

# Regelwerk für die Alster – Electronic – Dart – Liga

## Ligaspiele + Pokalrunde



### 1. ALLGEMEINES

1. 1. Ligaeinteilung
1. 2. Auf- und Abstieg
1. 3. Spieldisziplinen
1. 4. Spielberichte
1. 5. Spielereinzewertung
1. 6. Bewertungstabellen
1. 7. Kapitän (männlich oder weiblich)
1. 8. Kapitäns- und Co-Kapitänswechsel

### 2. SAISONABLAUF

2. 1. Mannschaftsanmeldung
2. 2. Spielerpass
2. 3. Spielberechtigung
2. 4. Spielernach- und Abmeldung
2. 5. Lokalverbot
2. 6. Spielstättenwechsel
2. 7. Spieltag/ Spielverlegung
2. 8. Pokalspiele
2. 9. Auflösung/ Disqualifikation von Mannschaften
- 2.10. Tabellen
- 2.11. Preisgelder, Pokale, Urkunden

### 3. LIGASPIEL

3. 1. Dartgeräte
3. 2. Darts
3. 3. Zählweise der Dartgeräte
3. 4. Münzeinwurf
3. 5. Einspielzeit
3. 6. Beginn der Spiele
3. 7. Ausbullen

### 4. FAIRNESS

4. 1. Allgemein
4. 2. Vorbehalte der Ligaleitung
4. 3. Muster AEDL-Ligaspielbericht

# Regelwerk für die Alster – Electronic – Dart – Liga

## Ligaspiele + Pokalrunde

### **1. ALLGEMEINES**

#### 1. 1. Ligaeinteilung

In der Alster-Electronic-Dart-Liga bestehen Staffeln von 7-10 Mannschaften.

#### 1. 2. Auf- und Abstieg

Am Ende einer Saison steigen in jeder Staffel die 2 erstplatzierten Mannschaften in die nächst höhere Spielstaffel auf und die 2 letztplatzierten Mannschaften in die niedrigere Spielstaffel ab.

In der C2-Staffel ist kein Abstieg möglich. Hier entscheiden die Mannschaften ob sie sich für die neue Saison wieder anmelden wollen. Der Vorstand behält sich vor, im Moment einer Modifizierung der Alster-Electronic-Dart-Liga, Auf- und Abstieg nach eigenem Ermessen neu zu gestalten.

#### 1. 3. Spieldisziplinen

In den einzelnen Ligen werden folgende Disziplinen gespielt:

Spiel1 = Einzel; Spiel2 = Doppel; Spiel3 = Einzel; Spiel4 = Einzel; Spiel5 = Doppel; Spiel6 = Einzel; Spiel7 = Einzel; Spiel8 = Triple und zwar jeweils Best Of Three ( also 2 Gewinnsätze ).

In der A -Staffel werden alle Spiele Doppel Aus gespielt.

In der B+C - Staffel werden alle Spiele Master Aus gespielt.

Spiel 8 wird in allen Ligen pro Mannschaft mit 3 Spielern auf einen Score gespielt.

In der A - Staffel 501 Doppel aus. In der B+C - Staffel 501 Master Aus.

#### 1. 4. Spielberichte

Die Heimmannschaft führt den Spielbericht und ist verantwortlich für die korrekte Ausführung. Außerdem führt die Gastmannschaft einen Spielbericht für die eigenen Unterlagen, der auch als Kontrollkopie für die Ligaleitung dient.

Es ist jede/r Spieler/in mit vollständigem Vor- und Nachnamen sowie Spielernummer, deutlich lesbar, einzutragen. Alle Spieler, die auf dem Spielbericht auf den Positionen H1-H5 und G1-G5 eingetragen sind, müssen, ihrer Eintragung entsprechend, ein Einzel spielen. Die Spieler des Tripple brauchen erst nach dem 7.Spiel eingetragen werden.

Nach dem Spiel kontrollieren beide Kapitäne bzw. Co-Kapitäne die Vollständigkeit der Eintragungen in den Spielberichten und unterschreiben dann. Die Heimmannschaft ist verantwortlich für die rechtzeitige Absendung an den Staffelleiter. Versäumt die Heimmannschaft dieses schuldhaft, so wird das Spiel mit 0:8 Spielen und 0:16 Sätzen gegen sie gewertet.

Der Spielbericht muss spätestens 5 Werktage nach dem Spiel schriftlich beim Staffelleiter vorliegen.

**ES WERDEN GRUNDSÄTZLICH KEINE AUSNAHMEN MEHR GEMACHT!!!**

#### 1. 5. Spielereinzelswertung

In die Spielereinzelswertung gehen nur Daten aus den Einzel- und Doppelspielen ein.

Aus den Trippelspielen werden lediglich 171 ( 3 X Tripple 19 ) sowie 180 Würfe + High Finish berücksichtigt. Es wurde eine zusätzliche Bewertung für alle Triple- und Highscores mit 150 bis 180 Punkten eingeführt. Wer mit 3 Darts in einem Satz 150 bis 180 Punkte, mit einer Kombination aus T17, T18, T19, T20 und VB erzielt, erhält in der Einzelswertung zusätzlich 3 Punkte. Auch im Triple Der Spielbericht wurde entsprechend erweitert.

**Nicht beschriebene Felder, für Einzelswertung, müssen entwertet werden.**

**(siehe Musterspielbericht auf der letzten Seite)**

# Regelwerk für die Alster – Elektronik – Dart – Liga

## Ligaspiele + Pokalrunde

### 1. 6. Bewertungstabellen

**Für die Staffeln A + B gilt folgende Bewertung:**

Least Dart	Punkte	High Finish	Punkte	150 - 180	Punkte
22-24	1	90-100	1	150 - 160	3
19-21	2	101-110	2	161 - 170	3
18	3	111-120	3	171 - 180	3
17	4	121-130	4		
16	5	131-140	5		
15	6	141-150	6		
14	7	151-160	7		
13	8	161-167	8		
12	9	168-177	9		
11	10	170+180	10		
10	15				
9	20				

**Für die Staffel C gilt folgende Bewertung:**

Least Dart	Punkte	High Finish	Punkte	150 - 180	Punkte
25-27	1	90-100	1	150 - 160	3
22-24	2	101-110	2	161 - 170	3
19-21	3	111-120	3	171 - 180	3
17+18	4	121-130	4		
16	5	131-140	5		
14+15	6	141-150	6		
13	7	151-160	7		
12	8	161-167	8		
11	9	168-177	9		
10	10	170+180	10		
9	20				

[Zurück zu Seite 1](#)

# Regelwerk für die Alster – Elektronik – Dart – Liga

## Ligaspiele + Pokalrunde

### 1. 7. Kapitän (männlich oder weiblich)

Der Kapitän ist Kontaktperson zwischen Mannschaft und Staffelleitung.

Seine Aufgabe ist es, Regelwerk, Ligapost (Spielplan, Tabellen usw.) an alle Mannschaftsmitglieder weiterzugeben und alle Unterlagen wie z.B. Spielberichte, An- und Nachmeldungen unverzüglich und vollständig an den Staffelleiter zu senden. Der Kapitän ist dafür verantwortlich, dass der Spielbetrieb reibungslos abläuft, alle Spiele abgehalten werden und die Spieler/ innen seiner Mannschaft das Regelwerk, insbesondere bzgl. sportliche Fairness (s. 4.), kennen und einhalten.

Bei Verhinderung wird er/ sie vom Co-Kapitän vertreten.

Änderungen von Telefonnummern und Adressen von Kapitän und Co-Kapitän sind der Staffelleitung unverzüglich, schriftlich, mitzuteilen.

### 1. 8. Kapitäns- und Co-Kapitänswechsel

Kapitäns- oder Co-Kapitänswechsel sind jederzeit möglich. Er muss schriftlich dem Staffelleiter mitgeteilt werden und wird nach Eingang des [Formulars](#) wirksam. Die Kosten betragen 3,50 Euro pro Person.

## **2. SAISONABLAUF**

### 2. 1. Mannschaftsanmeldung

**Eine Mannschaft** muß aus mindestens 3 Spielern und **darf maximal aus 12 Spielern bestehen**.

Also Kapitän/ in und Co-Kapitän/ in **plus 10 Spieler. Gültig ab Saison F 2017.**

Die Anmeldung erfolgt durch Abgabe der Anmeldeformulare [Mannschafts-](#) und [Spieleranmeldung](#) und Überweisung der vollständigen Meldegebühr auf das Ligakonto. Die Meldegebühr muss bis spätestens zum, von der Ligaleitung, angegebenen Zeitpunkt vollständig eingegangen sein. Die Ligaleitung behält sich die Ablehnung einzelner Spieler vor. Alle vom Spieler gemachten Angaben zur Person unterliegen dem Datenschutz und werden keinesfalls weitergegeben.

Nach Sichtung aller Mannschaftsmeldungen werden, von der Staffelleitung, die Staffeln der neuen Saison gebildet.

### 2. 2. Spielerpass

Spielerpass entfällt. Anstatt dessen ist es Pflicht die für jeden Spieler vergebene Spielernummer im Spielbericht einzutragen. Auf Wunsch des/ der Spieler/s/in kann ein Ausweis erstellt werden. Dazu ist ein Passfoto (auf der Rückseite bitte Vor- und Zuname, Geb.-Datum und Teamname eintragen) und 3,50 Euro an Christian Weinert zu geben. Bei Austritt eines Spielers aus einer Mannschaft verbleibt der Pass beim Spieler. Die Spielernummer bleibt auf Dauer gültig.

### 2. 3. Spielberechtigung

Ein Spieler muß das 18. Lebensjahr vollendet haben. Er ist für die laufende Saison spielberechtigt, wenn er Mitglied einer korrekt gemeldeten Mannschaft ist und die Spielberechtigung der Ligaleitung erhalten hat. Neue Spieler/innen der C-Staffeln dürfen nicht in anderen Ligen in höheren Staffeln gemeldet sein oder bis zu einem Jahr, vor der Saison, dort gespielt haben. Sollten sie dennoch, unbemerkt von der Ligaleitung, gemeldet werden, werden sie disqualifiziert. Alle bisher gespielten Spiele werden mit 2:0 Sätzen für den/die gegnerische/n Spieler/in gewertet.

[Zurück zu Seite 1](#)

# Regelwerk für die Alster – Elektronik – Dart – Liga

## Ligaspiele + Pokalrunde

### 2. 4. Spielernach- und Abmeldung

Spielernachmeldungen sind jederzeit möglich, jedoch nur wenn der Spieler in der laufenden Saison nicht in einer anderen Mannschaft der Alster-Liga gemeldet war (dies ist nur nach beendeter Saison möglich). Die Anmeldung erhält Gültigkeit, wenn die komplett ausgefüllten Meldefomulare sowie die Spielernummer dem Staffelleiter vorliegen (Formulare sind beim Staffelleiter erhältlich und von der Homepage [www.Alster-Liga.de](http://www.Alster-Liga.de) abrufbar). Telefonische Nachmeldungen beim [Staffelleiter](#) sind bis 24 Std. vor Spielbeginn, bei dem der Darter das erste Mal eingesetzt werden soll, möglich, sofern die nötigen Unterlagen mit dem Spielbericht (5 tagesfrist) eingesandt werden. Spielerabmeldungen sind während der laufenden Saison nicht nötig, da ein Mannschaftswechsel nicht möglich ist.

Mannschaftswechsel sind nur nach Saisonende möglich.

Pro Mannschaft und Saison dürfen nur 3 Spieler nachgemeldet werden und müssen **vor Beginn der Rückrunde** gemeldet sein.

Die Ligaleitung behält sich vor, einzelne Spieler für die jeweilige Staffel abzulehnen.

### 2. 5. Lokalverbot

Hat ein Spieler in einem Spiellokal Hausverbot, so ist es Aufgabe des betreffenden Kapitäns, eventuell mit Unterstützung des Staffelleiters, mit dem Gastwirt eine Aufhebung für die Dauer des Spieles zu erwirken. Sollte keine Einigung zustande kommen, wird die Ligaleitung entscheiden ob die Mannschaft ohne den Spieler antreten muss oder in einem Ausweichlokal gespielt wird.

### 2. 6. Spielstättenwechsel

Ein Lokalwechsel ist in der laufenden Saison einmal möglich. Information sofort an den [Staffelleiter](#). [Aktuelle Liste aller Spiellokale](#).

### 2. 7. Spieltag/ Spielverlegung

Der bei der Mannschaftsanmeldung eingetragene Spieltag ist nach Möglichkeit einzuhalten.

Kann eine Mannschaft an einem Spieltag nicht mit mindestens 3 Spielern antreten, so ist das Spiel zu verlegen. Die Verlegung ist mit der gegnerischen Mannschaft mindestens 48 Std. vor Spielbeginn abzusprechen. Das Team, das verlegen will/muß ermittelt 3 Ersatztermine und ruft dann den/ die gegnerische/n Kapitän/in an. Der Heimspieltag bleibt bestehen. Die Verlegung wird auf AEDL-Inside gepostet mit Hinweis, welches Team verlegen will/ muß. Wenn kein Termin gefunden wird, ist unverzüglich der Staffelleiter zu informieren, der dann einen Termin festlegt. Wird dieser Termin von einem Team nicht wahrgenommen, so wird das Spiel für dieses Team als verloren gewertet und mit 8:0 Spielen und 16:0 Sätzen in die Tabellen eingetragen. ALLE Spielergebnisse müssen, bis zum Sonntag der jeweiligen Nachspielwoche, beim Staffelleiter gemeldet sein. Ist dies nicht der Fall, wird das Spiel für die Heimmannschaft als verloren gewertet und mit 8:0 Spielen und 16:0 Sätzen in die Tabellen eingetragen. Der neue Termin muß innerhalb von 5 Werktagen, nach Spielplanspieltag, vereinbart werden. Ein Spiel gilt als verlegt, wenn ein neuer Termin vereinbart wurde.

Tritt ein Team 2x nicht zum Spiel an, so erfolgt die Disqualifikation aus dem Ligabetrieb und dem Pokalwettbewerb, für die laufende Saison. Die Einzelspielerwertungen bleiben erhalten. Das Spiel kann, nur mit Zustimmung des Staffelleiters, bis Saisonende nachgeholt werden. Im Spielplan ist je eine Nachspielwoche für Hin- und Rückspielrunde eingeplant. Ligaspiele dürfen nur innerhalb einer Halbsaison verlegt werden.

[Zurück zu Seite 1](#)

# Regelwerk für die Alster – Elektronik – Dart – Liga

## Ligaspiele + Pokalrunde

### 2. 8. Pokalspiele

Die Anmeldung erfolgt durch Abgabe des Mannschaftsanmeldeformulars zur neuen Saison, worauf angegeben wird, ob die Mannschaft an der Pokalrunde teilnehmen möchte. Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich aktive Teams der aktuellen Saison. Es werden nur Mannschaften zur Pokalrunde zugelassen, die die fälligen Ligagebühren vor Saisonbeginn entrichtet haben.

**Ab Saison F 2017 gilt ein neuer Modus.** Es gibt keine Verliererseite mehr. Es wird in Pokalwochen gespielt. Spieltag ist der Heimspieltag der Heimmannschaft. Alle Begegnungen werden inklusive Final 4 öffentlich ausgelost. In den KO-Runden hat das Team Heimrecht, das als erstes ausgelost wird. AUSNAHME: Teams aus den C-Staffeln haben gegen ein Team der höheren Staffel immer Heimrecht. Die Pokalwochen und die Termine der Auslosungen werden im [Pokalplan](#) angekündigt. Gespielt wird im Modus 501 MO. Eine VORRUNDE mit HIN- und RÜCKSPIEL. Danach SINGLE-KO. In der Vorrunde hat das staffelhöhere Team das 1. Heimrecht. Im HINSPIEL werden 8 Spiele OHNE Entscheidungsdoppel gespielt. Kommt es im RÜCKSPIEL zu SPIELGLEICHHEIT, wird ein ENTSCHEIDUNSDOPPEL gespielt. Die Spielergebnisse der Pokalspiele werden vom jeweiligen HEIMTEAM auf AEDL-Inside gepostet oder dem Pokalleiter per SMS mitgeteilt. In den KO-Runden postet das GEWINNERTEAM. Wichtig ist nur, daß das Spielergebnis, spätestens am Montag nach der Pokalspielwoche, dem Pokalleiter bekannt ist. Verlegungen nach hinten sind NICHT möglich. Die Spiele müssen in der Pokalspielwoche ausgetragen werden.

Tritt ein Team 1x unentschuldigt nicht zum Spiel an, so erfolgt die Disqualifikation aus dem Pokalwettbewerb für die laufende Saison.

**Das Siegerteam der Pokalrunde erhält einen Wanderpokal, der nach 3maligem Erfolg in Folge, in deren Besitz verbleibt.**

### 2. 9. Auflösung/ Disqualifikation von Mannschaften

Bei Auflösung bzw. Disqualifikation einer Mannschaft werden keine Gelder zurückerstattet. Die Preisgelder in der betreffenden Staffel werden nicht reduziert.

### 2.10. Tabellen

Die Tabellen werden erst vom Staffelleiter aktualisiert, wenn die Spielberichte bei ihm schriftlich eingetroffen sind. Die Ergebnisse werden ausschließlich in AEDL-Inside gepostet. Alle Kapitäne und Co-Kapitäne erhalten hierfür, von der Ligaleitung, eine besondere Berechtigung für die gemeldete Saison. Die Original-Spielberichte sind von den Kapitänen bis Abschluß der Halbsaison aufzubewahren und dann dem Staffelleiter auszuhändigen.

### 2.11. Preisgelder, Pokale, Urkunden

Zum Abschluß der Saison erhält jede Mannschaft eine Urkunde mit der Platzierung der Saison. Mindestens die 3 erstplatzierten Teams einer Staffel erhalten ein Preisgeld. Bei mindestens 7 Teams in einer Staffel erhalten die 4 erstplatzierten Teams ein Preisgeld. Ebenso erhalten die ersten 3 Teams einen Pokal, der in deren Besitz bleibt. Besondere Auszeichnungen erhalten jeweils die Spieler/innen die in ihrer Staffel die höchste Einzelwertungspunktzahl, das höchste High Finish sowie die geringste Anzahl Darts pro Satz erreicht haben.

Die gewonnen Preisgelder werden generell bei der Saisonabschlußfeier ausgezahlt. Und zwar zum angekündigten Zeitpunkt der Ehrungen und Preisvergaben. Ist der Kapitän verhindert, so hat er dem [Kassenwart](#) mitzuteilen, wer ersatzweise das Geld, Urkunde und ggf. Pokal in Empfang nehmen darf. Werden die Preisgelder nicht abgeholt so fließen sie als Überschuss in die nächste Saison und erhöhen dort die Auszahlungsbeträge.

[Zurück zu Seite 1](#)

# Regelwerk für die Alster – Elektronik – Dart – Liga

## Ligaspiele + Pokalrunde

### **3. LIGASPIEL**

#### 3. 1. Dartgeräte

Gespielt wird auf Geräten der Firmen Merkur und Löwen, sowie anderen, die dem Turnierstandard entsprechen. Nicht zugelassen sind RADIKAL-Spielgeräte. Ausnahme Löwengeräte mit RADIKAL-Technik. Das Gerät muss ebenerdig und geradlinig zur Abwurflinie stehen, des Weiteren darf kein Spieler in seiner Wurftechnik behindert werden.

Die Scheibenhöhe beträgt ( Bullmitte ) 173 cm,  
die Entfernung der Abwurflinie zum Scheibenmittelpunkt 293 cm  
und die waagerechte Entfernung der Abwurflinie zur Scheibe 237cm.

Bei Verdacht auf unkorrektem Stand ist vor Spielbeginn zu kontrollieren, spätere Proteste werden nicht anerkannt.

#### 3. 2. Darts

Das Höchstzulässige Dartgewicht beträgt ( incl. Spitze ) 18,9 Gramm. Es gibt kein Mindestgewicht.

#### 3. 3. Zählweise der Dartgeräte

Die Zählweise des Dartgerätes ist grundsätzlich anzuerkennen.

Ausnahme:

Wenn beim Check der Dart im entsprechenden Feld steckt und das Gerät das Spiel nicht beendet, werden beide Kapitäne den Dart kontrollieren und bei korrektem Check den Satz beenden. Versagt die Elektronik des Gerätes mehrmals oder völlig, so ist das Spiel abubrechen. Steht ein zweites Gerät zur Verfügung, so wird der Satz dort neu begonnen. Falls dies nicht möglich ist, kann das Spiel in einem, in der Nähe befindlichen, Ausweichlokal fortgesetzt werden. Sollte auch das nicht möglich sein, wird die Begegnung komplett neu, eventuell auch mit neuer Mannschaftsaufstellung, zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt. Der Spielbericht ist mit Begründung für den Spielabbruch an den Staffelleiter zu schicken.

#### 3. 4. Münzeinwurf

Bei allen Ligaspielen gilt folgender einheitlicher Münzeinwurf:

501 mit Option 0,50 Euro/ Spiel. Sollten die Kosten von dieser Richtlinie abweichen, trägt die Heimmannschaft die Mehrkosten. Bei Pauschalen (ohne einspielen) für die Gegner sind 10,- Euro nicht zu überschreiten. Sollten die Wirte damit nicht einverstanden sein, so sind die Geräte wieder auf Münzeinwurf umzustellen. Für das Einspielen muß sich das Gastteam mit dem Wirt einigen.

#### 3. 5. Einspielzeit

Die Ligaspiele sollten frühestens um 19:00 Uhr und spätestens um 20:30 Uhr beginnen.

Seit Saison Herbst 2008 ist generell um 20:00 Uhr Spielansetzung.

Bis 20:00 Uhr ist der Gastmannschaft eine Einspielzeit auf dem Spielgerät von 30 Min. zu gewähren. Sollte eine Gastmannschaft z.B. erst um 20:10 Uhr eintreffen, so hat sie nur bis 20:30 Uhr Zeit zum einspielen.

[Zurück zu Seite 1](#)

# Regelwerk für die Alster – Elektronik – Dart – Liga

## Ligaspiele + Pokalrunde

### 3. 6. Beginn der Spiele

**Jede Mannschaft muss mit mindestens 3 Spielern und kann höchstens mit 9 Spielern antreten.**

Jeder Spieler darf entweder bis zu 2 Einzel, sowie 1 Doppel und ein Tripple;

oder bis zu 1 Einzel, 2 Doppel, 1 Tripple spielen.

Im Tripple können Spieler eingesetzt werden die bisher Einzel oder Doppel gespielt haben, oder Ersatzspieler. Die Sätze werden abwechselnd angefangen, wobei die Gastmannschaft den ersten Satz spielt. Wird ein dritter Satz gespielt, beginnt die Mannschaft die das Ausbullen gewinnt.

### 3. 7. Ausbullen

Sollte bei den Einzeln oder Doppeln das Spiel nach der 20 ten Runde noch nicht beendet sein, so wird in der 21 ten Runde ausgebullt. In den Doppeln bullt nur ein Spieler des jeweiligen Doppels aus. Der Spieler kann frei ausgewählt werden. Der Darter dessen Dart dem Bull am nächsten steckt, hat den Satz gewonnen. Es zählt die komplette Scheibe, auch der schwarze Rand. Steckt der Dart im Vollbull kann er, nach Kontrolle durch den Gegner, entfernt werden **bevor** dieser wirft. Stecken beide Darts im Bull, so zählt als einzige Unterscheidung Voll- vor Halbbull. Im Tripple wird in der 26 ten Runde ausgebullt wie im Doppel. Muss das Ausbullen wiederholt werden, bullen die beiden Spieler bis zu einer Entscheidung weiter aus.

## **4. FAIRNESS**

### 4. 1. Allgemein

Es ist verboten mit Zigarette in der Hand oder im Mund, zu werfen oder die Darts zu holen!!

Zu Punktabzügen oder Disqualifikation für Mannschaften oder einzelnen Dartern kann es kommen

--- bei Einsatz von Spielern die unter falschem Namen antreten

--- bei Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern

--- wenn Spielberichte unvollständig, nicht fristgerecht oder gar nicht beim Staffelleiter eingehen

--- wenn Mannschaften zu Spielen, ohne Abmeldung, nicht antreten (siehe 2.7 und 2.8)

--- bei unsportlichem Verhalten (z.B. austreten, telef. eines aktiven Spielers, während des Spiels)

--- bei Manipulationen des Spielberichtes

--- bei allen Verstößen gegen das Regelwerk.

Die Ligaleitung weist nochmal auf Punkt 4.1 des Regelwerkes hin. Es ist häufiger vorgekommen, daß Darts bewußt langsam aus dem Board gezogen wurden, wobei der Dartautomat schon auf den nächsten Spieler umgeschaltet hat und dadurch der Score des Gegners verändert wurde. Sollte das passieren, so ist im Checkbereich der Score zu überwerfen und der Spieler wird 1 Runde durchgedrückt. Im höheren Punktebereich werden alle Scores und der Rundenstand notiert, das Spiel beendet und ein neues Spiel mit den jeweiligen richtigen Punkteständen eingestellt. Alle Spieler/ innen sollten sportlich und fair spielen.

[Zurück zu Seite 1](#)



# Regelwerk für die Alster – Elektronik – Dart – Liga

## Ligaspiele + Pokalrunde

### 4. 2. Vorbehalte der Ligaleitung

Die Ligaleitung behält sich vor, auf Regelverstöße, nach eigener Maßgabe zu reagieren.

Die Ligaleitung behält sich weiterhin vor:

- Änderungen des Regelwerkes
- Ablehnung von Mannschaften oder einzelnen Darter/n/innen
- Einstufung von Mannschaften in höhere oder niedrigere Klassen unabhängig vom allgemeinen Aufstiegsmodus
- befristete oder dauerhafte Disqualifikation, von Mannschaften, Spielern oder Spielstätten bei mehrfachem Verstoß gegen das Regelwerk oder die sportliche Fairness
- Ausnahmeregelungen für einzelne Punkte des Regelwerkes.

# Regelwerk für die Alster – Electronic – Dart – Liga

## Ligaspiele + Pokalrunde

### 4. 3. Muster AEDL-Ligaspielbericht

(Vergrößern: 1x auf Bild klicken, Strg-Taste gedrückt halten + mit Mausrad nach vorne scrollen Oder das Bild in neue Datei kopieren und anpassen)

ALLE IN **ROT** BESCHRIEBENEN FELDER MÜSSEN AUSGEFÜLLT WERDEN



Staffel: **A, B, C1 od. C2**

Datum: **aktuelles Datum**

Spieltag: **laut Spielplan**

Heim: <b>Teamname HEIM</b>			Gast: <b>Teamname GAST</b>			Bemerkungen	
Spieler	Name Spieler/ in	Pass Nr.	Spieler	Name Spieler/ in	Pass Nr.		
H 1	<b>Spieler 1</b>	<b>101</b>	G 1	<b>Spieler 1</b>	<b>201</b>	zum Beispiel: Nachholspiel vom tt.mm.jjjj oder Spiel abgebrochen weil Dartgerät defekt	
H 2	<b>Spieler 2</b>	<b>102</b>	G 2	<b>Spieler 2</b>	<b>202</b>		
H 3	<b>Spieler 3</b>	<b>103</b>	G 3	<b>Spieler 3</b>	<b>203</b>		
H 4	<b>—</b>	<b>—</b>	G 4	<b>Spieler 4</b>	<b>204</b>		
H 5	<b>—</b>	<b>—</b>	G 5	<b>—</b>	<b>—</b>		
Ersatz- spieler für	H 6	<b>Spieler 4</b>	104	Ersatz- spieler für	G 6	<b>—</b>	
	H 7	<b>Spieler 5</b>	105		G 7	<b>—</b>	
Doppel und Triple	H 8	<b>—</b>	<b>—</b>	Doppel und Triple	G 8	<b>—</b>	
	H 9	<b>—</b>	<b>—</b>		G 9	<b>—</b>	

Alle Angaben in Druckschrift eintragen, leere Felder streichen, es werden keine Runden eingetragen !!!

Spiel	Spieler	Least Darts	High Finish	Spieler	Least Darts	High Finish	Sätze	Spiele
1. Einzel	H 1	X X — — — —	— — — —	G 1	— — — —	— — — —	2 : 0	1 : 0
1. Doppel	H 1	— — — —	— — — —	G 1	22 — — — —	— — — —	1 : 2	0 : 1
	H 6	— X — —	95 — — — —	G 2	— — 18 — — — —	— — — —		
2. Einzel	H 2	X — — — — —	— — — —	G 2	— X X — — —	— — — —	1 : 2	0 : 1
3. Einzel	H 3	X — X — — —	— — — —	G 3	— X — — — —	— — — —	2 : 1	1 : 0
2. Doppel	H 6	— — — — —	— — — —	G 3	X — — — — —	— — — —	0 : 2	0 : 1
	H 7	— — — — —	— — — —	G 4	— X — — — —	— — — —		
4. Einzel	<del>X</del> H 1	X — X — — —	— — — —	<del>X</del> G 4	— 24 — — — —	— 97 — — — —	2 : 1	1 : 0
5. Einzel	<del>X</del> H 2	X — 20 99 — —	99 — — — —	<del>X</del> G 3	— X — — — —	— — — —	2 : 1	1 : 0
Triple	H 2	X X X X X X	— — — —	G 2	X X X X X X	— X X — — —	1 : 2	0 : 1
	H 3	X X X X X X	— — — —	G 3	X X X X X X	— — — —		
	H 6	X X X X X X	X — — —	G 4	X X X X X X	— — — —		

Gesamt —————> **11:11 4:4**

Triplescores und 150 + 170																			
Punkte	Spieler	H 1	H 2	H 3	H 4	H 5	H 6	H 7	H 8	H 9	G 1	G 2	G 3	G 4	G 5	G 6	G 7	G 8	G 9
150 -160	—>	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—
161 -170	—>	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—
171 -180	—>	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—

Wir bestätigen, daß alle Angaben dem aktuellen Regelwerk der Alster - Electronic - Dart - Liga entsprechen.

Regelwerk immer aktuell unter

[www.Alster-Liga.de](http://www.Alster-Liga.de)

Unterschrift (Kap oder Co-Kap)  
Heimmannschaft

Unterschrift (Kap oder Co-Kap)  
Gastmannschaft

Mit dem Erscheinen dieses Regelwerkes verlieren alle bisherigen Regelwerke ihre Gültigkeit

[Zurück zu Seite1](#)