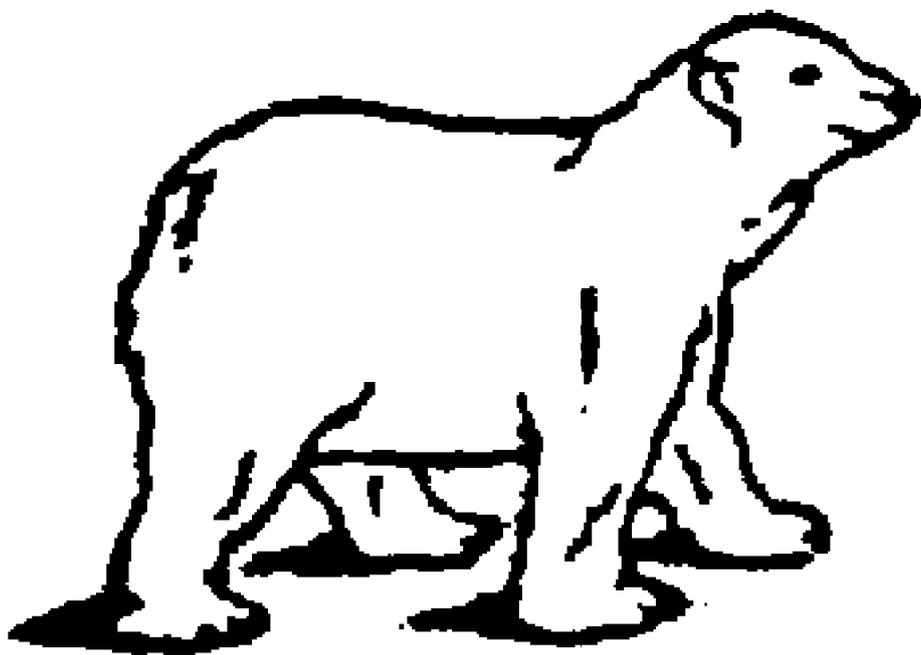


# ***Eisbär-Dartliga (EBDL)***



## ***Regelwerk***

**Stand: 18. Januar 2025**

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Allgemeine Regeln</b>	<b>3</b>
<b>2. Einstufung der Teams</b>	<b>5</b>
<b>3. Start- und Preisgeld</b>	<b>5</b>
<b>4. Ligabildung (Auf- und Abstieg)</b>	<b>6</b>
<b>5. Spielverlauf</b>	<b>6</b>
<b>6. Ordnungswidrigkeiten</b>	<b>10</b>
<b>7. Regeländerung</b>	<b>10</b>
<b>8. Datenschutz</b>	<b>10</b>
<b>9. Glücksspiele und Handys</b>	<b>11</b>
<b>10. Zum guten Schluss</b>	<b>11</b>

## 1. Allgemeine Regeln

1. Spielvariationen in den einzelnen Klassen:
  - C-Klasse: 301 Straight-In, Single-Out ohne Rundenbegrenzung,  
2 Doppel- und 16 Einzelspiele, jeweils best of three
  - B-Klasse: 501 Straight-In, Master-Out ohne Rundenbegrenzung,  
2 Doppel- und 16 Einzelspiele, jeweils best of three
  - A-Klasse: 501 Straight-In, Double-Out ohne Rundenbegrenzung,  
2 Doppel- und 16 Einzelspiele, jeweils best of three
  - Entscheidungsspiel: Wie die Spielvariante der einzelnen Klassen als Doppelspiele (siehe Punkt 5.1.9.)
2. Begriffsdefinitionen für alle Veranstaltungen der Eisbär-Dartliga (EBDL):
  1. Match: Ist eine komplette Spielpaarung zwischen einzelnen oder mehreren Spielern.
  2. Spiel: Ist eine Begegnung zwischen zwei Spielern, die aus Sets und / oder Legs bestehen kann.
  3. Set: Ist ein Element eines Spiels, das seinerseits kleinere Elemente (Legs) enthält.
  4. Leg: Ist das kleinste Element eines Spieles bzw. Sets.
3. Spielerqualifikation:
  1. Grundvoraussetzung zur Teilnahme am Liga Spielbetrieb in der Eisbär-Dartliga (EBDL) ist die Anmeldung in der Eisbär-Dartliga (EBDL). Am Ligabetrieb können, auf Grund der geltenden Rechtslage, minderjährige Spieler nur durch eine Einverständniserklärung des/der Erziehungsberechtigten teilnehmen.
  2. Durch die Anmeldung akzeptiert der Spieler, sowie das Team, das Regelwerk der Eisbär-Dartliga (EBDL) in der aktuellen Fassung.
  3. Spieler dürfen nur für das Team spielen, unter dem Sie bei der Eisbär-Dartliga (EBDL) für die laufende Saison gemeldet sind. Hierzu müssen Sie sich persönlich über das Formular anmelden. Die Spieleranzahl ist unbegrenzt.
  4. Ein Spieler darf in der laufenden Saison das Team nicht wechseln.
  5. Es dürfen sich mehrere höherqualifizierte Spieler für ein Team melden. Pro Spieltag gilt allerdings die Einstufungstabelle (2.2.).
  6. Nachmeldungen während der laufenden Saison sind bis zwei Spieltage vor Saisonende möglich. Die Nachmeldung muss jedoch vor Spielbeginn bei der Ligaleitung vorliegen. Das Passbild muss innerhalb von sieben Tagen bei der Ligaleitung sein. Gleichzeitig muss das Startgeld auf das Konto der Eisbär-Dartliga (EBDL) überwiesen werden. Ein nachgemeldeter Spieler darf ein Ligaspiel ohne Ligaausweis antreten, muss sich aber mit Personalausweis, Reisepass oder Führerschein ausweisen können. Ab dem zweiten Spieltag (nach der Nachmeldung) ist der Spieler nur mit gültigem Eintrag in der Spielberechtigten Liste spielberechtigt. Sollte das Startgeld oder das Passbild nicht innerhalb von sieben Tagen bei der Ligaleitung eingetroffen sein, so werden die Spiele des betreffenden Spielers rückwirkend mit 0:2 als verloren gewertet. Ausgenommen von der Regelung sind die letzten zwei Spieltage vor Ende der laufenden Saison, da hier keine Nachmeldung mehr möglich ist.
  7. Ein Team kann in der laufenden Saison mehrmals mit weniger als vier Spielern antreten, die Spiele der fehlenden Spieler werden mit 0:2 als verloren gewertet.
  8. Der Team-Kapitän oder dessen Vertreter ist stellvertretend für sein Team verantwortlich, insbesondere für die Einhaltung des Regelwerkes, sowie der Gebührenordnung. Er kann bei Nichteinhaltung von der Ligaleitung gegebenenfalls mit einer Spielsperre belegt werden.
4. Sportliche Voraussetzungen:
  1. Gespielt wird ausschließlich an den für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten.
  2. Jeder Dart sollte aus einer Spitze (Point), einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft (Shaft) und einem Stabilisator (Flight) bestehen.
  3. Die Spieler dürfen Ihre eigenen Darts benutzen, wenn Sie folgende Voraussetzungen erfüllen:

1. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
  2. Sie dürfen nicht länger als 15,3 cm sein (Barrel einschließlich Shaft).
  3. Das Maximalgewicht darf 18 Gramm nicht überschreiten (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet).
  4. Pistolen und Blasrohre sind nicht erlaubt.
  4. Ein Spiel = max. € 0,50 (301 S.O., 501 M.O., 501 D.O.).
  5. Die Abwurfline muss an der, dem Spieler zugewandten, Kante (237 cm zum Board) am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Spielgerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen, daher ist eine Messung des Diagonalabstandes von 'Bull Eye' zur Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 173 cm des 'Bull Eye' (vom Boden) ergibt sich ein Diagonalmaß von 293 cm. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden, da nachträgliche Reklamationen nicht berücksichtigt werden. Abweichungen von +/- 1cm sind zulässig.
  6. Der Dartautomat muss ein Abstand von 20 cm zur Wand aufweisen (Wand zu Außenkante Dartautomat).
  7. Sollten zwei oder mehrere Dartautomaten vorhanden sein, so muss der Mindestabstand zwischen den Automaten 50 cm betragen.
  8. Das Board muss bei Wettkämpfen mit einem Minimum von 40 Watt (Reflektor Lampe) oder einer vergleichbaren Lichtquelle mit einer Lichtausbeute von 500 Lumen beleuchtet und von abgebrochenen Spitzen gesäubert sein.
  9. Sämtliche Beleuchtungsmittel müssen so angebracht werden, dass ein Spieler, der an der Abwurfline steht, nicht geblendet wird.
  10. Jeder Spieler hat das Recht vor Spielbeginn die Höhe des Boards und die Entfernung der Abwurfline vom Board zu überprüfen.
  11. Das Heim-Team ist verantwortlich für die Spielbedingungen, d.h. Beleuchtung, die Maße des Wurfbereiches, Zustand des Boards, usw.
5. Termine:
1. Saisonbeginn (Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt):  
Saison I: Frühjahr (ca. Februar / März)  
Saison II: Herbst (ca. September / Oktober)  
Den genauen Saisonstart und das genaue Saisonende werden durch den jeweils aktuellen Spielplan, einzusehen auf der Homepage, geregelt.
  2. Spieltermine und Spielverlegungen:  
Der jeweilige Spieltermin, aus dem Spielplan, ist verbindlich (Samstag / Sonntag 17:00 Uhr bzw. bei Einigung beider Teams ist auch ein Spieltag vor dem genannten Spieltag möglich. Abweichungen vom Spielplan sind nur in beiderseitigem Einverständnis der betroffenen Teams möglich. Bei Spielverlegungen müssen beide Teams den geänderten Termin der Ligaleitung per Formular schriftlich melden. Nachverlegungen müssen von der Ligaleitung ausdrücklich genehmigt sein. Eine Spielverlegung muss drei Tage vor dem regulären Spieltermin festgelegt sein. Ist bis zu diesem Zeitpunkt kein Ersatztermin vorhanden, so gilt der im Spielplan festgesetzte Termin. Können sich beide Teams nicht einigen, setzt die Ligaleitung einen Spieltermin nebst Uhrzeit fest. Sagt ein Team kurzfristig (weniger als 24 Stunden) den, der Ligaleitung gemeldeten Spieltermin ab, so verliert das Team das Match mit 0:3, 0:18, 0:36.
  3. An den letzten beiden Spieltagen ist keine Spielverlegung mehr möglich, über Härtefälle entscheidet die Ligaleitung.
  4. Ist der Team-Kapitän nicht persönlich erreichbar, ist es nicht zulässig eine Nachricht über eine Spielverlegung irgendjemand anderem (Lokalpersonal, Lokalgäste etc. ...) zu hinterlassen, sondern es ist sofort die Ligaleitung zu informieren bzw. Nachfrage zu halten ob sich eventuell die angegebene Telefonnummer geändert hat.

## 2. Einstufung der Teams

- Als Grundlage dient der Stand der letzten Saison (egal ob Eisbär-Dartliga (EBDL) oder andere Ligen).
- Es ergeben sich daraus beispielhaft folgende Zusammenstellungen und die jeweiligen Eingruppierungen in die einzelnen Klassen:

C - Klasse				B - Klasse				A - Klasse			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A	C	C	C	A	B	B	B	A	A	A	A
B	C	C	C	A	B	B	C	A	A	A	B
C	C	C	C	A	B	C	C	A	A	A	C
				B	B	B	B	A	A	B	B
				B	B	B	C	A	A	B	C
				B	B	C	C	A	A	C	C

- Die gleiche Regelung gilt auch für BZ und BZO sowie höher klassifizierte Spieler einer anderen Dartliga.
- Bei Aussetzen einer Saison behält der Spieler den Wert seiner Klassifikation, d.h. Auf- und Abstieg wird berücksichtigt.  
Beispiel: A-Klasse Spieler steigt ab in die B-Klasse, meldet sich jedoch nicht mehr an, so behält er die Klassifikation der B-Klasse, genauso bei Aufstieg.
- Solange es für Samstag nur eine Gruppe gibt, wird diese Gruppe als „wilde Gruppe“ betitelt. Hier werden die Eingruppierungen der Teams nicht berücksichtigt. Weiterhin gibt es keinen Auf- und Abstieg.

## 3. Start- und Preisgeld

- Das Startgeld für die Teams in den einzelnen Klassen beträgt:

C-Klasse (Sonntag):	€ 120,00	pro Saison
B-Klasse (Sonntag):	€ 150,00	pro Saison
B-Klasse (Samstag):	€ 150,00	pro Saison
A-Klasse (Sonntag):	€ 180,00	pro Saison
zzgl. Unkostenpauschale:	€ 25,00	pro Saison und Team
Nachmeldung pro Person:	€ 10,00	
- Um einen geordneten Saisonablauf zu garantieren darf die Ligaleitung vor Saisonbeginn von den Teams eine angemessene Kautions fordern. (Die Höhe der Kautions legt die Ligaleitung fest). Bei ordnungsgemäßem Saisonverlauf wird die Kautions am Saisonende wieder erstattet, ansonsten fällt die von Ihm gezahlte Kautions der Eisbär-Dartliga (EBDL) zu.
- Die Ersten drei, bzw. die Ersten vier (abhängig von der Gruppenstärke), der jeweiligen Gruppen in Ihrer Klasse, bekommen Preisgelder und Pokale.
- Ist ein Spieler oder ein Vertreter eines Teams bei der Preisverleihung nicht anwesend um Trophäen, Preise oder Preisgelder entgegenzunehmen und ist die Abwesenheit nicht zuvor mit den, von der Eisbär-Dartliga (EBDL) ernannten Organisatoren abgesprochen und von Ihnen genehmigt worden, hat der betroffene Spieler oder das Team kein Recht mehr auf die Trophäen, Preise oder Preisgelder.

#### **4. Ligabildung (Auf- und Abstieg)**

1. Teilnahmeberechtigt sind sämtliche Teams, die in der Eisbär-Dartliga (EBDL) spielen wollen.
2. Auf- und Abstieg:
  1. Der Auf- und Abstieg in den jeweiligen Klassen wird durch die Ligaleitung geregelt.
  2. Ob ein Team direkt aufsteigt oder Relegationsspiele bestreiten muss, wird von der Ligaleitung entschieden.
3. Klassenbildung:
  1. Eine Gruppe, in der jeweiligen Klasse, besteht aus 5-10 Teams.  
Wenn eine obere Klasse vorhanden ist, besteht die Möglichkeit die unteren Klassen wie folgt zusammen zu stellen:
    1. Maximal 10 Teams in einer Gruppe.
    2. Mindestens 4 Teams in einer Gruppe.
  2. Über Ausnahmen entscheidet die Ligaleitung.

#### **5. Spielverlauf**

1. Vorbereitung:
  1. Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für das Gast-Team reserviert.
  2. Es darf nur der aktuelle Spielberichtsbogen der Eisbär-Dartliga (EBDL) verwendet werden.
  3. Vor Spielbeginn muss der Spielberichtsbogen vollständig ausgefüllt werden. Es müssen alle Spieler eingetragen werden, die bei dem jeweiligen Spiel zum Einsatz kommen, wobei die 4 Spieler je Team (Heim (Gast) 1 - Heim (Gast) 4) unbedingt anwesend sein müssen! Die eingetragenen Ersatzspieler haben die Möglichkeit nachzukommen. Die nachträgliche Eintragung eines Spielers ist in Absprache mit dem Gegner gestattet. Es dürfen nur Spieler mit gültigem Eintrag in der Spielberechtigten Liste für das jeweilige Team spielen (Ausnahme Nachmeldungen). Die Eintragungen in der Spielberechtigten Liste müssen vor Spielbeginn von den Team-Kapitänen oder deren Vertreter kontrolliert werden. Sollte ein Eintrag in der Spielberechtigten Liste nicht vorliegen, da der Spieler kurzfristig nachgemeldet wurde, so hat er sich mit Personalausweis, Reisepass oder Führerschein auszuweisen.
  4. Sollte ein Spieler kein Ausweisdokument aufweisen können, so ist mit der Ligaleitung Rücksprache zu halten, ob der betroffene Spieler spielberechtigt ist.
  5. Es werden keine Eintragungen wie "ist genehmigt", "ist gemeldet", "fehlt" oder sonstige Eintragungen außer der Spielernummer akzeptiert. Ausnahme ist "NM" für eine genehmigte Nachmeldung.
  6. Die Anzahl der in einem Team gemeldeten Spieler ist unbegrenzt.
  7. Die Spielräume müssen normal temperiert sein.
  8. Kommt es zu einem Stromausfall während eines Ligaspielles und kann die Partie dadurch nicht zu Ende gespielt werden, so ist dieses auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken und die Ligaleitung vorab telefonisch von dem Stromausfall zu unterrichten.
  9. Sollte ein Entscheidungsspiel erforderlich sein, wird dieses als Team-Spiel mit jeweils 4 Spielern gespielt. Ausschlaggebend sind die Spieler des 4. Einzelblocks. Das heißt: Score1: H1+H2; Score2: G3+G4; Score3: H3+H4; Score4: G1+G2 bzw. die entsprechenden Ersatzspieler. Gespielt wird die jeweilige Disziplin auf zwei Gewinnsätze (best of three). Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf 'Bull Eye' entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Das Team beginnt den dritten Satz, dessen Dartpfeil, dem 'Bull Eye' am nächsten ist. Sollten beide Teams das 'Bull Eye' (rot ist rot) bzw. 'Single Bull' (blau ist blau) treffen so muss noch einmal von Beiden geworfen werden. Trifft der erste Spieler das 'Bull Eye', so wird sein Pfeil entfernt und der zweite Spieler wirft.
  10. Die gewonnenen Sätze des Entscheidungsspiels werden zum Endergebnis aufaddiert.
  11. Bei dem 501 bzw. 301 Team-Spiel dürfen alle auf dem Spielberichtsbogen vermerkten Spieler (in Spielplan Reihenfolge) eingesetzt werden die das vierte Viertel bestritten haben. Ausgewechselte Spieler dürfen nicht mehr eingesetzt werden. Beim 501 bzw. 301 Team-Spiel besteht das Team aus 4 Spielern, es sei denn, ein Team tritt nur zu dritt an.

12. Jeder Team-Kapitän oder dessen Vertreter hat dafür zu sorgen, dass auch die Spielernummern der jeweiligen Spieler in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. Sollte dieses nicht eingehalten werden, behält sich die Ligaleitung vor, dem entsprechenden Team Strafpunkte zu vergeben.
13. Jeder Spieler aus dem Heim-Team spielt gegen jeden Spieler aus dem Gast-Team (=16 Spiele).

## 2. Spielbeginn:

1. Das Heim-Team führt den Spielberichtsbogen. Es trägt vor Spielbeginn als erstes seine Spieleraufstellung ein, das Gast-Team trägt seine Aufstellung als zweites ein.
2. Es liegt in der Obhut des Heim-Teams, dass alle Spiele mitgeschrieben werden. Der Spielberichtsbogen ist vollständig und lesbar auszufüllen. Der Spielbericht sollte dreifach geführt werden. Das Original ist für das Heim-Team und je einer für das Gast-Team und die Ligaleitung. Der Spielberichtsbogen muss die beiden persönlichen Unterschriften der Team-Kapitäne oder deren Vertreter tragen. Mit der persönlichen Unterschrift erkennt ein Team-Kapitän oder dessen Vertreter den ordnungsgemäßen Ablauf des Spieles an. Die Spielberichtsbögen müssen bis zum Ligaabschluss vom jeweiligen Team-Kapitän verwaltet werden. Aus diesem Grund sollten prinzipiell keine originalen Spielberichtsbögen eingesandt werden.
3. Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit zwei Gewinnsätzen (best of three), Jeder gegen Jeden (in Spielplanreihenfolge).
4. Jedes Spiel hat drei Legs und wird bei einem Sieg mit 1:0 bzw. mit 0:1 bei einer Niederlage gewertet. Hat ein Team am Ende der Partie 10 oder mehr Spiele gewonnen, so hat es die Begegnung gewonnen und erhält 3 Punkte, im Gegenzug (weniger als 10 gewonnene Spiele) hat das Team verloren und erhält keine Punkte. Bei Spielgleichheit (Unentschieden 9:9) erhält der Sieger des 501 bzw. 301 Team-Spiels 2 Punkte und der Verlierer 1 Punkt.
5. Jeder Spieler der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Team-Kapitäne oder deren Vertreter überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nach fünf Minuten nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von beiden Team-Kapitänen oder deren Vertreter letztmalig aufgerufen. Wenn er danach immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, so bedarf es der Zustimmung beider Team-Kapitäne oder deren Vertreter, dieses Spiel später auszutragen. Können sich die beiden Team-Kapitäne oder deren Vertreter nicht einigen, so ist das Spiel mit 0:2 verloren.
6. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen bevor das Spiel beendet ist.
7. Beide Spieler haben darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Option gestartet wird.
8. Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, der Spieler beendet Leg, Set oder Match mit weniger als den drei ihm zur Verfügung stehenden Darts.
9. Solange sich ein Spieler im Wurfbereich aufhält ist es dem Gegner nicht gestattet eine wurffertige Haltung einzunehmen.

## 3. Spielablauf:

1. Die Abwurflinie muss eine Länge von 60 cm betragen. Sie darf während des Wurfes weder überschritten noch betreten werden (Ausnahme: Abmessung bis zum äußeren Rand der Abwurflinie). Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.
2. Spielern in einem Rollstuhl ist es gestattet sich mit dem Oberkörper direkt auf Höhe der Linie zu befinden, jedoch nicht über der Linie.
3. Das Sichtfeld des werfenden Spielers sollte nicht durch anwesende Personen gestört werden.
4. Im Spielbereich dürfen sich nur die Spieler aufhalten, die Ihr Spiel zu bestreiten haben. (Die Zuschauer/innen immer mit ausreichend Abstand dahinter). Baulich bedingte Maßnahmen sind von dieser Regelung ausgeschlossen.
5. Während des Spieles kann viermal gegen einen eingetragenen Spieler ausgewechselt werden, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Paarung. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Ein Auswechseln eines Auswechselfpielers (Ausauswechseln) ist möglich, jedoch ebenfalls nicht im Verlauf einer laufenden Paarung.

6. Ein Glas oder eine Zigarette in der Hand (oder im Mund) während eines Wurfes sollte nach Möglichkeit vermieden werden.
7. Der Spieler des Heim-Teams beginnt das Spiel. Den zweiten Satz beginnt der Spieler des Gast-Teams. Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf 'Bull Eye' entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Derjenige Spieler beginnt den dritten Satz, dessen Dartpfeil, dem 'Bull Eye' am nächsten ist. Sollten beide Spieler das 'Bull Eye' (rot ist rot) bzw. 'Single Bull' (blau ist blau) treffen so muss noch einmal von Beiden geworfen werden. Trifft der erste Spieler das 'Bull Eye', so wird sein Pfeil entfernt und der zweite Spieler wirft.
8. Alle Darts müssen vorsätzlich und nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden.
9. Alle Darts, die in Richtung Spielgerät geworfen werden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden oder vom Board fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden (Ausnahme: der Wurf auf 'Bull Eye'). Lässt ein Spieler unabsichtlich einen Dart vor oder hinter der Abwurflinie fallen, darf er diesen aufheben und damit werfen.
10. Jeder Spieler akzeptiert die vom Spielgerät angezeigte Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, dann entscheiden die Team-Kapitäne oder deren Vertreter.
11. Jeder Spieler hat vor dem werfen der Darts darauf zu achten, dass das Spielgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Spielgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
  - Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Spielgerät durch den Schalter Start/Wechsel in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbliebenen Darts werfen, das Spiel wird danach normal fortgesetzt.
  - Wirft der Spieler alle drei Darts unter der Nummer des Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde beendet und der Gegner setzt nach zweimaligem betätigen der Start/Wechseltaste das Spiel fort.
12. Fouls sind:
  1. Ablenkendes Verhalten während der Spieler wirft.
  2. Ständiges Übertreten der Abwurflinie.
  3. Absichtliches Verzögern des Spiels.
  4. Missbrauch des Gerätes (stauchen mit dem Fuß) oder unsportliches Verhalten.
  5. Unter Missbrauch wird auch absichtliches oder unabsichtliches eindrücken von Punkten verstanden. Sollten dabei beim Gegner Punkte reingedrückt werden und werden dabei ein oder mehrere Darts abgezogen, wird durchgedrückt und der Gegner wirft seine drei Darts. Drückt sich der Gegner Punkte rein ist der Satz verloren.

Fouls können von den Team-Kapitänen oder deren Vertreter geahndet werden. Eventuelle Proteste müssen auf der Rückseite des Spielberichts Bogens mit Datum und persönlicher Unterschrift beider Team-Kapitäne oder deren Vertreter vermerkt werden. Nachträglicher Protest ist nicht möglich. Die Ligaleitung entscheidet über diese Proteste. Spielberichts Bögen, die von beiden Team-Kapitänen oder deren Vertreter auf der Vorderseite unterschrieben wurden, gelten als unwiderruflich wirksam.
13. Abwertendes oder ablenkendes Verhalten eines als Gast anwesenden Ligaspielers, der nicht den beiden Teams angehört bzw. nicht als Teammitglied auf der Spielerliste steht, wird von der Ligaleitung mit einer Sperre belegt.
14. Bei wiederholtem Male einer Behinderung oder Belästigung eines Spielers, des Gast-Teams, wird die Gaststätte mit einer Heimspielsperre für alle Teams von mindestens zwei Heimspieltagen belegt, d.h. die Heimspiele des betroffenen Teams müssen beim Gegner gespielt werden. Bei Nichtantritt wird unsportliches Verhalten zu Grunde gelegt und das Team für die laufende Saison gesperrt.
15. Tätlichkeiten eines Spielers während oder nach dem Spiel werden mit sofortigem und dauerhaftem Ausschluss aus der Eisbär-Dartliga (EBDL) bestraft. Vorfälle dieser Art müssen sofort der Ligaleitung gemeldet werden. Das betroffene Team hat das Recht ein Spiel sofort abubrechen. Die Ligaleitung entscheidet nach Anhörung beider Team-Kapitäne über eine Spielwiederholung oder einen Spielverlust.
16. Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punkte anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und die Ligaleitung verständigt werden. Das Spiel wird dann zu einem, von der Ligaleitung festgelegten,

Zeitpunkt nachgeholt. Sollte sich in dem Spiellokal ein zweites Spielgerät befinden und dieses in Ordnung sein, muss das Spiel auf diesem Gerät fortgesetzt werden. Der Gerätewechsel muss auf dem Spielberichtsbogen vermerkt werden.

17. Wenn weitere Automaten zur Verfügung stehen kann, nach Absprache beider Teams, auf zwei Automaten gespielt werden.
18. Sollte ein Lokal während der laufenden Saison schließen, kann das Team unter, Berücksichtigung der rechtzeitigen Bekanntgabe an die Ligaleitung, in einem anderen Lokal im Einzugsgebiet der jeweiligen Gruppe weiterspielen. Falls kein neues Lokal gefunden wird, können sämtliche verbleibende Spiele auch Auswärts gespielt werden.

#### 4. Spielabschluss:

1. Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Team-Kapitäne oder deren Vertreter den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und durch ihre persönliche Unterschrift bestätigen. Eine nicht fertig gespielte Begegnung wird als Nichtantritt gewertet.
2. Nach dem Spielende muss der Spielberichtsbogen unverzüglich leserlich und vollständig ausgefüllt an die Ligaleitung geschickt werden. Der Spielberichtsbogen muss zwei Tage nach dem Match bei der Ligaleitung sein, sonst hat das Heim-Team das Match mit 0:3, 0:18, 0:36 verloren. Für das Gast-Team welches die Beförderung des Spielberichts bogens übernimmt, gilt das Gleiche. Ausnahme: Die sofortige Abgabe des Spielberichts bogens per E-Mail.
3. Das Heim-Team schickt den Spielberichtsbogen sofort nach Beendigung der Spielbegegnung vollständig ausgefüllt und unterschrieben per E-Mail an ergebnisse @ ebdl.info.
4. Sollte der Spielberichtsbogen per E-Mail gesendet werden so ist das PDF-Format zu bevorzugen.

#### 5. Nichtantritt:

1. Die Wartezeit auf das Heim-Team beträgt 30 Minuten und auf das Gast-Team 45 Minuten nach Spielansetzung. Muss ein Team länger warten und ist dennoch bereit das Spiel durchzuführen, so ist im Nachhinein kein Protest, wegen Verspätung, mehr möglich.
2. Tritt ein Team nicht an, hat es das Match 0:3, 0:18, 0:36 verloren.
3. Ein Team, das zweimal nicht antritt, wird für die laufende Saison disqualifiziert.
4. Tritt ein Team an den letzten beiden Spieltagen einmal nicht an, wird es disqualifiziert.
5. Sollte ein Team, egal aus welchen Gründen, disqualifiziert werden, werden die schon gespielten Paarungen für das gegnerische Team gutgeschrieben, d.h. für ein Team, das sein Match gegen ein disqualifiziertes Team bereits verloren hat, werden nachträglich Minuspunkte / Minusspiele als gewonnen gewertet.
6. Tritt ein Team aus unsportlichen Gründen nicht an, so wird es für die laufende Saison disqualifiziert.
7. Sollte ein Team nicht antreten, ohne sich telefonisch gemeldet zu haben, hat es das Match 0:3, 0:18, 0:36 verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Tritt ein solcher Fall auf der Anfahrt zum Spielort ein, so sind der Austragungsort und die Ligaleitung sofort zu verständigen. Die Festlegung von höherer Gewalt obliegt der Ligaleitung. Erhält die Ligaleitung keinen Bescheid, so ist die Wertung von dieser vorzunehmen.

#### 6. Streitfragen:

1. Jeder Spieler der und jedes Team das für schuldig befunden wird, vorsätzlich ein Leg, Set oder Match verloren zu haben, wird vom laufenden Wettbewerb ausgeschlossen. Die Spieler oder das Team können eine Spielsperre für andere Eisbär-Dartliga (EBDL) - Wettkämpfe erhalten. Diese Spielsperre dauert so lange, wie es von den zuständigen Eisbär-Dartliga (EBDL) - Gremien für nötig befunden wird.
2. Sämtliche Streitfragen, die die Dartliga betreffen, sind mit Hilfe der Ligaleitung zu regeln.
3. Sämtliche Streitfragen, die die Teams in den einzelnen Klassen und Gruppen betreffen, werden mit Hilfe der Ligaleitung und den jeweiligen Team-Kapitänen geregelt.
4. Von der Ligaleitung getroffene Entscheidungen sind nicht anfechtbar.

## **6. Ordnungswidrigkeiten**

1. Jedem gastgebenden Veranstalter steht es frei Sanktionen auszusprechen, wenn sein Hausrecht verletzt wird.
2. Sollte ein Hausverbot eines Spielers bei einem gastgebenden Veranstalter bestehen, so ist dieses einzuhalten und das Spiel ohne den betroffenen Spieler anzutreten.
3. Sollte ein Hausverbot eines gesamten Teams bei einem gastgebenden Veranstalter bestehen, so ist die Ligaleitung umgehend zu informieren um die weitere Vorgehensweise zu klären.
4. Sofern sich das Board im Nichtraucherbereich einer Gaststätte befindet, ist auf die Einhaltung des Nichtraucherschutzgesetzes zu achten. Verstößt ein Spieler während eines Ligaspiels gegen das Rauchverbot, kann das Spiel unverzüglich abgebrochen werden, wobei die Ligaleitung sofort darüber zu unterrichten ist. Weitere disziplinarische Maßnahmen behält sich die Ligaleitung vor.
5. Die Eisbär-Dartliga (EBDL) versteht sich als Verein mit Amateurstatus, d.h. es ist jedem Spieler/Gastwirt untersagt, andere Spieler auf finanzielle oder materielle Art an- bzw. abzuwerben. Der Versuch, oder die vollzogene An- bzw. Abwerbung wird von der Ligaleitung als Verstoß gegen den Amateurstatus geahndet.

## **7. Regeländerung**

1. Die Ligaregeln sind in ihrer aktuellen Fassung vom 18. Januar 2025 für alle Teams bindend.
2. Eine Regeländerung darf von der Ligaleitung nur zur neuen Saison vorgenommen werden. Härtefallentscheidungen sind von dieser Regel ausgeschlossen.
3. Regeländerungen von Seiten der Teams sind nur nach vorherigem schriftlichem Antrag möglich.
4. Mit dieser Regeländerung verlieren alle vorherigen Regelwerke (Spielordnungen) ihre Gültigkeit.

## **8. Datenschutz**

1. Für den Ligabetrieb ist es notwendig, dass jeder Spieler mit seinem Namen, Geburtsdatum und seiner Spielerqualifikation elektronisch erfasst und gespeichert wird. Die spielerbezogenen Daten wie Name, Spielerklassifizierung, Teamzugehörigkeit und Spiel(er)-Ergebnisse und Erfolge werden außerdem in entsprechenden Listen per EDV gespeichert und auf der Homepage der Eisbär-Dartliga (EBDL) zu Informationszwecken veröffentlicht.
2. Die Kapitäne und ggf. Co-Kapitäne werden zusätzlich mit einer Telefonnummer und E-Mailadresse als Kontaktmöglichkeit elektronisch erfasst. Die Telefonnummer wird in der Teamliste der Gruppe gespeichert und diese auf der Homepage zum Download veröffentlicht. Die Kapitäne müssen hierzu der Speicherung und Veröffentlichung in der Datenschutzerklärung zustimmen.
3. Gemäß § 17 DSGVO können jederzeit gegenüber der Eisbär-Dartliga (EBDL) die Berichtigung, Löschung und Sperrung einzelner personenbezogener Daten verlangt werden. Bei Beantragung der Löschung personenbezogener Daten erfolgt diese jedoch erst nach Beendigung der laufenden Saison (der Ligaausweis ist bei Sperrung und Löschung der Daten zurückzugeben).
4. Jeder Spieler, der sich für einen Wettkampf der Eisbär-Dartliga (EBDL) anmeldet gibt mit seiner Anmeldung sein Einverständnis zur Veröffentlichung seines Passbildes auf den Internetseiten der Eisbär-Dartliga (EBDL).

## 9. Glücksspiele und Handys

1. Jede Person, die sich gemäß staatlichem Renn-, Wett- und Lotteriegesezt an einem verbotenen Glücksspiel (Poker etc.) beteiligt, macht sich gem. StGB strafbar. Daher herrscht auf Eisbär-Dartliga (EBDL) - Veranstaltungen ein striktes Verbot solcher Spiele. Jede Person, die sich an einem vom Gesetzgeber verbotenen Glücksspiel beteiligt oder dazu animiert, muss mit Hausverbot und einer Anzeige im Sinne des StGB rechnen.
2. Wer aus beruflichen oder gesundheitlichen Gründen oder für Notfälle ein Handy mit sich führt, hat darauf zu achten, dass während des Wettkampfs im Wettkampfbereich sein/ihr Handy nicht klingelt (sogenannte Stummschaltung).

## 10. Zum guten Schluss

1. Auch wenn alle diese Regeln eingehalten werden müssen, soll der Spaß am Dartsport nicht zu kurz kommen. Bitte beachtet das Regelwerk und vergesst dabei die Fairness nicht. Ein spielerisch gewonnenes Match ist allemal ein schönerer sportlicher Erfolg als eine Entscheidung am grünen Tisch. Bitte einigt Euch so gut es geht untereinander. Wenn es einmal nicht geht, dann ruft uns an, wir helfen Euch gern.
2. Da gewisse Regeln ständigen Änderungen unterworfen sind (z.B. Anzahl gemeldeter Teams und lizenzierte Spieler, rechtliche Rahmenbedingungen etc.) befinden sich auf der Homepage zusätzliche Bestimmungen, welche die gleiche Gültigkeit wie das aktuelle Regelwerk haben.

### Falls Ihr noch Fragen habt:

- Telefon: +49 7142 777 69 54
- E-Mail: [ligaleitung @ ebdl.info](mailto:ligaleitung@ebdl.info)
- URL: <https://www.ebdl.info/>

### Bankverbindung:

Institut: LB-BW  
IBAN: DE54 6005 0101 7449 8178 19  
BIC: SOLADEST600