



1. ALLGEMEINE REGELN

1.1 Spielvarianten der verschiedenen Ligen

- Status A 501 DO (Doppel 501 DO)
- Status B 501 MO (Doppel 501 MO)
- Status C 501 SO (Doppel 501 SO)

1.2 Spielerqualifikationen

- 1.2.1 Ligaspieler müssen über eine gültige und beim für diese Saison aktivierte VDI-Lizenz (Anhang3) verfügen. Anmeldefomulare sind beim VDI-Sekretariat erhältlich oder können Online ausgefüllt werden www.dartligainnerschweiz.ch
- 1.2.2 Spieler dürfen pro Woche maximal ein Ligaspiel bestreiten. Ausgenommen von dieser Regel sind Ersatztermine von Spielern der eigenen Mannschaft. Punkte für die Einzelrangliste gibt es nur, wenn der Spieler für das Team spielt, für das er gemeldet ist. Ein Spieler ist solange spielberechtigt, bis die Mannschaft, für die er gemeldet ist, ihr letztes Spiel einer laufenden Saison beendet hat.
- 1.2.3 Ein Spieler darf innerhalb des Lokals in dem sein Team gemeldet ist in verschiedenen Teams, die ebenfalls für dieses Lokal gemeldet sind, aushelfen. In einer Mannschaft darf maximal 1 Spieler einer anderen Mannschaft aus dem gleichen Lokal pro Spielabend aushelfen.
- 1.2.4 Ein Spieler darf nur in der gleichen oder einer höheren Stärkeklasse spielen als das Team in der laufenden Saison spielt, für das er gemeldet ist. Wenn ein Spieler dreimal in einer höheren Stärkeklasse gespielt hat, so wird sein Ligaklassenstatus automatisch erhöht und er gehört dieser Klasse an. Ein Spieler darf maximal viermal pro Saison in einer anderen Mannschaft aushelfen.
- 1.2.5 Ein Mannschaftswechsel während der laufenden Saison ist möglich, sofern der Captain des neuen und des alten Teams die Einwilligung durch ihre Unterschrift bestätigen. Ein Spieler darf während einer laufenden Saison maximal 1 mal die Mannschaft wechseln.
- 1.2.6 Zu einer Mannschaft einer niedrigeren Liga darf maximal 1 Spieler wechseln mit einem höheren Ligaklassenstatus. Grundsätzlich darf ein Spieler zum Saisonwechsel höchstens eine Klasse tiefer spielen als sein Ligaklassenstatus ist.
- 1.2.7 Wird ein Spieler mit einem höheren Ligaklassenstatus zu einem Team in einer tieferen Klasse gemeldet, so ist dieser Spieler während der laufenden Saison nur für dieses Team spielberechtigt. Für diesen Spieler entfallen die Punkte 1.2.3 und 1.2.4.
- 1.2.8 Spielernachmeldungen während der laufenden Saison sind jederzeit möglich. Der Spieler ist aber erst mit einer gültigen VDI-Lizenznummer und der Aktivierung seiner Lizenz für diese Mannschaft spielberechtigt.
- 1.2.10 Der Ligaklassenstatus eines Spielers wird jeweils nach Beendigung der Saison seiner Mannschaft angepasst. Dieses gilt insbesondere bei Nichtmeldung einer Mannschaft für die nächsthöhere Klasse nach sportlichem Erreichen dieser höheren Klasse. Alle Spieler aus dieser Mannschaft erhalten automatisch den Status der höheren Klasse. Ein Spieler, der nicht für den aktuellen Ligaspielbetrieb gemeldet ist, behält seinen Ligaklassenstatus beim VDI. Auf schriftlichen Antrag hin kann der VDI gemäss festgelegter Kriterien einen Spieler zurückstufen.
- 1.2.11 Wird eine Mannschaft für eine neue Saison nachrelegiert in eine höhere Klasse, so erhalten alle gemeldeten Spieler auf den Ligastart hin den höheren Ligaklassenstatus des Teams.
- 1.2.12 In einer Mannschaft dürfen maximal 2 Spieler mit Wohnsitz ausserhalb der Schweiz oder des Fürstentum Liechtensteins gemeldet werden.

1.3 Sporttechnische Voraussetzungen

- 1.3.1 Gespielt wird ausschliesslich auf den vom VDI anerkannten und für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten. Die Zulassungsbestimmungen werden durch die FECS geregelt.
- 1.3.2 Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts verwenden, wenn diese folgenden Anforderungen entsprechen:
 - a) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards erlauben;
 - b) Die Darts dürfen inkl. Flyers nicht länger als 16.8 cm sein;
 - c) Das Maximalgewicht eines kompletten Darts darf 18 g (produktionsbedingte Toleranz von max. 5% sind gestattet) nicht überschreiten.
- 1.3.3 Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes zwischen Bull Eye und Abwurflinie erforderlich. Die Höhe des Bull's Eye ist 1,72 m und der Diagonalabstand beträgt 2,92 m. Im Zweifelsfall (unebener Boden) ist nur das Diagonalmass ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen dem Heimteam vor Spielbeginn angezeigt werden. Das Heimteam hat dann 10 Minuten Zeit diesen regelwidrigen Umstand zu korrigieren. Sollte dies innerhalb dieser Zeit nicht möglich sein, so hat das Heimteam forfait verloren. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- 1.3.4 Das Board muss beim Wettkampf mit einer weissen 40 Watt Glühbirne beleuchtet sein.
- 1.3.5 In einem Spiellokal müssen am Spielabend pro Heimteam mindestens 2 Dartautomaten zur Verfügung stehen, auf denen das Ligaspiel ausgetragen wird.
- 1.3.6 Auf Antrag beim VDI überprüft dieser den Spielort und entscheidet darüber, ob oder unter welchen Auflagen dieser weiter im Liga-Betrieb bespielt werden darf.

1.4 Termine

- 1.4.1 Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt, und zwar in einer Frühjahrs- und einer Herbstrunde. Nach erfolgter ordentlicher Anmeldung beim VDI kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.
- 1.4.2 Spieltermine und Spielverlegung
 - a) Der jeweilige Spieltag ist aus dem Spielplan ersichtlich und für die Teams verbindlich. Abweichungen sind nur mit beiderseitigem Einverständnis der betroffenen Teams möglich
 - b) Eine Abweichung vom Spielplan muss 24 Stunden vor dem regulären Spielbeginn festgelegt und dem VDI gemeldet sein. Der Ersatztermin muss zwingend mit dem beim Sekretariaterhältlichen Spielverschiebungs-Formular mit Unterschrift beider Captains per Fax oder Post gemeldet werden (es gilt das Datum des Einganges beim VDI). Ist bis zu



diesem Zeitpunkt kein Ersatztermin vereinbart, so hat der reguläre, im Spielplan festgelegte Termin, Gültigkeit. In der Nationalliga muss die Spielverschiebung spätestens 2 Wochen vor dem regulären Spieltermin auf dem Sekretariat des VDI gemeldet sein.

c) Die letzten beiden regulären Spieltage dürfen nicht verlegt werden.

d) In der Vor- und Rückrunde dürfen jeweils maximal ein regulärer Spieltermin verschoben werden.

2. SPIELVERLAUF

2.1 Vorbereitung

- 2.1.1 15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn sind die Sportgeräte für die Gastmannschaft reserviert. Sollte eine Mannschaft 30 Minuten nach dem festgelegten Spielbeginn nicht angetreten sein, hat sie die Begegnung mit 0:3 Punkten, 0:18 Spielen und 0:36 Sätzen verloren. Es gilt dazu 2.5.6. Ausnahmen sind Verhinderungen, die auf höhere Gewalt beruhen. Der Spielrapport muß vor Spielbeginn mit Ausnahme der Doppelpaarungen ausgefüllt werden. Der Captain der Heimmannschaft füllt den Spielrapport zuerst aus. Er hat das Recht seine Aufstellung verdeckt für den gegnerischen Captain zu schreiben. Es dürfen nur Spieler mit einer für das entsprechende Team und die entsprechende Saison gültigen Lizenz eingesetzt werden (Ausn. regelt 1.2.3 und 1.2.4). Die Lizenzen sind vor Spielbeginn durch die gegnerischen Captains zu kontrollieren. Jeder Spieler muß über ein weiteres amtliches Dokument mit persönlichem Foto (Paß, ID, Führerausweis o.ä.) verfügen und dieses nach Aufforderung durch den gegnerischen Captain vorweisen. Kann ein Spieler kein amtliches Dokument mit Foto vorweisen, so ist er nicht spielberechtigt.
- 2.1.2 Der Captain der Heimmannschaft hat darauf zu achten, dass im Spielbereich in angemessenem Rahmen Ruhe vorherrscht (kein Schreien, kein Telefonieren – Natels auf lautlos etc.)
- 2.1.3 Ein Spieler der nachweislich unter falschem Namen spielt, wird lebenslänglich vom gesperrt.

2.2 Spielbeginn

- 2.2.1 Gespielt wird die jeweilige Disziplin auf 2 Gewinnsätze, jeder gegen jeden und zwei Doppel. Insgesamt 16 Einzel- und 2 Doppelbegegnungen. Die Zusammensetzung der Doppelpaare wird unmittelbar vor der Begegnung durch die Teamcaptains festgesetzt. Für die Doppelpaarungen sind sämtliche für diesen Spielabend eingetragenen Teamspieler spielberechtigt unabhängig davon, ob sie als Einzelspieler eingesetzt werden oder nicht. Jeder Teamspieler darf maximal einmal für eine Doppelpaarung eingesetzt werden (ausgenommen von dieser Regel ist das Sudden Death Doppel). Die Einzelwertung für Teamspieler wird in Anhang 1 geregelt.
- 2.2.2 Für eine gewonnene Begegnung erhält die Mannschaft 1 gewonnenes Spiel gutgeschrieben. Für einen klaren Sieg (>= 10:8 Spiele) erhält die Mannschaft 3 Punkte in der Rangliste (3:0 Pkte). Bei einem Unentschieden (9:9 Spiele) erhalten beide Mannschaften 1 Punkt in der Rangliste (1:1 Pkte) und es muss ein Entscheidungsdoppel (Sudden Death Doppel) ausgetragen werden. Für dieses Doppel sind sämtliche für diesen Abend eingetragenen Teamspieler spielberechtigt. Die Mannschaft, welche das Sudden Death Doppel gewinnt, erhält 1 Zusatzpunkt in der Rangliste (2:1 Pkte). Das Sudden Death wird als Spiel- und Satzgewinn gewertet.
- 2.2.3 Die Doppelpaarungen werden pro Team auf 2 Score mit der Option (Team: 2 Spieler) gespielt.
- 2.2.4 Während der Begegnung können maximal zwei Spieler durch Ersatzspieler ersetzt werden. Dies ist auf dem Spielrapport festzuhalten. Die Auswechslung ist jederzeit, ausser während einer laufenden Spielrunde, möglich. Der Ersatzspieler darf nach der Einsetzung während des Ligaabends nicht mehr ausgewechselt werden, sonst werden seine sämtlichen Spiele an diesem Ligaabend mit 0:2 Sätzen für das Team, in dem er gespielt hat, als verloren gewertet. Ein ausgewechselter Spieler ist für eine Doppelpaarung wieder spielberechtigt. (1.2.3)
- 2.2.5 Während einer Saison darf eine Mannschaft als Ausnahme für höchstens drei Begegnungen auch nur mit 3 Spielern antreten. Die Spiele des 4 Spielers und eines der beiden Doppel werden jeweils mit 0:1 Spielen und 0:2 Sätzen als verloren gewertet. 2.2.6 Jeder aufgerufene Spieler hat sich innerhalb von 5 Minuten bei der Abwurflinie einzufinden. Beide Captains überprüfen anhand des Spielrapports die Richtigkeit der aktuellen Paarung. Erscheint ein Spieler nach nochmaligem Aufruf nicht innerhalb von 2 Minuten an der Abwurflinie, so hat er dieses Spiel mit 0:1 Spielen und 0:2 Sätzen verloren. Die Sportler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen bis die Partie beendet ist.
- 2.2.7 Beide Sportler haben vor Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte eine Begegnung mit der falschen Spielvariante ausgetragen werden, muss dieses Spiel wiederholt werden.
- 2.2.8 Der Ablauf des Liga-Abends ist durch die Reihenfolge der Paarungen auf dem Spielrapport vorgegeben. Zwecks Zeiteinsparung wird folgendermassen gespielt:
 - Runde1 4 Einzel, Runde2 4 Einzel, 2 Doppel, Runde3 4 Einzel, Runde4 4 Einzel, evtl. Sudden Death. Sollte eine Spielrunde falsch gespielt werden, d.h. es spielen nicht die aufgerufenen Spieler gegeneinander, so wird dieses Spiel nicht gewertet und es müssen die 2 aufgerufenen Spieler diese Begegnung austragen.
- 2.2.9 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Gast. Sollte ein 3. Satz nötig werden, wird die Startfolge mit je einem Wurf auf das Bull Eye ausgespielt, wobei die Darts stecken müssen. Ausgenommen von dieser Regel ist das Entscheidungs-Doppel Sudden Death. Der Spielbeginn wird beim Sudden Death immer durch Wurf auf Bull entschieden. Fällt ein Dart von der Scheibe, so muss der betreffende Spieler weiter werfen, bis ein Dartpfel im Board steckt. Es beginnt der Spieler, dessen Dart am nächsten der Scheibenmitte steckt. Ein im Bull (blau oder rot) steckender Dart muss entfernt werden, bevor der Gegner wirft. Es wird zwischen blauem und rotem Bull unterschieden. Treffen die Sportler beide ins Blaue, resp. ins Rote des Bull, so muss der Vorgang wiederholt werden. Die Würfe auf Bull müssen in folgender Reihenfolge vorgenommen werden: Im ersten Durchgang beginnt der Spieler der Heimmannschaft. Sollte eine Wiederholung erforderlich sein, so beginnt der Spieler der Gastmannschaft. In jedem weiteren Wiederholungsfall wechselt der Beginn alternierend (3,5... Mal Heim und 4,6... Mal Gast). Die Doppelbegegnung wird jeweils nur durch einen Spieler jeder Mannschaft ausgeballt.
- 2.2.10 Ein eingesetzter Spieler muss den Ligaabend auf der Position des ausgewechselten Spielers zu Ende spielen. Verstösse führen zum Verlust aller seiner Spiele an diesem Abend. (Wertung 0:2 Sätze gegen Ersatzspieler)
- 2.2.11 Sollte ein Spieler ohne Lizenznummer eingesetzt werden, so führt das zum sofortigen Verlust aller seiner Spiele an diesem Abend. (Wertung 0:2 Sätze)

2.3 Spielablauf

- 2.3.1 Die Abwurflinie darf bei Abgabe des Darts weder über noch betreten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie in ihrer gedachten Verlängerung ist gestattet.



- 2.3.2 Das Rauchen während dem sich ein Spieler an der Abwurfline befindet oder sich zum Dartboard bewegt ist untersagt.
- 2.3.3 Der Einsatz von akustischen Hilfsmittel wie Kopfhörer mit Wiedergabegerät ist nur mit Einwilligung des gegnerischen Captains erlaubt.
- 2.3.4 Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe geworfen werden.
- 2.3.5 Alle Darts, die in Richtung Scheibe geworfen wurden, gelten als gespielt, egal ob sie punktemässig registriert wurden oder punktelos zu Boden fallen. Es darf auf keinen Fall nachgeworfen oder nachgedrückt werden. Fällt einem Dartspieler ein Dartpfeil ohne Absicht zu Boden, so gilt dieser Dartpfeil als nicht geworfen und darf aufgehoben werden.
- 2.3.6 In jedem Fall sind die vom Gerät angezeigten Punkte von allen zu akzeptieren. Können sich die Sportler im Zweifelsfalle nicht einigen, entscheiden die beiden Captains.
- 2.3.7 Wird der letzte Pfeil zum Finish vom Automaten falsch gewertet, so gilt als Ausnahme zu 2.3.4, dass der erzielte Wert zählt und die Partie beendet ist. Der Pfeil muss zweifelsfrei im Board stecken und von den beiden Captains kontrolliert werden.
- 2.3.8 Jeder Spieler hat vor der Abgabe seines jeweils ersten Darts selbst darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, obwohl immer noch die Spielernummer des Gegners leuchtet, so ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
- a) Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, so wird das Gerät durch drücken der Startwechsel-Taste in die richtige Stellung gebracht. Der VDI-Ligareglement März 2008 / S1 Seite 4 Spieler darf nun lediglich die noch nicht geworfenen Darts werfen. Der Satz wird darauf normal fortgesetzt. d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der Startwechsel-Taste als Nächster.
- b) Wirft ein Spieler einen oder zwei Darts, obwohl die Spielnummer des Gegners noch brennt und einer oder sogar beide Würfe zählen auch noch beim Gegner, so wird mittels der Startwechsel-Taste seine Spielnummer aktiviert und er darf ebenfalls nur die noch nicht geworfenen Darts spielen. Der Satz wird darauf normal fortgesetzt. d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der Startwechsel-Taste als Nächster.
- c) Wirft ein Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegners, egal ob sie dort zählen oder nicht, so hat er diese Runde beendet und der Gegner setzt nach zweimaliger Betätigung der Startwechsel-Taste sein Spiel fort.
- 2.3.9 Fouls werden von den Mannschaftscaptains geahndet. Es wird unterteilt in 3 Kategorien.
- 1. Leichter Regelverstoss**
2. Schwerer Regelverstoss
3. Unsportlichkeit
 Wird auf Foul erkannt, so wird gemäss Anhang 4 entschieden.
- 2.3.10 Sollte ein Dartautomat einmal fortlaufend oder immerwiederkehrend falsche Punktzahlen anzeigen oder wird grundsätzlich nicht mehr spielbar, so muß die Partie auf einem Dartautomaten fertig gespielt werden. Ist kein – Dartautomat mehr beispielbar, so muss die Partie abgebrochen und der VDI verständigt werden. Das Spiel wird dann zu einem vom VDI festgelegten Termin von Beginn weg neu ausgetragen. Bereits gespielte Paarungen sind ungültig.
- 2.3.11 Das Spiellokal darf ohne vorgängige Bewilligung durch den VDI-Sportkoordinator nicht gewechselt werden. Der Antrag muß mind. 3 Tage vor dem Spieltag beim eingehen.

2.4 Spielschluss

- 2.4.1 Nach Beendigung der letzten Paarung müssen die beiden Captains die korrekten Eintragungen der Resultate kontrollieren und die Richtigkeit aller Angaben durch ihre Unterschrift auf den Spielrapport bestätigen. Ein von beiden Captains unterschriebener Spielrapport erlangt seine Gültigkeit und kann nicht mehr angefochten werden. Im speziellen wird auf 2.1.1 verwiesen.
- 2.4.2 Der Spielrapport muss spätestens bis Samstag 18.00 Uhr in der gespielten Woche per Mail, Online oder per Fax zugesandt, resp. übergeben werden (Poststempel).
- 2.4.3 Wird der Spielrapport zu spät zugesendet, so werden gegen das Heimteam folgende Sanktionen ausgesprochen:
 Beim ersten Mal: Fr. 20.- Busse
 2-3 Mal je Fr. 50.- Busse
 ab dem 4 Mal je Fr. 100.- Busse und die Wertung der Begegnung mit 0:3 Punkten, 0:18 Spielen und 0:36 Sätzen (es gilt dazu 2.5.6) Sollte der Spielrapport bis spätestens 2 Wochen nach dem Spieltermin noch immer nicht beim VDI-Sekretariat eingegangen sein, so wird das Spiel mit 0:3 Punkten, 0:18 Spielen und 0:36 Sätzen gewertet.

2.5 Nichtantritt

- 2.5.1 Tritt eine Mannschaft nicht oder mit weniger als 3 Spielern an, so hat sie die Begegnung mit 0:3 Punkten, 0:18 Spielen und 0:36 Sätzen verloren (Ausnahme s.Art.2.2.5). Der nichtantretenden Mannschaft wird ein Bussgeld von Fr. 200.- auferlegt. Die Rechnung wird über das VDI-Sekretariat dem Team zugestellt und nach dessen Bezahlung wird das Bussgeld abzüglich einer administrativen Gebühr von 20% dem geschädigten Wirt überwiesen. Der VDI erstattet die Bussgelder nur, wenn diese auch einbezahlt werden. Es wird keine Garantieleistungen durch den VDI übernommen. Wird das Bussgeld nicht bezahlt, so wird das Team und alle gemeldeten Spieler auf unbestimmte Zeit gesperrt. Der geschuldete Betrag wird anteilmässig auf die gemeldeten Teamspieler aufgeteilt und dem jeweiligen Spieler in Rechnung gestellt. Jeder Spieler, der sein Bussgeld bezahlt, erhält seine Spielberechtigung zurück.
- 2.5.2 Eine Mannschaft, die 2 mal nicht antritt oder 4 mal mit 3 Spielern antritt, wird für die gesamte Saison gesperrt.
- 2.5.3 Der Mannschaft, die, weil sie nichts mehr zu verlieren hat, nicht antritt, werden zusätzlich zu dem Umstand, dass sie die Begegnung mit 0:3 Punkten, 0:18 Spielen und 0:36 Sätzen verloren hat, noch 3 Pluspunkte gestrichen und 3 Minuspunkte dazu addiert.
- 2.5.4 Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so wird sie per sofort disqualifiziert und für die nächste Saison ebenfalls gesperrt.
- 2.5.5 Wird eine Mannschaft gesperrt oder löst sich diese auf, so werden die bereits gespielten Begegnungen wie folgt gewertet:
- a) Wenn die Hinrunde nicht komplett gespielt wurde, werden sämtliche Spiele gestrichen (mehr als 1 Forfait durch eine einzelne Mannschaft)
- b) Während der Rückrunde: nur die Begegnungen der Rückrunde werden gestrichen. Die Begegnungen der Hinrunde bleiben in der Wertung



- 2.5.6 Löst sich eine Mannschaft offiziell auf und teilt dieses schriftlich mit Begründung dem VDI mit, so entscheidet der VDI über mögliche Sanktionen.
- 2.5.7 Bei einem Nichtantritt muß der Spielrapport trotzdem an das Sekretariat weitergeleitet werden. Wird der Spielrapport rechtzeitig und vollständig ausgefüllt an das Sekretariat weitergeleitet, so werden die eingesetzten Spieler, welche aufgelistet sind, mit je 2:0 Sätzen gewonnen gewertet. Diese gewonnenen Sätze werden in der Einzelspiellerrangliste gewertet.

2.6 Streitfragen

- 2.6.1 Erachtet eine Mannschaft ein Resultat oder bestimmte Vorkommnisse (z.B. Einsetzen von nicht für das entsprechende Team qualifizierten Spielern) als Verstoß gegen die Sportlichkeit oder gegen das Reglement, so kann sie beim VDI des VDI Protest einlegen. Der Protest wird vom VDI bearbeitet, wenn er folgende Kriterien erfüllt:
- a) Der Protest muss innert 2 Tagen nach Spieldatum (Datum des Poststempels) schriftlich formuliert und begründet dem VDI zugesandt werden.
- b) Die getroffenen Entscheide werden dem Proteststeller schriftlich mitgeteilt. Ebenfalls schriftlich erhält die beklagte Mannschaft Kenntnis über die allfälligen Sanktionen.
- 2.6.2 Auf Wunsch kann beim VDI ein Schiedsrichter angefordert werden für ein Ligaspiel. Die Kosten betragen seine Getränke an diesem Abend und müssen vom beantragenden Team dem Schiedsrichter am Spielabend direkt bezahlt werden.

3. Ligabetrieb

3.1 Vorbereitung

- 3.1.1 Der VDI macht die Gruppeneinteilung, nach eigenem Ermessen nach folgenden Kriterien, sofern diese einzuhalten sind:
- Möglichst am gleich Spieltag
 - Nicht zwei Teams eines Lokals in der gleichen Gruppe
 - Nicht alle starken Teams in einer Gruppe
- 3.1.2 Der VDI behält sich vor Teams in einer höheren Liga einzustufen;
- wenn dies einer optimalen Gruppeneinteilung dient
 - wenn sich ein Team neu anmeldet (mit alt bekannten Spielern)
 - wenn der Verdacht besteht, extra auf einen Aufstieg verzichtet zu haben.

3.2 Ranglisten

- 3.2.1 Um Aufwand zu vermeiden und Team-Ranglisten die sich täglich ändern, werden die Ranglisten jeweils nur jeden Montag während der Meisterschaft aktualisiert.
 Am Dienstag werden die Team-Begegnungen und die Team-Ranglisten in der Luzerner Zeitung veröffentlicht. Die Einzel-Rangliste wird ebenfalls am Montag, wöchentlich aktualisiert.

4. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

ANHANG 1

RANGLISTENBEWERTUNG TEAM

- A1.1 Eine Begegnung zwischen zwei Mannschaften wird in 16 Einzelspielen und 2 Doppelspielen (bei Unentschieden 1 Sudden Death zusätzlich) ausgetragen.
- A1.2 Ein Spiel wird auf 2 Gewinnsätze (best of 3) ausgetragen. Derjenige Spieler, der zuerst 2 Sätze gewonnen hat, entscheidet das Spiel für sich.
- A1.3 Auf dem Spielrapport werden die gewonnen (G-Sp.) und verlorenen (V-Sp.) Spiele (max. 18), die gewonnenen (G-Satz) und verlorenen (V-Satz) Sätze (max. 36) addiert.
- A1.4 Diejenige Mannschaft, die mehr Spiele gewonnen hat, erhält 3 Pluspunkte für diese Begegnung. Bei einem Unentschieden (9:9 Spiele) erhalten beide Mannschaften 1 Pluspunkt. Es muss das Sudden Death Doppel (2.2.2.) auf einen Gewinnsatz ausgetragen werden. Die Siegermannschaft erhält 1 Zusatzpunkt. Für die Satz- und Spielwertung zählen die 16 Einzel- und 2 Doppelbegegnungen. Das Sudden Death Doppel zählt für die Satz- und Spielwertung.
- A1.5 In der Teamrangliste werden alle Plus- und Minuspunkte, alle gewonnenen und verlorenen Spiele, alle gewonnenen und verlorenen Sätze addiert. Für die Rangierung der Teams gilt die folgende Reihenfolge der Kriterien nach Gewichtung abnehmend: 1. Pluspunkte (Punkte) 2. Minuspunkte (Punkte) 3. Gewonnene Spiele (G-Sp.) 4. Verlorene Spiele (V-Sp.) 5. Gewonnene Sätze (G-Satz) 6. Verlorene Sätze (V-Satz)

RANGLISTENBEWERTUNG EINZELSPIELER

- A1.6 Die Rangliste wird in drei Drittel unterteilt (ausgewiesen mit "Gruppe". Die Drittel sind folgendermassen definiert:
- Maximale Anzahl gespielte Spiele pro Runde, dividiert durch 3.
 - Bsp: Runde 4 => 16 Spiele => 1. Drittel > 10.7 Spiele; 2. Drittel > 5.3 Spiele; usw.
 - Grund für die Aufteilung ist, dass nicht jemand mit nur 8 gespielten und gewonnenen Spielen pro Saison und somit einem Koeffizienten von 8 auf dem ersten Platz steht. Dies wäre unfair gegenüber den Spielern welche die ganze Saison gespielt haben.
 - Dann zählen die Anzahl gewonnenen Spiele, dann die Anzahl gewonnenen Sätze.
- Die Einzelspiellerrangliste ist ein Mass der Trefferquote und des Fleisses eines Spielers.



ANHANG 2 RUNDENBEGRENZUNG

- A2.1 Die Spielrunden werden wie folgt festgesetzt:
 301 xx/xx * 15 Runden
 501 xx/xx * 20 Runden
 701 xx/xx * 25 Runden
 Die Automaten sollten so eingestellt sein, dass die erforderlichen Rundenzahlen gespielt werden. Wird die festgelegte Rundenbegrenzung erreicht, oder sollte der Automat nach der festgelegten Rundenbegrenzung abstellen, wird dieser Satz, egal welche Punktezahl die beiden Spieler haben, ausgebullt. Es gewinnt der Spieler dessen Dart am nächsten der Scheibenmitte steckt. Fällt der Dart von der Scheibe, so muss der Spieler noch einmal werfen. Treffen beide Spieler ins Blaue, resp. ins Rote Bull Eye, so müssen beide nochmal auswerfen in umgekehrter Reihenfolge. Das Ausbullen durch Erreichen des Rundenlimits beginnt der Spieler, der den Satz begonnen hat.
- A2.2 Sollte ein Automat früher als der durch A2.1 definierten Spielrunde das Spiel beenden, so hat der Heimspieler unabhängig vom Punktestand diesen Satz verloren.

ANHANG 3 KOSTEN UND AUFWÄNDE

- A3.1 Jeder Spieler braucht ein VDI Lizenz, dies wird durch den Teamkapitän bei der Anmeldung des Teams bestellt und ist jeweils eine Saison gültig. Die Kosten für die Lizenz beträgt Fr.10.-. Es gibt keine Openlizenzen. Die Lizenzaufwände werden am Ende der Saison jedem Team vom Preisgeld abgezogen.
- A3.2 Der Mannschaftsbeitrag der geleistet werden muss, rechnet nach Gruppengröße der ein Team zugeteilt wird: Für jedes Heimspiel, das ein Team spielt wird Fr.60.- dem Wirt in Rechnung gestellt (8er Gruppe = 420.-/ 9er = 480.- / 10er = 540.). Der Wirt und Aufsteller von Dartautomaten teilen sich in der Regel diese Kosten. Diese Rechnung ist zahlbar bis Ende der Vorrunde. Sollten Rechnungen nicht bezahlt werden, so haben Team, die in den betroffenen Lokalen spielen, kein Anrecht auf ein Preisgeld, bis die Rechnung beglichen ist.

ANHANG 4 REGELVERSTÖSSE (FOULS) UND SANKTIONEN

- A4.1 Fouls der Kategorie 1 Leichter Regelverstoss:
 - Betreten oder Übertreten der Abwurflinie
 - ablenkendes Verhalten durch gegnerische Spieler während der Konzentrationsphase bis zum Wurf des Darts
 - absichtliches Verzögern des Spiels
 - Missbrauch des Sportgerätes
 - leichte Beleidigungen
 - Tragen von Kopfhörer ohne Einwilligung des gegnerischen Captains
- A4.2 Fouls der Kategorie 2 Schwere Regelverstoss:
 - absichtliche Falscheintragungen auf dem Spielrapport
 - Spielen ohne Spielberechtigung
- A4.3 Fouls der Kategorie 3 Unsportlichkeit:
 - schwere Beleidigungen
 - Tätlichkeiten gegenüber einem anderen Spieler
 - Nachweisbare Resultatabsprachen unter Spielern
 - Drohungen jeglicher Art
 - Beschädigungen des Sportgerätes
 - Spielen unter falschem Namen
- A4.4 Sanktionierungen:
Bei einem Foul der Kategorie 1
 wird im Erstfall durch den gegnerischen Captain eine Abmahnung ausgesprochen.
 Im Wiederholungsfall hat der Spieler unabhängig vom aktuellen Spielstand dieses Spiel mit 0:1 Spielen und 0:2 Sätzen verloren.
 Beim dritten Verstoss ist der Spieler für keine weitere Begegnung an diesem Abend spielberechtigt und seine bereits ausgetragenen Spiele an diesem Abend werden mit 0:1 Spielen und 0:2 Sätzen gewertet.
Bei einem Foul der Kategorie 2
 Hat der Spieler dieses Spiel mit 0:1 Spielen und 0:2 Sätzen verloren und darf im weiteren Verlauf dieses Ligaabends nicht mehr eingesetzt werden.
 Für den weiteren Spielverlauf gilt das Ligareglement.
Bei einem Foul der Kategorie 3
 Hat der Spieler unabhängig vom aktuellen Spielstand dieses Spiel mit 0:1 Spielen und 0:2 Sätzen verloren und darf im weiteren Verlauf des Ligaabends nicht mehr eingesetzt werden. Für den weiteren Spielverlauf gilt das Ligareglement. Der VDI entscheidet über weitere Sanktionen.

ANHANG 5 Private Dartlokale, Dartvereine und Mannschaften

- A5.1 Der VDI entscheidet von Fall zu Fall welche Dartlokale (Restaurant oder Private) zugelassen werden oder eben nicht. Folgende Voraussetzungen müssen in jedem Fall erfüllt sein, bevor über eine Zulassung entschieden wird;
 - Es muss genügend Platz für zwei oder mehrere Dartautomaten vorhanden sein, ebenso Sitzgelegenheit für das Heim und Gastteam.



- Es muss die Erlaubnis Alkoholischer Getränke auszuschenken vorhanden sein;
 - Es muss eine Auswahl an kleinen Speisen vorhanden sein
 - Eine entsprechende Lüftung muss vorhanden sein.
 - Der Ligabeitrag muss auf Verlangen vor Ligastart einbezahlt werden.
- Einem Lokal kann auch jederzeit die Berechtigung wieder entzogen werden, sollten die genannten Punkte nicht eingehalten werden.