



TDSV – Steeldart - Ligaregeln

Version 2.0

1. Allgemeines

- 1.1. Die „TDSV Steeldarts-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. **Sämtliche Formulare, die Ligaeinteilung und das gesamte Regelwerk sind auf der Webseite des TDSV hinterlegt (www.tdsv.eu)**

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 Steeldartsliga 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 Steeldartsliga 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 Steeldartsliga 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 vorher 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 Steeldartsliga“ kann jeder Spieler ohne Rücksicht auf seine Verbandszugehörigkeit teilnehmen, sofern:
 3. er nicht vom TDSV oder der Österreichischen Dartsportorganisation (ÖDSO) gesperrt ist.
 4. Er ordnungsgemäß für die „TDSV Steeldartsliga“ gemeldet wurde.
 5. Sämtliche für die „TDSV Steeldartsliga“ 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 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.
- 3.5. Legionärsregelung: Bei einem Ligaspiel müssen mindestens 3 Spieler pro Spielabschnitt Tiroler Spieler sein (Hauptwohnsitz in Tirol). Die Legionäre werden mit einem (L) im Ligasystem gekennzeichnet und es darf pro Spielabschnitt maximal 1 Legionär eingesetzt werden. Ebenso sind die Legionäre am Spielprotokoll zu kennzeichnen.
- 3.6. In einer Mannschaft müssen mindestens 50 Prozent der gemeldeten Spieler beim Verein der die Heimspiele bestreitet Ihre TDSV Hauptmeldung haben. Pro Spielrunde dürfen maximal zwei Vereinsfremde Spieler eingesetzt werden.

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 Eingeben 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. Nach Spielende hat die Heimmannschaft bis spätestens Sonntag, 24.00 Uhr das Protokoll mit seinem Account ins Ligasystem einzutragen, ist dies bis Montag Vormittag nicht passiert, erhält der Mannschaftsführer einen Erinnerungsanruf vom Sportlichen Leiter, ist es dann bis Dienstag noch nicht eingetragen, erhält die Mannschaft eine Strafe von EUR 50,-
- 4.7. Die gegnerische Mannschaft muss bis Mittwoch 20.00 Uhr das Protokoll im Ligasystem bestätigen, ansonsten kostet der Erinnerungsanruf EUR 10,-
- 4.8. Die Protokolle müssen bis Saisonende aufbewahrt werden und im Bedarfsfall an den TDSV übermittelt werden.

Er ist zuständig für:

- a) Die Terminvereinbarung
- b) Die Einhaltung der Ligaregeln und den ordnungsgemäßen Ablauf des Ligaspiels
- c) Die Boardbereitstellung spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft zum Training
- d) Das Ausfüllen des Ligaprotokolls
- e) Das Aufstellen der Mannschaft

- f) Die Kontrolle des Ligaprotokolls vor Spielbeginn (Richtigkeit der Aufstellung der gegnerischen Mannschaft und richtiges Ausfüllen des Ligaprotokolls)
- g) Das Kontrollieren und Bestätigen (durch seine Unterschrift) des Ligaprotokolls nach der Begegnung
- h) Er hat auch darauf zu achten, dass sich Spieler, welche laut Spielablauf des Spielprotokolls an der Reihe sind, sofort am Turniergerät einfinden
- i) Nach Spielende hat der Mannschaftskapitän der Heimmannschaft bis spätestens Sonntag die Spielbegegnungen im Ligasystem einzutragen.

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 des TDSV).
- 5.5. Der jeweilige Spieltermin aus dem Turnierkalender ist für alle Ligamannschaften verbindlich. Die Ligaspiele können die ganze Woche 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, 20.00 Uhr.
- 5.6. Ein Ligaspiel kann nicht nach hinten verschoben werden!!!
- 5.7. Erscheint eine Mannschaft innerhalb einer halben Stunde nicht am Spielort, so wird das Spiel automatisch mit einem Sieg für die gegnerische Mannschaft gewertet.

6. Spielplan

- 6.1. Die Terminplanung für die Steeldartliga wird vom TDSV festgelegt.
- 6.2. Der Spielplan wird für jede Saison 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 Einwechslung 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 501 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 Spiels zu überprüfen und gegebenenfalls zu korrigieren.

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 3 Punkte für die gegnerische Mannschaft gewertet. **Die geleistete Kautions wird zur Hälfte einbehalten.** 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. Zusätzlich werden der abwesenden Mannschaft in der Tabelle 3 Punkte abgezogen. 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 zur Gänze 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 Steeldarts-Ligabetrieb erklärt sich der Verein mit diesen Ligaregeln einverstanden und akzeptiert diese im vollen Umfang.