 Saisondauer

Die EDLO - Ligasaison beginnt stets in der der jeweiligen Stadtmeisterschaft. Die EDLO-Ligasaison endet mit der Abschlussfeier.

7 Terminplanung

Die Saisonplanung für den Spielbetrieb obliegt dem Vorstand. Die Spielpläne müssen bis spätestens zehn (10) Tage vor dem ersten Liga- oder Pokalspiel auf der Homepage des EDLO e.V. veröffentlicht werden. Die Terminplanung der Spielpläne muss so gestaltet sein, dass kein Team durch das Ansetzen von Begegnungen in irgendeiner Form benachteiligt ist. Kein Team hat das Recht, für die Planung Wünsche zu äußern. Sollte es zu Überschneidungen in den Spielorten kommen, so dass zu viele Mannschaften am gleichen Tag ein Spiel haben, müssen der Teamkapitän und der Spielortbetreiber für einen geordneten Spielablauf oder Verlegung/Heimrechttausch sorgen.

8 Spieltermine und Spielverlegungen

8.1

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Abweichungen vom Spielplan sind nur mit beiderseitigem Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich und sind nur der jeweiligen Ligaleitung rechtzeitig in Textform mitzuteilen. Sollte keine Einigung bzgl. einer Spielverlegung erzielt werden, gilt der Regelspieltag als verbindlicher Spieltermin.

8.2

Alle Spiele der Hinrunde dürfen bis zum Samstag des 3. Spieltages der Rückrunde verlegt werden. Die Spiele der Rückrunde dürfen bis zum vorletzten Spieltag der Rückrunde verlegt werden. Sollten sich beide Mannschaften nicht auf einen Termin einigen können, ist der Vorstand hinzuzuziehen, um eine einvernehmliche Verlegung zu erreichen. Bei einer Verlegung ist der Termin vorher anzugeben.

8.3

Eine geplante Spielverlegung soll dem Gegner spätestens eine Woche (Regelfrist) vor Spieltermin mitgeteilt werden. Eine spätere Mitteilung ist zulässig, wenn diese auf Gründen beruhen, die nach Ablauf der Regelfrist eintreten oder unvorhergesehen noch fort dauern. Ein neuer Spieltermin soll vor dem regulären Spieltag festgelegt sein.

Die Mannschaft, die ein Spiel verlegen möchte, hat dem Gegner mindestens zwei Ausweichtermine zu nennen, wobei hierbei ein Samstagstermin genannt werden muss.

8.4

Der letzte Spieltag darf nicht verlegt werden (auch nicht auf einen Freitag oder Sonntag). In begründeten Einzelfällen kann durch Antrag in Textform auch der letzte Spieltag vorverlegt werden. Der Antrag ist drei Monaten vor dem letzten Spieltag zu stellen. Tritt ein besonderer Grund innerhalb der Frist ein, ist der Antrag unverzüglich zu stellen.

8.5

Eine Spielverlegung muss der jeweiligen Ligaleitung mit neuem Spieltermin in Textform von dem Teamkapitän mitgeteilt werden, dessen Mannschaft die Spielverlegung veranlasst hat. Sollte keine Mitteilung an die Ligaleitung ergehen, wird eine Strafe nach dem Strafenkatalog verhängt.

9 Spielberechtigung**9.1 Spielberechtigung****9.1.1**

Es dürfen nur Spieler mit gültiger Spieler-Nummer in der Ligaverwaltung oder mit Genehmigung des Vorstands für das jeweilige Team spielen. Die Spielberechtigung setzt die rechtzeitige Zahlung der Mitgliedsbeiträge voraus. Mitgliedsbeiträge sind rechtzeitig auf das Konto des EDLO e.V. zu zahlen.

Der EDLO e.V. kann Mannschaften und Spieler sperren, wenn und solange diese ihren Verpflichtungen dem EDLO e.V. gegenüber nicht nachkommen. Sollten Beiträge bis zur Gruppenauslosung nicht oder nicht vollständig eingegangen sein, so wird das entsprechende Team nicht mit ausgelost.

Spielberechtigtes Alter ab 14 Jahren, jedoch bis zu einem Alter von 16 Jahren, muss ein Elternteil zwingend vorhanden sein, sollte ein Elternteil kurzzeitig (max. 15 Minuten) verhindert sein, ist der TC verpflichtet eine Fürsorgepflicht zu leisten. Zu beachten ist hierbei, dass ein Elternteil und der spielberechtigte Spieler zwischen 14 und 16 Jahren während der kompletten Spielzeit auf Alkohol verzichtet. Der Zutritt zur Gaststätte ist im Vorfeld mit dem jeweiligen Wirt abzuklären. Es müssen an einem Spieltag mindestens 4 Spielberechtigte Spieler ab 16 Jahren vorhanden sein, der Spieler zwischen 14 und 16 Jahren, zählt somit als 5. Spieler, ist jedoch ab dem 1. Block spielberechtigt. Im Übrigen nehmen wir Bezug auf das Jugendschutzgesetz. Der Vorstand empfiehlt – Kinder/Jugendliche zwischen 14 und 16 Jahren, beim Kinder- und Jugenddartraining, vorspielen zu lassen, um eine Einschätzung über die Spielstärke zu erhalten, diese dient zum reibungslosen Spielablauf während der Saison. Hierzu sollte mindestens 3-mal beim Kinder- und Jugenddar teilgenommen werden.

9.1.2

Eine Spielernachmeldung während eines Matches ist nicht möglich. Bis 45 Minuten vor Spielbeginn kann eine Spielernachmeldung beim Vorstand telefonisch oder persönlich beantragt werden. Der Mitgliedsbeitrag bei Nachmeldungen muss innerhalb von 14 Tagen nach Anmeldung des Spielers auf das Konto des EDLO e.V. eingegangen sein. Sollte der Betrag innerhalb dieser 14 Tage nicht eingehen, ist das jeweilige gespielte Einzelspiel mit 2:0 für den Gegner zu werten.

9.1.3

Jeder Spieler ist verpflichtet, seine Spielberechtigung bei Aufstellung des Spielberichtsogens nachzuweisen. Die Spielberechtigung kann durch Abgleich der aktuellen Spielpassnummer auf der offiziellen Seite des EDLO e.V. in Verbindung mit einem Lichtbildausweis nachgewiesen werden. Ist für den Spieler ein Passbild in der Ligaverwaltung hinterlegt, ist ein Lichtbildausweis nicht erforderlich. Das gegnerische Team kann die Spielberechtigung auch beim Vorstand (telefonisch, per Kurznachricht oder mündlich) bestätigen lassen.

Das Einsetzen eines nicht spielberechtigten Spielers wird vom Ligavorstand geahndet (siehe Strafenkatalog).

9.2 Nationalspieler und gleichgestellte Spieler

Spieler, die bei einem anderen Dartverband oder Ligen in der Bundesliga spielen (z.B. DSAB, NWDV usw.) sind für den EDLO e.V. grundsätzlich nur in der höchsten Spielklasse spielberechtigt. Dasselbe gilt für aktuelle Nationalspieler (ab 14 Jahren) eines Verbandes. Sollte durch unterschiedliche Saisonabläufe in anderen Dartverbänden, dieser Status während einer laufenden EDLO e.V. Saison erreicht werden, so kann der betroffene Spieler, in der aktuellen Saison in seinem/ihrer Ligastatus verbleiben.

Steigt eine Mannschaft aus der höchsten Spielklasse ab, so bleibt ein Bundesliga- bzw.

Nationalspieler weiterhin für diese Mannschaft spielberechtigt (Bestandsschutz 1). Ein Spieler bleibt weiterhin für seine Mannschaft unterhalb der höchsten Spielklasse spielberechtigt, wenn er bei Erwerb seines Bundesliga- bzw. Nationalspielerstatus bereits drei (3) Jahre EDLO-Mitglied ist (Bestandsschutz 2).

10 Teamkapitän

Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen und dessen vollständige, gültige Anschrift nebst Telefonnummer und E-Mailadresse der Ligaleitung mitteilen. Der Teamkapitän muss über 18 Jahre und voll geschäftsfähig sein. Der Teamkapitän oder sein Vertreter ist für die Einhaltung der Regelwerke (Satzung, Ligaspielordnung, Pokalspielordnung und Strafenkatalog) durch jeden seiner Spieler und ggfs. ihrer Begleitpersonen verantwortlich.

Ändert sich bei einem Teamkapitän/Mitglied die Anschrift oder Telefonnummer ist das dem jeweiligen Ligaverantwortlichen unverzüglich mitzuteilen. Die Änderung hat in Textform zu erfolgen

11 Neuanmeldungen und Teamwechsel

11.1 Neuanmeldung

Eine Neuanmeldung und Teamwechsel von Spielern ist nur durch den Teamkapitän der Mannschaft oder dem jeweiligen Spieler möglich. **Neuanmeldungen von Spielern sind während der laufenden Saison grundsätzlich möglich. Für die letzten drei regulären Ligaspieltage der auslaufenden Saison sind Neuanmeldungen für die laufende Saison ausgeschlossen. Spieler, die ab Beginn dieser Frist neu angemeldet werden, sind für Liga- und Pokalspiele der laufenden Saison nicht mehr spielberechtigt; eine Spielberechtigung kann erst für die nachfolgende**

Saison erteilt werden. Maßgeblich für den Beginn der Frist ist der im offiziellen Rahmenspielplan festgelegte drittletzte reguläre Ligaspieltag. Spielverlegungen haben keinen Einfluss auf den Beginn dieser Frist. Für kurzfristig (Telefon, E-Mail usw.) beim Vorstand nachgemeldete Spieler, müssen die Anmeldungen (ggf. mit Passbild) binnen einer Woche nach Spieltag vom Teamkapitän in Textform abgegeben werden. Sollte dieses nicht geschehen ist das jeweilige gespielte Einzelspiel mit 2:0 für den Gegner zu werten.

11.2 Teamwechsel

11.2.1

Ein Wechsel in eine andere Mannschaft ist vom letzten Spieltag der alten Saison (einschließlich Pokalrunde) bis zum Anmeldeschluss (Beginn der Stadtmeisterschaft) der neuen Saison ohne Sperre möglich. Der Antrag wird vom Vorstand bearbeitet.

11.2.2

Der Wechsel zu einer anderen Mannschaft ist innerhalb der laufenden Hinrunde möglich. Jedoch ist der wechselnde Spieler lediglich für die Rückrunden Spiele (Verschobene Spiele aus der Hinrunde, zählen nicht als Rückrundenspiele) spielberechtigt.

11.2.3.

Ein Wechsel von Spielern sind während der laufenden Saison nur max. zwei Klassen tiefer, wie die vorherige Meldung, möglich (z.B. Spieler Oberliga, kann bis zur B-Liga nachgemeldet werden, aber nicht für die C und D-Liga). Diese betrifft nur Wechselmeldungen, keine Neumeldungen am Anfang einer Saison.

11.3 Mannschaftsauflösung, Mannschaftsabmeldung

11.3.1

Sollte ein Verein oder Mannschaft während der laufenden Saison aufgelöst werden, besteht für die betroffenen Spieler die Möglichkeit, zu Beginn der jeweiligen Hin- oder Rückrunde einer anderen Mannschaft beizutreten Sofern die Hinrunde komplett gespielt worden ist, bleiben alle Punkte (Siege, Niederlagen und Unentschieden) bestehen. Fehlt noch min. ein Spiel, so werden sämtliche Ergebnisse der Hinrunde gelöscht.

11.3.2

Mannschaften, die sich innerhalb einer Saison vom Spielbetrieb abmelden und sich zu neuer Saison wieder (mit fast der identischen Mannschaft – min. 3 Spieler, welche auch an mindestens 5 Spieltagen gespielt haben) anmelden, verlieren ihren bisherigen Ligastatus und werden wie ein neu anzumeldendes Team (siehe § 5.3) behandelt.

11.3.3

Mannschaften, die ihren Namen ändern, behalten auch bei Namensänderung ihre Ligaeinstufung bei.

12 Spielgeld

Das Spielgeld wird in der Regel zwischen Heim- und Gastmannschaft hälftig geteilt.

In den Spielorten, in denen für 2 € nur 4 Kredite oder weniger gewährt werden, zahlt die Heimmannschaft beim Ligaspiel das Spielgeld komplett. Beim Rückspiel zahlt dann auch die Heimmannschaft das komplette Spielgeld.

In den Spielorten, in denen es ein Chipkarten System gibt, muss fair abgerechnet werden. Das heißt hier gilt die Formel 2 € gleich 5 Kredite. Sollte dies nicht möglich sein, zahlt die Heimmannschaft das Spielgeld. Beim Rückspiel zahlt dann auch die Heimmannschaft das komplette Spielgeld. In den Spielorten, in denen es ein Chipkarten System gibt, muss fair abgerechnet werden. Das heißt hier gilt die Formel 2 € gleich 5 Kredite. Sollte dies nichtmöglichmöglich sein, zahlt die Heimmannschaft das Spielgeld. Beim Rückspiel zahlt dann auch die Heimmannschaft das komplette Spielgeld.

13 Proteste

13.1

Proteste gegen Spielereinsätze sind grundsätzlich nur dann gültig, wenn der Teamkapitän der protestierenden Mannschaft die Spielberechtigung eingesehen hat. Proteste gegen Spielereinsätze sind vor dem Spiel dem jeweiligen Ligaverantwortlichen

13.2

Proteste gegen Spielbedingungen sollen unverzüglich nach Eintritt einer irregulären Spielsituation auf dem Spielbericht online eingetragen werden. Proteste können nur anerkannt werden, wenn diese binnen sieben (7) Tagen nach Ende des Ligaspiels in Textform beim Vorstand eingereicht werden.

13.3

Nachträglich eingereichte Proteste werden nur bearbeitet, wenn sich herausstellt, dass ein Spieler gegen den Amateurstatus verstoßen hat.

14 Pokale und Urkunden

In jeder Liga erhalten die jeweils drei ersten Teams zum Saisonende im Rahmen einer Siegerehrung einen Mannschaftspokal. Der Meister der Oberliga erhält einen ewigen Wanderpokal des EDLO e.V. Dieser ist spätestens vier Wochen vor der Abschlussfeier dem Vorstand zurückzugeben. Der Meister der Oberliga erhält zusätzlich den Titel EDLO-MEISTER. Verantwortlich für den Zustand des Wanderpokals ist die jeweilige Mannschaft bzw. der jeweilige Spieler. Bei Beschädigungen sind die Kosten für Instandsetzung bzw. Neuanschaffung durch die jeweilige Mannschaft bzw. Spieler zu tragen.

15 Siegerehrung

Die Siegerehrung erfolgt bei der Ligaabschlussfeier. Nicht anwesende Mannschaften / Spieler können die Pokale, Medaillen und Urkunden beim Vorstand abholen.

Auf bis zum neuen Saisonbeginn nicht abgeholte Pokale, Medaillen und Urkunden besteht kein Anspruch mehr. Diese verbleiben im Eigentum des EDLO e.V. zur freien Verwendung.

16 Abmeldung

Die Abmeldung einer Mannschaft während der Saison hat schriftlich zu erfolgen. Die Abmeldung soll von der Mehrheit der Mitglieder der betreffenden Mannschaft unterschrieben sein. Ein Formular steht im Downloadbereich zur Verfügung. Die Abmeldung kann auch vom Teamkapitän vorgenommen werden. In diesem Fall kann die Mehrheit der Mitglieder binnen zwei (2) Wochen der Abmeldung widersprechen. Die Frist beginnt mit dem Tage, der auf den Tag der Abmeldung folgt.

Diese Ligaspielordnung ist gültig mit Ablauf des Tages ihrer Veröffentlichung auf der Homepage des EDLO e.V. Alle bisherigen Regelungen verlieren ihre Gültigkeit.

Der Vorstand