

Regelwerk

der

Solinger E.-Dart Hobbyliga

SEDH

Inhaltsverzeichnis

Begriffsdefinition.....	3
§ 1 Grundsätzliche Spielregelungen.....	4
§ 2 Teamleader.....	5
§ 3 Teams.....	5
§ 4 Spielberechtigung.....	6
§ 5 Liga-Spiele.....	7
§ 6 Spieltermine und Verlegung.....	9
§ 7 Wurf.....	10
§ 8 Beginn und Beendigung des Spiels.....	10
§ 9 Spielentscheid durch Ausbullen.....	10
§ 10 Dartautomat und Aufstellung.....	11
§ 11 Auf- und Abstiegsregelung.....	12
§ 12 Ausschluss / Auflösung eines Teams.....	13

Begriffsdefinition

SEDH

Abkürzung für die Solinger E.-Dart Hobbyliga.

Schreiber

Die Person, die Punkte auf Punktezetteln während eines Wettkampfes notiert.

Leg/Satz

Element eines Sets (z. B. 301, 501, 1001 etc.).

Set/Spiel

Ein Set besteht aus mehreren Legs. Es gilt dann als gewonnen, wenn ein Spieler oder eine Mannschaft eine bestimmte Anzahl von Legs gewonnen hat.

Match

Die Anzahl von Sets, die zwischen zwei Mannschaften ausgetragen werden.

§ 1 Grundsätzliche Spielregelungen

1. Alle Spieler und Teams müssen sich an dieses Regelwerk halten. Im Verletzungsfalle können diese von der jeweiligen Veranstaltung ausgeschlossen werden.
2. Die Auslegung der Spielregeln bei SEDH-Wettkämpfen obliegt dem von der SEDH beauftragtem Schiedsgericht, dessen Entscheidung endgültig und bindend ist.
3. Alle Punkte, die nicht ausdrücklich in diesen Regeln behandelt werden, sind vom SEDH Vorstand zur Entscheidung auf einer Teamleaderversammlung vorzulegen. Diese Entscheidungen sind endgültig und bindend.
4. Die Spieler haben das Recht eine Überprüfung der Höhe des Board und der Entfernung der Standleiste vom Board zu verlangen.

§ 2 Teamleader

1. Der Teamleader ist das Bindeglied zwischen der Mannschaft und den Organen der SEDH. Die Aufgaben des Teamleader sind:
 - a. die Mannschaft über Rundschreiben des Vorstandes zu informieren,
 - b. auf korrektes Ausfüllen des Spielformulars zu achten,
 - c. den Vorstand über Anliegen der Mannschaft und Vorkommnisse bei Liga-Spielen zu informieren,
 - d. überprüfen der eingetragenen und veröffentlichten Spielergebnisse und bei Falscheintragungen umgehend den Vorstand, bzw. das ausführende Organ, zu informieren.

2. Bei Komplikationen während eines Liga-Spiels ist der Teamleader der Heimmannschaft bzw. der Wirt der Spielstätte in Zusammenarbeit mit dem Teamleader der Gastmannschaft für einen reibungslosen Spielablauf verantwortlich. Bei Uneinigkeit ist der Vorstand SOFORT zu benachrichtigen; (NICHT ERST NACH SPIELENDEN !!!). Nachdem das Spiel beendet und das Spielprotokoll unterschrieben wurde, ist KEINE Reklamation mehr möglich !!!

§ 3 Teams

1. Ein Team besteht aus mindestens sechs und höchstens fünfzehn Spielern.
2. Jeder Spieler kann maximal pro Saison von einem Team in ein anderes wechseln. Diese Spieler sind nach der Veröffentlichung für zwei Spieltage für die Teilnahme an Liga-Spielen gesperrt.
3. Hat ein Spieler in einer Spielstätte Hausverbot, so bleibt es dem Betreiber der Spielstätte vorbehalten, den Spieler für das Spiel zuzulassen. Das Heimrecht der Mannschaft bleibt erhalten.

§ 4 Spielberechtigung

1. Startplätze in den Ligen sind an Mannschaften und nicht an Spielstätten gebunden.
2. Spiel berechtigt sind:
 - a. Teams, die Startgeld bzw. Vereinsbeitrag bezahlt haben,
 - b. Nach gemeldete Spieler/innen deren Nach- oder Anmeldung veröffentlicht und deren Startgeld bezahlt wurde und denen keine Sperre auferlegt ist.
3. Nicht Spiel berechtigt sind:
 - a. Teams, die noch Zahlungen (z. B. Strafgebühren) zu leisten zu haben.
 - b. Spieler/innen, denen eine Sperre auferlegt wurde.
4. Wenn eine Mannschaft sich am Ende der Saison teilt, sind nur Spieler/innen stimmberechtigt die entweder seit Anfang der Saison in der Liga gemeldet waren oder mindestens 50 % der Liga-Spiele für die Mannschaft gemacht haben. Sollte eine Pattsituation entstehen, z. B. 3 Spieler/innen wollen gemeinsam die Spielstätte wechseln und 3 Spieler/innen wollen in der Spielstätte bleiben, hat der Teamleader 2 Stimmen.
5. Um den Startplatz in der jeweiligen Liga zu behalten, müssen mindestens 50 % der Spieler aus der Mannschaft weiterhin zusammen spielen. Dabei gilt die gleiche Regelung wie oben aufgeführt, d. h. seit Anfang der Saison gemeldet oder mindestens 50% der Liga-Spiele für die Mannschaft gemacht haben. Bei einer Pattsituation hat der Teamleader 2 Stimmen.
6. Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft gemeldet sein und für diese spielen.

§ 5 Liga-Spiele

1. In den Liga-Spielen der SEDH ist von allen Mannschaften zwei Spiele, je ein Heim- und ein Auswärtsspiel, gegen alle anderen Mannschaften, der jeweiligen Liga, zu bestreiten.
2. Für Liga-Spiele ist folgender Modus festgelegt:
 - a) Gespielt werden drei Spielblöcke aus insgesamt sechs Einzelspiele (301 Double Out) und drei Doppelspiele (501 Double Out):
Der erste Block bildet die Doppel-Spiele 1 und 2.
Den zweite Block bilden die sechs Einzelpaarungen.
Im letzten Block wird das dritte Doppel ausgetragen.
 - b) Alle Spiele werden über zwei Gewinnsätze (Best Of Three) gespielt.
 - c) Bei den Einzelspielen ist die Rundenanzahl auf 15 begrenzt.
 - d) Bei den Doppelspielen ist die Rundenanzahl auf 20 begrenzt.
 - e) Kann ein Leg nicht in der angebenen Rundenanzahl beendet werden, ist in der nachfolgenden Runde eine Spielentscheidung durch Ausbullen (*s. § 5 Spielentscheid durch Ausbullen*) herbeizuführen.
3. Von beiden Mannschaften wird ein Spielbericht angefertigt.
4. Vor Beginn eines Blocks werden von beiden Mannschaften die Namen der eigenen Spieler verdeckt in den Spielbericht eingetragen. Danach werden beide Spielberichte durch die fehlenden Einträge ergänzt.
5. Die Doppel-Spiele können beliebig besetzt werden.
6. Der erste Leg jeden Spiels wird von der Heimmannschaft begonnen. Der Beginn des eventuell erforderlichen dritten Leg wird durch Ausbullen entschieden. Das Ausbullen beginnt der Spieler oder ein Spieler des Doppels der Heimmannschaft.
7. Eine feste Zuordnung der Startplätze im Doppel zu den Einzel entfällt.
8. Pro Block kann jeder Spieler gegen einen Ersatzspieler ausgewechselt werden. Jeder Spieler darf maximal ein Einzel und ein Doppel bestreiten!
9. Bei Antritt eines Teams mit weniger als sechs Einzelspieler, werden nicht gespielte Einzel-Spiele verloren gewertet. Werden Doppel-Spiele mit nur einem Spieler bestritten, wird die nicht besetzte Position durchgedrückt. Nicht gespielte Doppel werden verloren gewertet.
10. Die Spieler der Gastmannschaft haben das Anrecht, sich vor Spielbeginn mindestens 30 Minuten auf dem Automaten des Matches einzuspielen.

Solinger E.-Dart Hobbyliga

11. Die Heimmannschaft zahlt die Spiele, die für das Match erforderlich sind.
12. Der Spielbericht ist nach dem Match von beiden Teams zu prüfen und mit einer Unterschrift zu bestätigen. Nach der Unterzeichnung beider Teams, ist keine Reklamation zu dem Ergebnis mehr zu lässig.
13. Die Meldungen des Ergebnisses sollte unmittelbar nach Ende des Matches spätestens aber bis zum folgenden Samstag 12:00 Uhr von beiden Mannschaft erfolgen. Nicht oder verspätet gemeldete Ergebnissen werden mit 5,- Euro Strafe geahndet.

§ 6 Spieltermine und Verlegung

1. Die Spieltage der SEDH sind Dienstag, Mittwoch und Donnerstag. Jedes Team legt vor Beginn der Saison einen dieser Tage als Heimspieltag fest. Spielbeginn ist 20:00 Uhr.
2. Die Spieltermine aller Teams werden in einem Spielplan festgestellt und vor Beginn der Saison veröffentlicht. Evtl. Fehler sind umgehend dem Vorstand zu melden.
3. Erscheint eine Mannschaft am Spieltag nicht, werden alle Einzel- und Doppel-Spiele für das gegnerische Team gewertet.
4. Pro Spieltag muss ein Team mit mindestens 4 Spielern antreten.
5. Erscheint eine Mannschaft am Spieltag nicht vollständig, können die nicht besetzten Einzel-Spiele bis zum Ende des zweiten Blocks durch nachträglich eintreffende Spieler nachgeholt werden.
6. Jedem Team, das am Spieltag mit weniger als 4 Spielern, zum Spielbeginn erscheint, muss eine Karenzzeit von 20 Minuten gewährt werden, wenn in Aussicht gestellt wird, dass noch ein Spieler dazukommt.
7. Kann eine Mannschaft an einem festgesetzten Termin nicht antreten, so muss dies dem gegnerischen Team mindestens 72 Stunden vorher mitgeteilt und wie folgt vorgegangen:
 - a. Die Teamleader der beiden Teams versuchen einen zeitnahen Ausweichtermin festzulegen. Die Mannschaft, der abgesagt wurde, gibt der anderen Mannschaft drei Termine zu Auswahl vor, wird keiner der Termine akzeptiert gilt das Spiel von der Mannschaft, die abgesagt hat, als nicht angetreten.
 - b. Der Zeitraum zwischen Spieltermin und Ausweichtermin sollte 14 Tage nicht überschreiten, um Verschiebungen in der Tabelle zu vermeiden. Ausnahmen sind in Absprache mit dem Vorstand möglich.
 - c. Spielverlegungen und Ausweichtermine sind von der Heimmannschaft dem Vorstand umgehend mitzuteilen.
 - d. Kann schon vor dem eigentlichen Termin keine Einigung zwischen den Teams erzielt werden, ist der im Spielplan gesetzte Termin bindend.
8. Spieltermine, die nicht unter Einhaltung der 72-Stunden-Frist abgesagt wurden, gelten als nicht angetreten.
9. Teams, die einer Saison zwei Spieltage nicht antreten, werden disqualifiziert.
10. Pro Saison dürfen maximal drei Spielverlegungen eines Teams vorgenommen werden. Weitere Spielverlegungen gelten als nicht angetreten.

§ 7 Wurf

1. Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers geworfen werden.
2. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Leg, Set oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.
3. Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
4. Solange ein Spieler sich im Wurfbereich befindet, ist es seinem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.

§ 8 Beginn und Beendigung des Spiels

1. Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers geworfen werden.
2. Bei allen Wettkämpfen wird, wenn es nicht ausdrücklich anders angegeben ist, *straight in* und *double out* gespielt.
3. Der erste Spieler oder das erste Team, der/das die Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels in einer vorgegebenen Rundenanzahl auf Null reduziert, ist Sieger des Legs, Sets oder Matches.

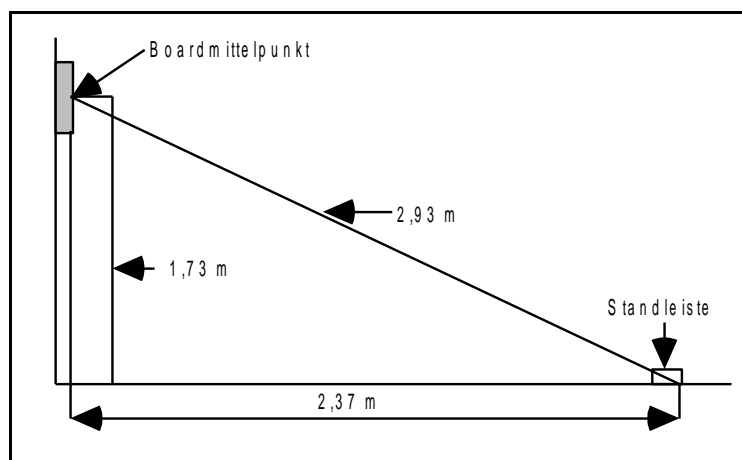
§ 9 Spielentscheid durch Ausbullen

1. Durch Ausbullen werden nur Legs entschieden, die nicht in der angegebenen Rundenanzahl beendet werden konnten.
2. Das Ausbullen wird von dem Spieler (einem Spieler des Doppel Teams) begonnen, der das Match begonnen hat.
3. Welcher Spieler seinen Dart näher am Zentrum steckt, entscheidet das Spiel für sich. Bei Unentschieden werden die Darts entfernt und das Ausbullen wiederholt.
4. Bleibt ein Dart nicht stecken, ist der Wurf zu wiederholen.
5. Nach erfolgreichem Wurf jeden Spielers, ist die Entfernung zum Zentrum durch beide Spieler festzustellen und den Schriftführern mitzuteilen. Wird durch den nachfolgenden Wurf der Dart aus der Scheibe geworfen, kann so auf jeden Fall eine Entscheidung erzielt werden.
6. Wird durch einen Dart ein Spieler behindert, kann dieser Dart, nach Feststellung der Entfernung zum Zentrum, entfernt werden.

§ 10 Dartautomat und Aufstellung

1. Alle Dartboards den Abmessungen eines Steeldartboards entsprechen. (Durchmesser 34 cm, Doppel- und Dreifachring sind zwei Lochreihen breit)
2. Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (*Treble*).
3. Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl zweifach (*Double*).
4. Der äußere mittlere Ring zählt 25 Punkte (*outer Bull*).
5. Der innere mittlere Ring zählt 50 Punkte (*Bullseye*).
6. Das Dartboard muss so befestigt sein, dass die senkrechte Höhe von der Mitte des Bullseye bis zu einem Punkt auf dem Boden, der auf gleicher Höhe liegt wie der Abwurfpunkt hinter der Standleiste, 173 cm misst.
7. Bei Wettkämpfen muss jedes Board ausreichend ausgeleuchtet werden, wobei darauf zu achten ist, dass eine blendfreie Ausleuchtung gewährleistet ist.
8. Die Standleiste (*Oche*) ist mindestens 1 cm und höchstens 5 cm hoch, sowie mindestens 60 cm lang. Sie muss an dem Punkt der Mindestwurfentfernung angebracht sein, das heißt 2,37 m von der Rückseite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie zum Board.
9. Die diagonale Entfernung vom Bullseye bis zur Rückseite der Standleiste muss 2,93 m betragen.
10. Hinter der Standleiste muss mindestens ein Bewegungsspielraum von 50 cm, bezogen auf die Senkrechte zur Scheibe durch das Bullseye, nach hinten, links und rechts zur Verfügung stehen.

Seitenansicht von Board und Standleiste



11. Wünscht ein Spieler einen Dart von einer Position aus zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die sich auf gleicher Höhe mit der Rückseite der Standleiste befinden muss.

Maße des Spielbereiches

Höhe der Mitte des Bullseye	1,73 m
Mindestwurfentfernung	2,37 m
Diagonale Entfernung	2,93 m
Höhe der Standleiste	1-5 cm
Länge der Standleiste (mindestens)	60 cm
Seitlicher Abstand vom Bullseye zur Wand (min.)	---
Seitlicher Abstand zweier Boards Bullseye zu Bullseye (min.)	---

§ 11 Auf- und Abstiegsregelung (Nur bei zwei Ligen)

1. Aufstiegsplätze für die erste Liga sind die Tabellenplätze 1 und 2 der zweiten Liga.
2. Abstiegsplätze sind die letzten beiden Tabellenplätze der ersten Liga.
3. Ein Team der niedrigeren Liga erwirbt die Qualifikation in der nächsthöheren Liga zu spielen, wenn sie in der letzten Saison einen Aufstiegsplatz erspielt haben.
4. Sollte eine Mannschaft sich für den Aufstieg qualifiziert haben und diesen ablehnen, werden Sie automatisch auf den letzten Platz der jeweiligen Liga deplatziert und bedeutet den Verlust des Anspruchs auf die erspielten Titel, bzw. Platz in der Liga, und Ehrenpreise.
5. Wird Ablehnung des Aufstiegs erst nach Vergabe der erspielten Titel bekannt gegeben, sind alle Titel und Ehrenpreise zurückzugeben.
6. Hat sich eine Mannschaft einen Aufstiegsplatz erspielt und tritt in der nachfolgenden Saison nicht an, kann das Team des nachfolgenden Tabellenplatzes für den Aufstieg qualifiziert werden. Diese Entscheidung ist abhängig, wie viele Mannschaften sich für die neue Saison angemeldet haben.
7. Tritt ein Team nicht mehr an, die in der vorherigen Saison einen Abstiegsplatz erspielt hat, qualifiziert sich automatisch das Team, das in der niedrigeren Liga den nach den Aufstiegsplätzen nächst höchsten Platz erspielt hat.
8. Eine Änderung des Team-Namens oder ein Wechsel der Spielstätte haben keinen Einfluss auf die Qualifikation.

§ 12 Ausschluss / Auflösung eines Teams

1. Wird ein Team vom Spielbetrieb der SEDH aus unsportlichen Gründen ausgeschlossen, werden eventuell verhängte Strafgebilder durch die Anzahl der Spieler geteilt. Der jeweilige Anteil ist von den einzelnen zu zahlen. Jeder Spieler erhält eine Sperre von drei Spieltagen. Solange die Strafgebilder nicht bezahlt wurden, ist kein Spieler spielberechtigt.
2. Löst sich eine Mannschaft innerhalb der Saison auf, so werden die bis dahin erzielten Ergebnisse aus der Wertung genommen.
3. Wenn sich eine Mannschaft am Ende der Saison teilt, sind nur die Spieler stimmberechtigt, die entweder seit Anfang der Saison gemeldet waren oder mindestens 50 % der Spiele für die Mannschaft gemacht haben. Sollte eine Pattsituation entstehen, hat der Teamleader 2 Stimmen.
4. Um den Startplatz in der jeweiligen Liga zu behalten, müssen mindestens 2/3 der zuletzt gemeldeten Spieler des Teams weiterhin zusammenspielen. Eine Änderung des Mannschaftsnamens oder ein Wechsel der Spielstätte hat keinen Einfluss auf den Startplatz.