



TDSV – Steeldart Ligaregeln Spielsaison 2012

1. Allgemeines

- 1.1. Die „TDSV Steeldart-Liga“ ist eine Veranstaltung des Tiroler-Dartsport-Verbandes (TDSV).
- 1.2. Für die Organisation der Liga ist der Vorstand des TDSV zuständig. Die Ligaleitung erfolgt durch den sportlichen Leiter des TDSV.
- 1.3. Alle betreffenden Schriftstücke, wie Ligaprotokolle, etc., sind an den TDSV zu senden. Dies kann postalisch, per Email oder per Fax erfolgen. Sämtliche Formulare und das gesamte Regelwerk sind auf der Webseite des TDSV erhältlich (www.tdsv.at).

2. Anmeldebedingungen

- 2.1. Ein Team besteht pro Ligaspiel aus **mindestens 4 Spielern**, egal ob Damen oder Herren, maximal aber aus 6 Personen.
- 2.2. Jedes Team muss bis zum festgesetzten Termin seine Nennung beim TDSV mittels vollständig ausgefüllten Meldezettels abgeben und die dadurch fälligen Gebühren auf das Konto des TDSV überwiesen haben.
- 2.3. Bei nicht rechtzeitiger Überweisung, oder unvollständig ausgefülltem Meldeformular gilt die Meldung für die Steeldartliga als zurückgezogen.
- 2.4. Jeder Spieler, der in der laufenden Saison bei einem Team gemeldet ist oder war, darf für die Dauer der gesamten Saison in keinem anderen Team der Steeldartliga spielen. Spieler können also während der laufenden Saison nicht die Teams wechseln.
- 2.5. Pro Team und Saison können beliebig viele Spieler nachgemeldet werden. Nachmeldungen sind nur vor einem Ligaspiel möglich.
- 2.6. Die Platzierung, die von einem Team in der Startliga erkämpft wurde, verbleibt in der Folgesaison beim Team. In Streitfällen steht der Platz dem Team zu, in welchem in der kommenden Saison mehr als 50 Prozent der Spieler des letztjährigen Teams gemeldet sind.
- 2.7. Falls zwei Teams den gleichen Namen wählen, so haben sie sich auf einen Zusatz zu einigen, der fester Bestandteil des Teamnamens ist. Sollte es zu keiner Einigkeit kommen, so wird der Name dem früher gemeldeten Team zuerkannt. Das andere Team hat einen neuen Namen zu wählen.
- 2.8. Ein Wechsel des Teamnamens ist während der Ligasaison nicht zulässig. Der TDSV behält sich jedoch vor, zu lange Teamnamen in Aussendungen bzw. auf Trophäen zu kürzen, ohne den Sinn des Teamnamens zu verfälschen.
- 2.9. Der TDSV behält sich das Recht vor, Teamnamen ohne die Angabe von Gründen abzulehnen. In diesem Fall ist das betroffene Team zu informieren und hat einen anderen Namen zu wählen.

3. Spielberechtigungen

- 3.1. An der „TDSV Steeldartliga“ kann jeder Spieler ohne Rücksicht auf seine Verbandszugehörigkeit teilnehmen, sofern:
 - a) er nicht vom TDSV, der Österreichischen Dartsportorganisation (ÖDSO) oder dem Österreichischen Dartsportverband (ÖDV) gesperrt ist.
 - b) Er ordnungsgemäß für die „TDSV Steeldartliga“ gemeldet wurde
 - c) Sämtliche für die „TDSV Steeldartliga“ anfallenden Gebühren bezahlt wurden
- 3.2. Der TDSV ist berechtigt, die Meldung eines Teams oder einzelner Spieler ohne Angabe von Gründen abzulehnen.
- 3.3. Jeder Spieler muss bei einem Ligaspiel seine Identität nachweisen können (Lichtbildausweis, ÖDV-Spielerpass, oder TDSV-Playercard). Die Spielberechtigung selbst wird im Nachhinein von der Ligaleitung überprüft.
- 3.4. Kommt ein nicht spielberechtigter Spieler zum Einsatz, werden seiner Mannschaft sämtliche gewonnenen Sätze, Legs oder Punkte aberkannt, an denen dieser Spieler teilgenommen hat.

4. Pflichten des Kapitäns

- 4.1. Jeder Kapitän ist dem TDSV gegenüber für sein Team alleine verantwortlich.
- 4.2. Der Kapitän hat dem TDSV mit der Anmeldung seines Teams sowohl eine Telefonnummer, als auch eine Email-Adresse bekannt zu geben, unter der er erreichbar ist.
- 4.3. Der Kapitän des Heimteams ist für das korrekte und rechtzeitige Ausfüllen und Einsenden des Spielberichtes verantwortlich.
- 4.4. Jeder Kapitän hat die Pflicht, alle Spieler seines Teams vom gesamten Regelwerk des TDSV in Kenntnis zu setzen. Bei Nichteinhalten dieser Bestimmungen haben je nach Sachlage das Team, der Verein oder der Kapitän die entsprechenden Konsequenzen zu tragen.
- 4.5. Wenn ein Kapitän aus seinem Team ausscheidet, hat er die Pflicht, sein Team davon zu unterrichten und dafür zu sorgen, dass seine Spieler einen neuen Kapitän wählen. Der neue Kapitän ist unverzüglich schriftlich dem TDSV anzuzeigen.
- 4.6. Der Kapitän der Heimmannschaft ist dazu verpflichtet, die Spielberichte innerhalb von 4 Tagen an die Ligaleitung zu übermitteln. Faxnummer: **0512/58 68 68** bzw. E-Mail: **office@tdsv.at**.

Wenn am Freitag der darauf folgenden Woche des Spieltermins das Protokoll nicht geschickt wurde, wird ohne Rücksicht auf das eigentliche Spielergebnis ein 8:0; 24:0; 2:0 in die Tabelle eingetragen, was auch nicht mehr rückgängig gemacht wird.

Wenn eine Mannschaft in der Saison **zwei W.O.'s** verursacht, werden alle anderen von ihm bereits gespielten Ligapartien mit 8:0; 24:0 für den Gegner gewertet, um die Ligatabelle nicht zu verfälschen. Die Kautionsverpflichtung fällt.

5. Austragungsorte

- 5.1. Ligaspielbegegnungen werden an Spielorten ausgetragen, die vom TDSV zugelassen und für das jeweilige Heimteam in der Meldung bekannt gemacht wurden.
- 5.2. Für jedes Heimteam sind am jeweiligen Ligaspielort zwei Boards vorzusehen.
- 5.3. Ein Wechsel des Heimspielortes ist während der Ligasaison nur in begründeten Fällen mit Genehmigung des TDSV zulässig.
- 5.4. Als zugelassene Spielorte gelten Boardanlagen, die den Richtlinien des TDSV entsprechen (siehe Allgemeine Regeln und Wettbewerbsregeln des TDSV).

6. Spielplan

- 6.1. Die Terminplanung für die Steeldartliga wird vom TDSV festgelegt.
- 6.2. Der Spielplan wird für jede Saison den Kapitänen der Teams per Mail zugestellt bzw. auf der Webseite des TDSV veröffentlicht.
- 6.3. Der jeweilige Spieltermin **aus dem Turnierkalender** ist für alle Ligamannschaften verbindlich. Die Ligaspiele können jeweils von **Samstag bis Freitag** gespielt werden, wobei sich die beiden Mannschaftsführer zwecks des Termins einig sein müssen. Kommt es zu keiner **Terminvereinbarung**, ist der letzte Spieltermin der im Terminkalender angegebene Termin, Freitag um 20.00 Uhr.
- 6.4. **Ein Ligaspiel kann nicht nach hinten verschoben werden!!!**
- 6.5. Erscheint eine Mannschaft innerhalb einer **halben** Stunde nicht am Spielort, so wird das Spiel automatisch mit einem Score von 24:0, Spiele 8:0 und 2 Punkte für die gegnerische Mannschaft gewertet.

7. Spielmodus einer Begegnung

- 7.1. In einer Begegnung dürfen max. sechs unterschiedliche Spieler zum Einsatz kommen. Nur anwesende Spieler dürfen eingetragen werden. Im Ligaprotokoll eingetragene Spieler dürfen nicht geändert werden. Während des Spiels können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ausgewechselt werden. Dies ist auf dem Ligaprotokoll in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder eingewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechselung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten Ersatzspieler ist möglich. Die Heimmannschaft beginnt **verdeckt** mit dem Eintragen und übergibt das Protokoll anschließend an den gegnerischen Kapitän.
- 7.2. Das Ligaprotokoll ist vor Spielbeginn auszufüllen. Die Aufstellung der Einzel im 1. Abschnitt erfolgt verdeckt, die Doppel und die Einzel im 3. Abschnitt ergeben sich aus den Einzeln im 1. Abschnitt.
- 7.3. **Die Einzelbegegnungen werden 1 Set best of 5 Legs 501 DO durchgeführt, die Doppelspiele werden 1 Set best of 5 Legs 601 DO durchgeführt.**
- 7.4. Das erste Spiel einer Begegnung wird von der Gastmannschaft begonnen. Der Beginn des ersten Legs in jedem Spiel ist auf dem Begegnungsbericht vermerkt und folgt einer festgelegten Reihenfolge. Der Beginn des jeweils letzten Legs wird durch Bullwurf ermittelt (unbedingt den Beginn des letzten Legs am Spielbericht mittels Punkt vermerken).
- 7.5. In den Doppelbegegnungen muss der erstgenannte Spieler jedes Leg beginnen.
- 7.6. Die Spielreihenfolge ist am Spielbericht vorgegeben.
- 7.7. Die Richtigkeit der Aufstellung ist vor dem Beginn des ersten Spieles auf ihr Korrektheit zu überprüfen und muss gegebenenfalls vor Beginn der Begegnung korrigiert werden.

8. Auswertung der Liga

Für jedes gewonnene Match werden 3 Punkte vergeben, ein Unentschieden wird mit einem Punkt in der Tabelle gewertet.

Der Ligastand/Tabelle ergibt sich aus:

- a) der Anzahl der erreichten Punkte
- b) der Differenz der gewonnenen/verlorenen Sets
- c) der Differenz der gewonnenen/verlorenen Legs

9. Nichtantreten einer Mannschaft

- 9.1. Tritt eine Mannschaft einmal zu einem Ligaspiel nicht an, so wird das Spiel automatisch mit einem Score von 24:0, Spiele 8:0 und 2 Punkte für die gegnerische Mannschaft gewertet. Tritt eine Mannschaft zweimal zu einem Ligaspiel nicht an, so wird sie von der Liga gestrichen. Das Startgeld wird nicht zurückerstattet.
- 9.2. Bei Nichtantreten einer Mannschaft gilt für die anwesende Mannschaft ein Score von 24:0, Spiele 8:0 und 2 Punkte für die Ligatabelle. Das Ligaprotokoll ist vollständig auszufüllen (natürlich ohne Spieleraufstellung der abwesenden Mannschaft) und an die Ligaverwaltung zu senden.
- 9.3. Wenn ein Verein in der Saison zwei w.o.'s verursacht, werden alle anderen von ihm bereits gespielten Ligapartien mit 8:0; 24:0 für den Gegner gewertet, um die Ligatabelle nicht zu verfälschen. Die geleistete Kautions wird vom TDSV einbehalten.

10. Schlussbestimmungen

Sollten Situationen auftreten, die in diesen Regeln nicht enthalten sind, wird der Vorstand des TDSV eine Lösung beschließen. Diese Lösungen werden dann in die Ligaregeln aufgenommen.

Im Übrigen gelten die allgemeinen Turnierregeln des TDSV.

Alle Unterlagen, Ausschreibungen, Tabellen usw. werden nur per Mail an die Mannschaften übermittelt. Jede Mannschaft/Mannschaftskapitän ist für die ordnungsgemäße Mailadresse seines Teams verantwortlich.

Mit der Teilnahme am Tiroler Steeldart-Ligabetrieb erklärt sich der Verein mit diesen Ligaregeln einverstanden und akzeptiert diese im vollen Umfang.