

## Ergänzende Regeln zum Handbuch der Throw Dart- Liga für den Spielbetrieb

# „**Head 2 Head**“:

Grundsätzlich wird der Modus „**Head2Head**“ nach den allgemeinen Regeln der Throw Dart- Liga in ihrer jeweils aktuellen Version ausgetragen. Folgende Erweiterungen bzw. Adaptierungen werden durch den unterschiedlichen Spielmodus erforderlich:

### **Anmeldung und Einteilung:**

- Die Anmeldung muss mittels Anmeldeformular unter Angabe aller Daten erfolgen.
- Eine Mannschaftsanmeldung wird erst mit der Bezahlung des Teambeitrages und des Ligabeitrages (sogenannter Wirtanteil) gültig.
- Anmeldeschluss Herbst 2011: 15. August 2011
- Die Einteilung in verschiedene Ligen erfolgt regional, Abstufungen in unterschiedliche Divisionen und Spielstärken werden nach Bedarf und Anzahl der teilnehmenden Mannschaften vorgenommen.
- Die Einteilung und Abstufung der Spielgruppen erfolgt mittels Auf- und Abstieg, zusätzlich kann die Divisionsstärke im Teammodus der Throw Dart- Liga herangezogen werden.
- Jeder im „**Head2Head**“ aktiv gemeldete Spieler wird bei der Europäischen Dartunion (EDU) gemeldet und ist damit an allen internationalen Bewerben der EDU startberechtigt.

### **Saisonverlauf:**

- Spieltermin: Um Kollisionen zu vermeiden wird vorerst Montag als möglicher Spieltag festgelegt, Spielbeginn ist 19:30, Änderungen können regional nach Absprache mit dem Ligabüro festgelegt werden.

### **Spielmodus:**

- Als Spielmodus wird 501 Master Out festgelegt (bei Bedarf auch Open Out); Jeder spielt gegen jeden Best of 3 (auf 2 gewonnene Legs), daher ergeben sich 16 Einzelsätze aufgeteilt in 4 Zwischenrunden und 4 Teambegegnungen. Je nach Einteilung können weitere Spielarten zum Einsatz kommen (z.B.: 501 DO, 501 SO, 301 MO, Cricket).

### **Spielberichtsbogen:**

- Der Spielbericht muss von beiden Mannschaften vor Beginn der Begegnung korrekt und vollständig ausgefüllt und während des Ligaspieles getrennt geführt werden.
- Jeder Bericht muss von beiden Teams im Original bis zum Ende der Saison aufbewahrt werden.

### **Spielverlauf:**

- Es ist vorgesehen, die Ligabegegnung auf 2 Geräten zeitgleich auszutragen, sind weitere Geräte verfügbar und lassen es die örtlichen Gegebenheiten zu, so obliegt es der Zustimmung beider Kapitäne, diese zusätzlich zu verwenden. Ab Spielmodus 501 Master Out sind verpflichtend mindestens 2 Geräte zu verwenden.
- Während der Begegnung kann genau einmal einen Ersatzspieler eingewechselt werden (nach Beendigung jeder Zwischenrunde), wenn zu Beginn der Begegnung ein solcher eingetragen wurde (Position HE oder GE). Wird ein Spieler getauscht, so ist dies am Spielbericht deutlich im Feld „Legs“ der jeweiligen Runden zu vermerken.
- Vor Beginn eines Satzes haben die Spieler beider Teams die Möglichkeit maximal 3 Testpfeile zu werfen, anschließend wird „ausgebullt“, um den Beginner zu ermitteln. Dabei gilt: Jener Spieler, der näher am Zentrum des Dartboards ist, beginnt den ersten Leg, in weiterer Folge abwechselnd. Der beginnende Spieler hat sich zu vergewissern, dass vor Beginn jedes Legs der korrekte Modus eingestellt ist.
- Jeder Spieler hat vor dem Werfen eines Darts darauf zu achten, dass das Gerät seine Position anzeigt. Wird durch einen falschen Wurf die Punktezahl ausgelöst, so gilt der Leg als verloren.
- Sollte am Dartgerät das Rundenlimit überschritten sein, so ist unabhängig vom Punktestand eine Bullentscheidung durchzuführen, die Wurfreihenfolge ist dabei einzuhalten.

### **Spielabschluss:**

- Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Kapitäne den ordnungsgemäßen Eintrag der Ergebnisse durchführen bzw. kontrollieren; sowohl im Abschnitt Ergebnis als auch bei den einzelnen Wertungen im Abschnitt „Spieler gesamt“. Durch ihre Unterschrift am Spielbericht bestätigen beide Kapitäne den ordnungsgemäßen Ablauf der Begegnung.

### **Abgabefristen für Spielberichte:**

- Jeder Spielbericht muss innerhalb von 48 Stunden im Ligabüro 0699/15600002 oder per Fax 07252/72934 abgegeben werden. Grundsätzlich ist der Kapitän der Heimmannschaft dafür verantwortlich. Der Spielbericht muss bis zum Ende der laufenden Saison im Original von beiden Mannschaften aufbewahrt werden.

### **Teamwertung:**

- Für den Sieg in einer Ligabegegnung gibt es **2 Punkte**, bei einem Unentschieden **1 Punkt**, bei einer Niederlage **0 Punkte**. Weiters werden Sätze (16 : 0 bis 0 : 16) und Legs (32 : 0 bis 0 : 32) in der Wertung berücksichtigt.
- Die Wertung erfolgt nach Siegpunkten, Sätzen und Legs

### **Einzelwertung:**

- Für die Einzelwertung der Spieler wird nur das Ergebnis der direkten Duelle herangezogen, das heißt Summe der Sätze (maximal 4 : 0 bis 0 : 4 pro Begegnung) und Summe der Legs (2 : 0, 2 : 1,..). Um in der Endwertung gelistet zu werden müssen mindestens 60 Prozent der möglichen Begegnungen bestritten werden, gewertet wird der Durchschnitt, gereiht nach Sätzen und Legs.

### **Nichtantritt und Strafverifizierung:**

- Grundsätzlich gelten die Regelungen wie im Handbuch der Throw Dart- Liga beschrieben, mit einer Ausnahme: Wird ein Spiel bis zum Ende der laufenden Saison nicht nachgetragen, so wird die Begegnung zusätzlich mit 0 . 2 Punkten, 0 : 16 Sätzen und 0 : 40 Legs gegen das verschuldende Team gewertet. Ein strafverifiziertes Spiel findet keine Berücksichtigung in der Spieler – Einzelwertung.

### **Anmelde- und Teilnahmegebühren:**

- Die erste Saison im Herbst ist als Probesaison gedacht und daher ohne Startgebühr und ohne Preisgeld.