



Richtlinien und Rahmenbedingungen

Gültig ab 01. September 2011

Original vom 22. Dezember 2010

letzte Änderung am 01. September 2011

Inhaltsverzeichnis

Seite

1. Allgemeine Begriffe

1.1	Verbände	5
1.1.1	WDSO.....	5
1.1.2	ÖDSO.....	5
1.1.3	EDF.....	5
1.2	Ligaverwaltung	5
1.2.1	Kontaktadressen.....	5
1.2.2	Spielberichte.....	5
1.3	Sportjahr	5
1.4	Verein	6
1.5	Team	6
1.6	Spieler	6
1.7	Playercard	6
1.8	Einwurf	6
1.9	Liga Regelwerk	6
1.10	STRUMA	6

2. Ligaübergreifende, allgemeine Regeln

2.1	Team	7
2.1.1	Teilnahmebedingungen.....	7
2.1.2	Teamanmeldung und Nenngebühren.....	7
2.1.3	Einteilung.....	7
2.1.4	Teamverantwortung, Zugehörigkeitsrecht.....	7
2.2	Spieler	8
2.2.1	Spielberechtigung.....	8
2.2.2	Spieler- Vereinsmeldung.....	8
2.2.3	Einzelspieleranmeldung.....	8
2.2.4	Spieleranmeldung.....	8
2.2.5	Spielernachmeldung.....	8
2.2.6	Transferzeiten Spieler.....	8
2.2.7	Transfer innerhalb des Vereines (pro Liga).....	9
2.2.8	Auflösung eines Teams.....	9
2.2.9	Kapitäns- Vize. Kapitänswechsel, Spielortwechsel.....	9
2.2.10	Spielerwechsel Team.....	9
2.2.11	Einspruch.....	9
2.2.12	Statuten.....	9
2.3	Auslosung, Spielorte und Spieltermine	10
2.4	Spielbeginn	10
2.5	Vorverlegung	10
2.6	Spielverschiebung und Ausnahmen	10
2.7	Nichtantritt	11
2.8	Strafverifizierung	11
2.8.1	Erster Nichtantritt.....	11
2.8.2	Zweiter Nichtantritt.....	11
2.8.3	Ausnahme.....	11

Inhaltsverzeichnis (Fortsetzung)

2.8.4	Ersatzteam.....	11
2.8.5	Konsequenzen.....	12
2.9	Spielablauf.....	12
2.9.1	Einspielen.....	12
2.9.2	Spieler.....	12
2.9.3	Fairplay.....	12
2.9.4	Nachwurf.....	12
2.9.5	Wurfgerät (Dartpfeil).....	12
2.9.6	Der Automat und dessen Aufstellung.....	12
2.9.7	Abwurflinie.....	13
2.9.8	Wurffreigabe.....	13
2.9.9	Fehlerhafte Geräte.....	13
2.9.10	Checkdart.....	13
2.9.11	Spielbericht.....	13
2.9.12	Spielergebnis.....	14
2.9.13	Pflichten und Rechte Verein / Kapitän.....	14
2.10	Pflichten der Spieler.....	15
2.11	Streitfälle.....	15
2.11.1	Klärung.....	15
2.11.2	Ligaverwaltung.....	15
2.11.3	Protest.....	16
2.11.4	Entscheidungsfindung.....	16
2.11.5	STRUMA - Sitzung.....	16
2.12	Dopingbestimmungen.....	16
2.13	Ergänzungen.....	16

VORWORT

Grundlegende Sachverhalte für den Ligabetrieb im Landesverband werden durch dieses Regelwerk beschrieben und gelten für alle Spieler die im Landesverband gemeldet sind.

Alle bisher erschienen Regelwerke des Landesverbandes werden mit dieser Ausgabe außer Kraft gesetzt. Ist ausdrücklich nichts Anderes angegeben, gilt dieser Punkt für alle vom Landesverband durchgeführten Ligen.

Sollte es zu Situationen kommen, die in diesem Regelwerk nicht enthalten sind, behält sich der Landesverband das Recht vor, selbst zu entscheiden, oder den STRUMA (siehe Geschäftsordnung Struma) einzuschalten und das Regelwerk dahingehend zu ergänzen.

Bei Verstößen gegen das Regelwerk behält sich der Landesverband das Recht vor, disziplinarische Maßnahmen zu setzen. Diese können bis zum Ausschluss aus dem Landesverband führen.

Das vorliegende Regelwerk ist geistiges Eigentum des Landesverbandes und darf ohne seine Genehmigung, auch auszugsweise, nicht gedruckt oder vervielfältigt werden. Ausgenommen ist das Kopieren für aktive Spieler im Landesverband.

Ein Einspruch gegen eine Entscheidung der Ligaverwaltung ist ausschließlich direkt an den STRUMA möglich.

1. Allgemeine Begriffe

1.1. Verbände

1.1.1. WDSO

Wiener Dartsport Organisation, beziehungsweise dessen Vorstand.

1.1.2. ÖDSO

Österreichische Dartsport Organisation, beziehungsweise dessen Vorstand.

1.1.3. EDF

European Darts Federation, beziehungsweise dessen Vorstand

1.2. Ligaverwaltung

Bezeichnet in Folge ausschließlich die des Landesverbandes aller durchgeführten Ligen. Sie setzt sich zusammen aus den sportlichen Leitern der WDSO und den Ligaverwaltern der einzelnen Ligen.

1.2.1. Kontaktadressen

Es stehen für den Kontakt zur sportlichen Leitung im Wesentlichen 3 Telefonnummern zu Verfügung.

- 1. Sportlicher Leiter 0660 488 60 64
- 2. Sportlicher Leiter 0699 140 97 416
- 3. Sportlicher Leiter 0699 140 97 426

Darüber hinaus gibt es für die unterschiedlichen Ligen noch weitere Telefonnummern, die der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen sind.

Die genauen Zuständigkeiten und weitere Kontaktmöglichkeiten sind jederzeit unter www.wdso.at abrufbar.

1.2.2. Spielberichte

An folgende E-Mail Adresse bzw. Faxnummer können die Spielberichte gesendet werden:

Fax: 01/253 30 33 8470
E-Mail: ligaverwaltung@wdso.at

Für den Anhang bei E-Mails gilt:

- eine Anlage pro E-Mail
- und diese darf nicht größer als 1,0 MB sein.

Wird der Spielbericht per E-Mail oder Fax gesendet, so ist der Originalspielbericht anschließend beim Verband abzugeben. (siehe aktuelle Stützpunkte gemäß WDSO-Homepage)

1.3. Sportjahr

Dieses beginnt mit 1. September und endet mit 30. Juni des folgenden Kalenderjahres.

1.4. Verein

Der Verein ist gemäß WDSO- Statuten und aktueller Geschäftsordnung Mitglied im Verband und kann beliebig viele Mannschaften in den ausgeschriebenen Ligen stellen. Für die Mannschaften und deren Spieler ist der Verein in allen sportlichen und strafrechtlichen Punkten verantwortlich.

1.5. Team

Ein Team setzt sich aus einem Kapitän, einem Vizekapitän und einer Mindest- bzw. Höchstspieleranzahl gemäß Ligaausschreibung zusammen.

Die Richtlinien und Rahmenbedingungen, sowie das aktuelle Liga Regelwerk müssen an jedem Spielort aufliegen. Bei Streitfällen können diese zur Hilfe genommen werden.

Zu einem Ligaspiel darf ein Team auch ohne Kapitän und Vizekapitän antreten.

1.6. Spieler

Bezeichnet in der Folge Einzelpersonen sowohl des weiblichen, als auch des männlichen Geschlechts

1.7. Playercard

Alle Spieler werden zentral in der WDSO gemeldet. Die Playercard ist und bleibt Eigentum des Landesverbandes. Diese ist der „interne Verbandsausweis“ für jeden Spieler. Die erstmalige Ausgabe der Playercard ist kostenlos und erfolgt durch die WDSO.

1.8. Einwurf

Für den Einwurf ist ausschließlich das Heimteam verantwortlich.

1.9. Liga – Regelwerk

Das aktuelle Liga Regelwerk ist auf der WDSO – Homepage ersichtlich.

1.10. STRUMA

Die Zusammenstellung und der Aufgabenbereich ist in der Geschäftsordnung – Struma geregelt.

2. Ligaübergreifende, allgemeingültige Regeln

2.1. Team

2.1.1. Teilnahmebedingungen.

Dieser Verein darf durch den LV (STRUMA) nicht gesperrt sein.
Ist dieser Verein in der EDF oder ÖDSO gesperrt, so wird diese Sperre durch die WDSO übernommen.
Der Verein darf im LV keine Beitrags-Rückstände haben.
Der Teamname darf weder rassistische, politische oder öffentlichkeitsfeindliche Ausdrücke bzw. Abkürzungen enthalten. Die Namenslänge ist mit max. 24 Zeichen begrenzt. Der Verband behält sich das Recht vor, Teamnamen zu ändern, zu kürzen oder abzulehnen.

2.1.2. Teamanmeldung und Nenngebühren

Die komplett ausgefüllte Teamanmeldung muss fristgerecht, laut gültiger Ausschreibung, bei der Ligaverwaltung der WDSO eintreffen. Das Team wird immer dem meldenden Verein zugeordnet. Die WDSO stellt im Anschluss einen Beleg an den Verein aus, deren fristgerechte Bezahlung Voraussetzung für eine Teilnahme am Ligabetrieb ist. Werden die Nenngebühren nicht rechtzeitig einbezahlt, erlischt die Teilnahmeberechtigung für das Team. Die Höhe aller Teambeiträge ist der gültigen Ausschreibung zu entnehmen. Die Teambeiträge sind grundsätzlich Jahresbeiträge (Sportjahr).

Für die Bezahlung der Nenngebühren ist der Verein verantwortlich!

2.1.3. Einteilung

Jedes Team wird grundsätzlich nach dem Ergebnis des letzten Durchganges in die Divisionen eingeteilt.

Davon ausgenommen sind Teams die der "Wiedereingliederung" (zu mindestens die Hälfte der gemeldeten Spieler haben bereits in einem Team am Ligabetrieb teilgenommen) unterliegen, und werden aufgrund der Spielstärke wieder in den Ligabetrieb aufgenommen.

Neue Teams werden in zwei Kategorien eingeteilt: (A) neue Spieler (kein Spieler hat je am Ligabetrieb teilgenommen) und (B) zumindest ein Spieler hat bereits am Ligabetrieb teilgenommen. Die Teams der Kategorie (A) beginnen auf jeden Fall in der letzten Klasse. Die Einteilung von Teams der Kategorie (B) obliegt der Ligaverwaltung.

2.1.4. Teamverantwortung, Zugehörigkeitsrecht

Die Gesamtverantwortung über das Team trägt in erster Linie der meldende Verein. Innerhalb des Teams sind der Kapitän und Vize Kapitän verantwortlich und sie sollten von ihrem Verein hinreichend informiert und geschult sein. Bei Teamauflösung gehört das betreffende Team immer dem Verein, außer es wird eine Platzübergabe unterzeichnet.

2.2. Spieler

2.2.1. Spielberechtigung

Der Spieler darf durch den LV (STRUMA) nicht gesperrt sein.
Ist ein Spieler in der EDF oder ÖDSO gesperrt, so übernimmt der LV die Sperre.

2.2.2. Spieler- Vereinsmeldung

Der Spieler muss in der aktuellen Saison eine WDSO – Hauptmeldung gemäß Geschäftsordnung - Verband in einem Mitgliedsverein innerhalb der WDSO besitzen.

2.2.3. Einzelspieleranmeldung

Hat ein Spieler keine WDSO Hauptmeldung in der aktuellen Saison, so ist eine vollständig ausgefüllte Einzelspieleranmeldung von seinem ausgewählten Verein an das WDSO Meldewesen zu senden.

Vollständig bedeutet, dass alle persönlichen Daten (Vor-, Familienname, Geb. Datum, Geschlecht, komplette Adresse, Staatsbürgerschaft, Tel Nr., etc.) ausgefüllt sind und alle Unterschriften vorhanden sind.

Erfolgt keine fristgerechte Einzahlung der Spielergebühr durch den Verein, so werden alle Spiele des betreffenden Spielers als verloren gewertet und der Spieler wird gesperrt bis sämtliche offene Beiträge beglichen sind.

2.2.4. Spieleranmeldung

Ein Spieler darf die Team- bzw. Einzelspieleranmeldung im LV (gültig für ein Sportjahr), bis zur Bekanntgabe eines Vereins- oder Teamwechsels (Transferzeit), **nur bei einem** Verein eigenhändig unterschreiben. Unterschreibt ein Spieler eigenhändig innerhalb einer Liga für mehrere Mannschaften die Team- bzw. Einzelspieleranmeldung, tritt automatisch eine Sperre für den Ligabetrieb im LV in Kraft.

Mit Ende eines Sportjahres verlieren alle Spieleranmeldungen im LV ihre Gültigkeit.

Für die Festlegung der Jugendspieler wird der 1. September für die aktuelle Saison als Stichtag verwendet. Ein Spieler gilt bis zum vollendeten 18. Lebensjahr als Jugendspieler.

2.2.5. Spielernachmeldung

Eine Spielernachmeldung ist grundsätzlich für die ganze Saison möglich, sofern die Höchstanzahl der Spieler in der Liga nicht überschritten wird. (bis zum letzten Spieltag)

Am Spieltag ist ebenfalls eine Nachmeldung möglich, der neue Spieler ist mit dem Vermerk „NEU“ zu kennzeichnen. Weiteres muss innerhalb von drei Werktagen das Spielernachmeldeformular an das Meldewesen gesendet werden. Wenn der Spieler noch keine Hauptmeldung im LV. besitzt, so ist diese vom Verein mitzusenden. Die Spielergebühr wird mittels Beleg in Rechnung gestellt und ist innerhalb der vorgeschriebenen Zahlungsfrist zu begleichen. Anderenfalls werden alle Spiele pro Liga als „w.o.“ gewertet.

2.2.6. Transferzeiten Spieler

Die Transferzeit für alle WDSO Ligen ist vom 27. Dezember bis 6. Jänner der aktuellen Saison, mit dem vorgesehenen Formular möglich.

2.2.7. Transfer innerhalb des Vereines (pro Liga)

Innerhalb eines Vereines und einer Liga kann zwischen Team (A) und Team (B) usw. (alle gemeldeten Teams pro Verein und Liga) ein gemeldeter Spieler wechseln oder hinzugefügt werden. Wenn Spieler innerhalb eines Vereines und einer Liga in eine höhere Klasse wechseln, dann gibt es keine Beschränkung.

2.2.8. Auflösung eines Teams

Löst sich ein Team aufgrund von Spielerabgängen auf, so sind die verbleibenden Spieler bei einem anderen Team spielberechtigt.

2.2.9. Kapitän- Vize. Kapitänswechsel, Spielortwechsel

Kapitänswechsel / (Vize.) und/oder Spielortwechsel ist dem LV mit dazugehörigem Formular anzuzeigen.

2.2.10. Spielerwechsel Team

Es ist keine Freigabe vom alten Verein notwendig um bei einem anderen Team spielen zu dürfen. Ausgenommen ist die Wiener Landesliga, da hier nur hauptgemeldete Spieler vom selben Verein spielberechtigt sind. Die Spielerhauptmeldung ist für die ganze Saison bindend.

Wenn der Spieler Vereinsschulden hat, kann eine Anmeldung des Spielers durch einen anderen Verein verhindert werden, indem das vorgesehene Formular für eine Spielersperre, der Nachweis über die Mitgliedschaft und der Nachweis über die Vereinsschulden an die Ligaverwaltung gesendet wird.

2.2.11. Einspruch

Eine ordentlich eingelangte Sperre gilt bis zum persönlichen Einspruch durch den Spieler und wird dann an den STRUMA, um eine Entscheidungsfindung zu bekommen, weitergeleitet.

Bisher eingelangt Spielersperren werden sinngemäß behandelt.

2.2.12. Statuten

Die Vereinsstatuten dürfen (sollen) in folgenden Punkten den Verbandsvorgaben nicht widersprechen:

- dem Spieler muss MINDESTENS ein Kündigungstermin pro Kalenderjahr zur Verfügung stehen, sinnvoll wäre ein Termin zwischen 27.12 und 6.1
- die Kündigungsfrist darf 12 Wochen (3 Monate) nicht überschreiten
- die Streichung eines Mitgliedes (Spielers) bei Desinteresse und/oder Beitragsrückstand (3 Monate) ist einzuhalten
- die Höhe der Vereinsschulden kann für einen Spieler somit maximal 6 Monatsbeiträge (Streichung nach 3 Monaten Nichtbezahlung + 3 Monate Kündigungsfrist) betragen.
- Vereine sind dazu angehalten Ihren Mitgliedern Belege für erhaltene Monatsbeiträge auszustellen.
- Vereinsschulden sind glaubhaft durch schriftliche Aufstellung oder ähnliche Dokumentation zu belegen.
- Das komplett ausgefüllte Sperrformular muss dem Landesverband gesendet werden.

2.3. Auslosung, Spielorte und Spieltermine

Zu Beginn eines Durchganges werden alle Spieltermine und Spielorte bekanntgegeben und sind bindend.

Wird von einem Team der Spielort gewechselt, so ist das vorgesehene Formular ausgefüllt an die Ligaverwaltung zu senden und der neue Spielort wird von der Ligaverwaltung auf der Homepage www.wdso.at veröffentlicht. Darüber hinaus hat der Kapitän die noch betroffenen Teams seiner Division vom neuen Spielort zu informieren.

Ein Spielort kann durch die Ligaverwaltung gesperrt werden, sollte es wiederholt zu Protesten gegen diesen Spielort kommen (auch wenn die dort ansässigen Mannschaften nicht Anlass zum Protest sind, wie z.B.: Raufhandel durch Dritte, ständige Spielstörung durch Dritte, etc.). In so einen Fall wird bei erstmaligen Vorkommen, eine schriftliche Verwarnung an den Verein gesandt und im Wiederholungsfall der/den Mannschaft(en) die Möglichkeit eingeräumt, den Spielbetrieb an einem anderen Spielort fortzusetzen. Sollte es den Mannschaften nicht möglich sein an einem anderen Ort weiterzuspielen, müssen die entsprechenden Mannschaften ihren Ligabetrieb einstellen.

2.4. Spielbeginn

Der Spielbeginn wird mit 20 Uhr festgelegt. Ist ein Team **bis** 20 Uhr unentschuldigt **nicht** am vorgesehenen Spielort, wird das Spiel mit dem maximal möglichen Ergebnis strafverifiziert.

Wenn sich ein Team verspäten KÖNNTE (z.B. Stau), muss eine entsprechende Verständigung vor Spielbeginn dem gegnerischen Kapitän mitgeteilt werden. Der Spielbeginn wird bis maximal 20:45 verschoben. Das Einspielen für den Gast reduziert sich auf die 6 Darts vor dem Set.

Fehlen zu Spielbeginn Spieler in einem Team, so wird die Begegnung begonnen. Ist ein fehlender Spieler für seine Spielbegegnung noch nicht anwesend, wird dieses Set für den Gegner gewertet. Dies gilt sowohl für die Einzel als auch für die Doppelbegegnungen. (Ein Doppel kann nicht alleine gespielt werden.) Es darf aber auf keinen Fall gegen Punkt 2.7 verstoßen werden.

2.5. Vorverlegung

Das Vorspielen einer Ligabegegnung ist zeitlich unbegrenzt und beliebig oft möglich. Der neue Termin ist von BEIDEN Kapitänen der Ligaverwaltung schriftlich (SMS oder E-Mail) bekanntzugeben. Eine Zustimmung seitens des nicht verschiebenden Teams ist freiwillig und nicht verpflichtend.

Hat einer der Kapitäne drei Tage vor dem neuen Termin keine Bestätigung seitens der Ligaverwaltung erhalten, so hat er beim Kapitän des anderen Teams nachzufragen.

Wenn ein Team zum neuen Termin nicht anwesend ist, gilt dieses Spiel als nicht angetreten und wird mit dem maximalen Ergebnis für das anwesende Team in die Wertung genommen.

2.6. Spielverschiebung und Ausnahmen

Eine Spielverschiebung auf einen späteren Zeitpunkt (Nachspielen) ist ausschließlich nicht gestattet.

Kann ein Team aufgrund außergewöhnlicher Umstände nicht antreten, so sind sofort Kapitän des Gegners und die Ligaverwaltung zu informieren.

Die Entscheidung für eine Spielverschiebung auf Grund der vorhandenen Umstände obliegt der Ligaverwaltung.

2.7. Nichtantritt

Sobald mindestens zwei Spieler eines Teams anwesend sind, muss die Ligapartie durchgeführt werden. Als Nichtantritt gilt nur, wenn ein- bzw. kein Spieler eines Teams anwesend ist.

2.8. Strafverifizierung

2.8.1. Erster Nichtantritt

Das Spiel wird mit dem maximalen Ergebnis für das anwesende Team gewertet.
In der Landesliga gilt die Disqualifikation bereits beim 1. Nichtantritt!!!

2.8.2. Zweiter Nichtantritt

Mit diesem werden grundsätzlich alle Spiele mit dem maximalen Ergebnis gewertet.
(die Mannschaft wird Disqualifiziert)
In der Landesliga gilt die Disqualifikation bereits beim 1. Nichtantritt!!!

2.8.3. Ausnahme

Ausgenommen von 2.8.1. und 2.8.2. sind jene Spiele, bei dem ein Team gegen ein Team nicht angetreten ist, welches in späterer Folge aus dem Ligabetrieb ausscheidet. Diese Spiele werden mit 0:0 (0:0) und 0 Punkten gewertet.

2.8.4. Ersatzteam

Der LV behält sich das Recht vor, den frei gewordenen Ligaplatz mit einem neuen Team für diesen Durchgang zu besetzen und die Wertung dieser Pflichtspiele erfolgt mit 0:0 (0:0) und 0 Punkten

2.8.5. Konsequenzen

Mit dem 2. Nichtantritt (*) in der Saison wird das Team disqualifiziert und verliert alle Ansprüche. Für alle ausständigen Auswärtsspiele (unabhängig, ob das Heimspiel ausgetragen wurde oder nicht) sind pro Spiel an den Gastgeber 20,- € als Umsatzentschädigung zu bezahlen.

Beim 1. Nichtantritt fällt darüber hinaus noch die Nichtantrittsgebühr in der Höhe von 80,- € an. Diese fließt zu 100% in die Kinder- und Jugendarbeit.

Ein Einspruch gegen eine solche Konsequenz ist ausschließlich direkt an den STRUMA möglich.

Der STRUMA kann eine solche Konsequenz aufheben, abändern oder bestätigen.

(*) In der Landesliga gilt die Disqualifikation bereits beim 1. Nichtantritt!!!

Der Verein, dessen Mannschaft nicht angetreten ist, ist dafür verantwortlich, dass die Nichtantrittsgebühr an den LV und die Umsatzentschädigung an die gegnerischen Vereine bezahlt wird.

Bezahlt der Verein nicht an die Gegner haben diese die Möglichkeit den Verein beim LV sperren zu lassen.

Um die Vereine schadlos zu halten, haften die Spieler der nicht angetretenen Mannschaft gegenüber dem eigenen Verein für die Strafgebühren selbst. Bezahlen die Spieler nicht, hat der Verein die Möglichkeit diese Spieler sperren zu lassen.

2.9. Spielablauf

2.9.1. Einspielen

Eine halbe Stunde vor Spielbeginn, muss das Dartsportgerät der Gastmannschaft zum alleinigen Einspielen zur Verfügung gestellt werden.

2.9.2. Spieler

Die aufgerufenen Spieler haben unverzüglich beim Dartsportgerät zu erscheinen.

2.9.3. Fairplay

Jedes Set wird mit Shakehands begonnen und beendet.

Jedem Spieler stehen vor einem Set maximal 6 Übungsarts zur Verfügung.

Die Spieler dürfen den Spielbereich während eines Sets grundsätzlich nicht verlassen.

2.9.4. Nachwurf

Das Nachwerfen eines Darts gilt als unsportlich und ist untersagt.

Das Nachwerfen eines Darts, auch nach dem Check, wird mit dem sofortigen Legverlust geahndet.

2.9.5. Wurfgerät (Dartpfeil)

Ein Dart darf nicht schwerer als 21 Gramm und länger als 30 cm sein.

2.9.6. Der Automat und dessen Aufstellung

Im LV sind nur Dartsportgeräte zugelassen deren Boardmaße nicht von den hier genannten (Londonboard) abweichen:

- Durchmesser des Boards 457,00 mm
- Double und Triple (innen) 8,00 mm
- Bull 31,80 mm
- Innenbull 12,70 mm
- Doubleaußenkante zu Boardmitte 170,00 mm
- Trippleaußenkante zu Boardmitte 107,00 mm
- Höhe (Fußboden zu Boardmitte) 173 cm (+/- 1 cm)

Die Farbe im 20er Feld muss Blau sein, und das Doppel-; und Trippelfeld ist Rot. Die Felder neben dem 20er sind Rot und die Doppel-, und Trippelfelder sind Blau. usw.

Das Dartsportgerät muss waagrecht und lotrecht aufgestellt oder aufgehängt sein.

Links und rechts neben dem Dartsportgerät ist ein Mindestabstand von 55 cm (Bullmitte aus messend) einzuhalten. Dies ergibt einen waagrechten Gesamtspielbereich von 110 cm vor dem Dartsportgerät. Bei Aufstellung von mehr als nur einem Dartsportgerät, ergibt sich ein Maß von 110 cm von Bullmitte zu Bullmitte der Geräte.

Die Ligaspiele im LV dürfen daher auf allen Dartsportgeräten ausgetragen werden, die den genannten Bedingungen entsprechen. Deziert verboten ist ein Board, das die genannten Bedingungen erfüllt, jedoch nur wie ein Steeldartboard aufgehängt ist.

2.9.7. Abwurflinie

Sie ist fix und parallel zum Dartsportgerät zu befestigen.

Sie hat eine Länge von mindestens 80 cm und eine Breite von mindestens 5 cm aufzuweisen.

Sie ist so zu befestigen, dass die Distanzmarkierung als solche eindeutig ersichtlich ist.

Sie soll so angebracht sein, dass die Diagonale von der Hinterkante zur Boardmitte 293 cm (+/- 1 cm) beträgt.

Die Abwurflinie ist so anzubringen, dass die Linie NICHT betreten werden darf.

Damit ergibt sich in der Waagrechten ein Abstand von 237 cm (+/- 1 cm).

Darf die Linie betreten werden, so ist VOR dem Spielbeginn das Gastteam darauf aufmerksam zu machen.

Hinter der Linie ist ein Abstand von mindestens 80 cm für den im Wurf befindlichen Spieler freizuhalten.

Ein Nachmessen ist zu ermöglichen bzw. gestattet, jedoch muss das Maßband selbst mitgebracht werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Ein Abwurf neben der Linie, in der gedachten Verlängerung, ist gestattet. Wird auf zwei nebeneinander aufgestellten Geräten gespielt, so ist darauf zu Achten, dass der Nebenspieler nicht behindert wird.

2.9.8. Wurffreigabe

Jeder Spieler hat sich vor seinem Wurf davon zu überzeugen, dass am Dartsportgerät seine Bahn aktiviert ist. Alle auf der Bahn des Gegners geworfenen Darts zählen als geworfen (Foul oder Score für den Gegner) und es ist nicht gestattet diese Darts auf der eigenen Bahn zu wiederholen. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl.

2.9.9. Fehlerhafte Geräte

Sollte ein Dartsportgerät fortlaufend falsche Punkte zählen, wird das Spiel, um diesen Fehler beheben zu können, unterbrochen. Das Heimteam hat dafür Sorge zu tragen, dass das Dartsportgerät innerhalb von 30 Minuten in einen technisch einwandfreien Zustand gebracht wird. Sollte das in dieser Zeit nicht möglich sein, wird das Spiel abgebrochen und die beiden Kapitäne haben sich auf einen Nachtragstermin zu einigen. Der Nachtrag hat innerhalb von 6 Tagen zu erfolgen und der Termin ist der Ligaverwaltung sofort (von beiden Kapitänen) telefonisch zu melden.

2.9.10. Checkdart

Als Ausnahme gilt der "Checkdart", wenn der Dart vom Dartsportgerät falsch oder gar nicht gezählt wurde, aber der Dart eindeutig in dem Feld steckt, das zum Beenden eines Legs erforderlich war. Dieses Leg gilt als gewonnen.

2.9.11. Spielbericht

Der Spielbericht ist gemäß Zuständigkeit von beiden Kapitänen auszufüllen. Zuerst sind vom Kapitän des Heimteams die allgemeinen Daten (Division, Runde, Spielort, Datum, ...) auszufüllen. Dann wird die Aufstellung vom Kapitän des Heimteams vorgenommen und der ausgefüllte Spielbericht, inkl. der vorhandenen Playercards seines Teams, ist dem Kapitän des Gastteams zu überreichen.

Dann wird die Aufstellung vom Kapitän des Gastteams vorgenommen und der ausgefüllte Spielbericht, inkl. der vorhandenen Playercards seines Teams, ist dem Kapitän des Heimteams zu überreichen.

Die Playercards sind nach der Kontrolle wieder an den anderen Kapitän zu retournieren.

Der Spielbericht ist innerhalb von 14 Tagen (Poststempel) vom Heimteam an die Ligaverwaltung zu senden. Der Spielbericht darf in dieser Zeit auch leserlich gescannt (JPG/TIF/GIF-Datei, max. 1 MB) per E-Mail gesendet oder gefaxt werden.

Wird der Spielbericht per E-Mail oder Fax gesendet, ist der original Spielbericht anschließend auch beim LV. abzugeben.

Wird ein Spielbericht nicht eingesendet erfolgt, bei erstmaligem Versäumnis, eine Verwarnung durch die Ligaverwaltung. Sollten Spielberichte durch ein Team wiederholt nicht eingesendet werden, behält sich die Ligaverwaltung weitere Konsequenzen (Punkteabzug, Strafverifizierung, Disqualifikation) vor.

Der Spielbericht der letzten Runde ist innerhalb von 3 Tagen vom Heimteam an die Ligaverwaltung zu senden.

2.9.12. Spielergebnis

Der Kapitän des Heimteams ist verpflichtet das Spielergebnis sofort nach Spielende telefonisch oder per SMS (ab 23.00 Uhr bzw. bei einem vorgezogenen Spiel ausschließlich per SMS / E-Mail), der Ligaverwaltung zu melden, oder elektronisch im Ligasystem zu erfassen. Wird das Ergebnis nicht bis 12.00 Uhr am Folgetag bekanntgegeben, behält sich die Ligaverwaltung weitere Konsequenzen vor.

2.9.13. Pflichten und Rechte Verein / Kapitän

Pflichten und Rechte des Vereines (Obmannes)

- Er ist für sein Team gegenüber dem LV alleinverantwortlich.
- Er hat einmal an einer kostenlosen Vereinsschulung des LV teilzunehmen.
- Er hat die Pflicht seine Spieler über dieses Regelwerk ausführlich zu informieren.
- Er hat dafür zu sorgen, dass es zu keiner Terminüberschneidung hinsichtlich Liga- und Turnierbetrieb zwischen der EDF, der ÖDSO und dem LV, sowie seinem Heimspielort kommt. Den Spielterminen der EDF, der ÖDSO und dem LV sind Vorrang zu geben.
- Er, oder eine von ihm bevollmächtigt Person, ist verpflichtet bei Vereinschulungen anwesend zu sein.

Pflichten und Rechte des Kapitäns

- Er hat die Pflicht sein Team vor dem STRUMA zu vertreten, aber er hat das Recht sich von einer von ihm bevollmächtigten Person vertreten zu lassen.
- Er hat bei Heimspielen dafür zu sorgen, dass sich alle Spieler im Spielbereich konzentrieren können und aufgrund äußerer Einflüsse (z.B. anwesende Gäste, Lautstärke der Musik) nicht erheblich gestört werden.
- Er hat dafür zu sorgen, dass sich die anwesenden Spieler seines Teams während einem Ligaspiel sportlich fair und dem Regelwerk entsprechend verhalten.
- Er ist bei Heimspielen verantwortlich, dass dem Gegner das Dartsportgerät, auf dem das Ligaspiel später ausgetragen wird, mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn zum Einspielen zur Verfügung steht.
- Er ist bei Heimspielen für die ordnungsgemäße Einsendung des Spielberichtes verantwortlich.
- Er ist bei Heimspielen für die ordnungsgemäße Mitteilung des Spielergebnisses an die Ligaverwaltung verantwortlich.
- Er hat die aktuelle Rangliste bei jedem Ligaspiel mitzuführen. Ist diese nur für sein Team (und nicht für die Division) ausgestellt, so hat er diese auf Verlangen vorzulegen.
- Er ist für das ordnungsgemäße Ausfüllen des Spielberichtes verantwortlich.
- Die Teamkapitäne sind bei den Ligaspielen die Schiedsrichter.
- Er hat das Recht die Spielberechtigungen der Gegner, anhand der PC und der Rangliste (bzw. anhand einer Spielberechtigung), zu überprüfen. Ist das nicht möglich, ist das am Spielbericht zu vermerken.
- Ein Kapitänswechsel ist der Ligaverwaltung unverzüglich, mit dem vorgesehenen Formular (siehe Anhang 5), bekanntzugeben.
- Beide Kapitäne oder deren Ersatz haben sich von der regelkonformen Aufstellung zu überzeugen bevor das Spiel begonnen wird. Mit Beginn des Spiels erklären sich beide Kapitäne mit der Aufstellung des Gegners einverstanden und es kann gegen diese im Nachhinein kein Protest bei der LV bzw. STRUMA eingebracht werden.

2.10. Pflichten der Spieler

- Der Spieler hat in ordnungsgemäßer und sauberer Kleidung (Straßenbekleidung) am Spielort zu erscheinen, sofern der Veranstalter keine besondere Bekleidung zwingend vorschreibt. Das Tragen von Kopfbedeckungen ist den Spielern während eines Spieles nicht gestattet. Ausnahmeregelungen können nur in Absprache mit dem LV getroffen werden.
- Die Spieler sollten, sofern vorhanden und möglich, in einheitlicher Oberbekleidung (Teamdressen) antreten. (in Wiener Landesliga gemäß Ausschreibung Pflicht !!)
- Als Schuhwerk sind Straßenschuhe (Turnschuhe) erlaubt, aber z.B. keine Inlineskates oder ähnliches.
- Das Tragen von Kopfhörern während des Spiels ist ausdrücklich untersagt.
- Der Spieler hat jedes Ligaspiel in einem nicht alkoholisierten Zustand zu absolvieren.
- Ist ein Spieler offensichtlich alkoholisiert, hat sein Gegner das Spiel gewonnen ohne es auszutragen.
- Jeder Spieler hat sich immer sportlich und fair zu verhalten.
- Jeder Spieler hat sich während eines Ligaspieles ruhig zu verhalten.
- Kein Spieler darf den werfenden Spieler bei der Ausübung seines Wurfes stören.
- Der Spieler muss unverzüglich nach seinem Aufruf beim Dartsportgerät erscheinen.
- Jedes Set beginnt und endet mit dem Shakehands der beteiligten Spieler.
- Jedem Spieler stehen vor einem Set maximal 6 Übungsheets zur Verfügung.
- Der Spielbereich darf während eines Sets nur aufgrund außergewöhnlicher Umstände verlassen werden.
- Während einem Set ist das Rauchen, Trinken von alkoholischen Getränken, Essen, Telefonieren, etc. untersagt.
- Der Spieler muss sich während des Wurfes seines Gegners hinter diesem aufhalten. Ist das aufgrund der örtlichen Gegebenheiten nicht möglich, so hat er sich so zu platzieren, dass er diesen weder behindert noch ablenkt.
- Der Spieler hat die Pflicht seine PC, sofern ausgestellt, bei jedem Ligaspiel mitzuführen.
- Kann oder will der Spieler seine PC nicht vorweisen, so ist das auf dem Spielbericht zu vermerken.
- Die wiederholte Missachtung einer dieser Punkte kann bis zum Leg-, Set- oder Matchverlust führen.

2.11. Streitfälle

2.11.1. Klärung

Streitfälle sind während eines Ligaspieles ausschließlich zwischen den beiden Kapitänen (Stellvertreter) zu klären. Sollte auf Wunsch einer Mannschaft eine Änderung im Ablauf herbeigeführt werden (z.B.: Spiel auf mehreren Automaten, vorziehen eines Spiels, usw.), dann müssen die Kapitäne sich auf den genauen Ablauf einigen.

Wird eine solche Einigung erzielt, dann ist im Nachhinein kein Protest gegen den Ablauf möglich. Jedem Kapitän steht es frei auf den Ablauf wie im Regelwerk vorgeschrieben zu bestehen.

2.11.2. Ligaverwaltung

Wird unter den Teams keine Einigung erzielt, so ist, um eine sofortige Entscheidung zu erwirken, die Ligaverwaltung telefonisch über den Sachverhalt zu informieren.

2.11.3. Protest

Bringt auch 2.11.2 keine Entscheidung, dann ist mit dem vorgesehenen Formular ein Protest zu veranlassen. Das protestierende Team muss nun innerhalb von 3 Tagen (Poststempel) folgende Postsendung eingeschrieben an die Ligaverwaltung aufgeben:

- das Formular der Protestführung,
- der Originalspielbericht
- und die Protestgebühr in Höhe von 30,- EUR.

Die Protestgebühr kann bei Rückständen einbehalten werden.

2.11.4. Entscheidungsfindung

Ein ordentlich eingelangter Protest (Punkt 2.11.3. erfüllt) wird an den STRUMA zur Entscheidungsfindung weitergeleitet.

Ein Protest bei dem Punkt 2.11.3. nicht erfüllt wird, kann nicht an den STRUMA weitergeleitet werden.

Wird dem Protest stattgegeben, so wird die Protestgebühr rückerstattet (ausgenommen Punkt 2.11.3., letzte Zeile).

2.11.5. STRUMA - Sitzung

Die Kapitäne (bzw. ein Vertreter) beider Teams sind verpflichtet, bei der STRUMA-Sitzung anwesend zu sein. Erscheint von einer Mannschaft kein Vertreter, so wird zugunsten des anwesenden Teams entschieden. Ist von beiden Teams kein Vertreter anwesend, so wird zugunsten des protestierenden Teams entschieden. Es gilt, dass ausständige Legs und Sets ausschließlich für den Protestsieger gewertet werden.

2.12. Dopingbestimmungen

Mit einem Beschluss des Vorstandes im November 1995 wurden, obwohl der LV nicht Mitglied der Bundessportorganisation (BSO) war und ist, die Richtlinien zu den Dopingbestimmungen der BSO in das Regelwerk aufgenommen.

Es gelten die derzeit gültigen Richtlinien zu den Dopingbestimmungen der BSO.

2.13. Ergänzungen

Der LV behält sich das Recht vor, falls erforderlich, Ergänzungen und Änderungen am Regelwerk vorzunehmen. In so einem Fall wird das neue Regelwerk mit dem Datum des Inkrafttretens versehen und auf www.wdso.at veröffentlicht. Änderungen und Ergänzungen gelten ab diesem Datum.