

LIGA-REGLEMENT

im Electronic Dart

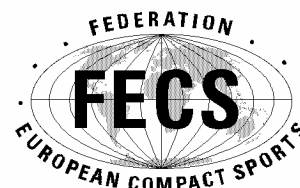


Herausgeber ist der
VFC - Verband zur Förderung
von Compactsportarten

Nachdrucke nur mit der
Genehmigung des VFC.
Dies gilt auch für
auszugsweise Reproduktionen.

Schutzgebühr Fr. 5.-

VFC – Lochackerstr. 4 – 8424 Embrach
Tel 043 266 55 10 , Fax 043 266 55 12
www.vfc.ch, info@vfc.ch
2018 / S1



VFC-Liga Reglement im E-Dart

Ausgabe Februar 2018 / S1

1. ALLGEMEINE REGELN

- 1.1 Spielvarianten der verschiedenen Ligen
- 1.2 Spielerqualifikationen
- 1.3 Sporttechnische Voraussetzungen
- 1.4 Termine

2. SPIELABLAUF

- 2.1 Vorbereitung
- 2.2 Spielbeginn
- 2.3 Spielablauf
- 2.4 Spielschluss
- 2.5 Nichtantritt
- 2.6 Streitfragen
- 2.7 Ligaschluss

3. LIGABILDUNG

(Auf- und Abstieg)

- 3.1 Ligagrössen
- 3.2 Regulärer Auf- bzw. Abstieg
- 3.3 Klassennachbildung

4. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

- 4.1 Mindestalter
- 4.2 VFC- Lizenzen und ihre Gültigkeit
- 4.3 Anerkannte Sportgeräte

1. ALLGEMEINE REGELN

1.1 Spielvarianten der verschiedenen Ligen

Nationalligen 501 DI/DO (Doppel 701 DI/DO)

Klasse A 501 DO (Doppel 501 DO)

Klasse B 501 MO (Doppel 501 MO)

Klasse C 501 SO (Doppel 501 SO)

1.2 Spielerqualifikationen

- 1.2.1 Ligaspieler müssen über eine gültige und beim Verband für diese Saison aktivierte VFC-Lizenz verfügen. Anmeldeformulare sind beim VFC-Sekretariat erhältlich.
- 1.2.2 Spieler dürfen pro Woche maximal ein Ligaspiel bestreiten. Ausgenommen von dieser Regel sind Ersatztermine von Spielen 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 ist in einem Team und einer Liga gemeldet und darf nur in der gleichen oder einer höheren Stärkeklasse aushelfen. Wenn ein Spieler drei mal in einer höheren Stärkeklasse gespielt hat, so wird sein Ligaklassenstatus automatisch erhöht und er gehört dieser Klasse an. Ein Spieler darf maximal vier mal 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 auf der Ummeldekarte bestätigen. Ein Spieler darf während einer laufenden Saison maximal 1 mal die Mannschaft mittels der Ummeldekarte 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. Die Nachmeldung muss aber zwingend vor dem ersten Liga-Einsatz vorgenommen werden.
- 1.2.9 Für die letzten 2 Spiele und verschobene Spiele innerhalb der 2 letzten Wochen und nach Ende der regulären Ligasaison dürfen weder neue Spieler nachgemeldet werden, noch Spieler nach 1.2.3/1.2.4 in einer anderen Mannschaft aushelfen. In der Rückrunde einer laufenden Saison dürfen keine Spieler mit dem Nationalligastatus nachgemeldet werden.
- 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 für jeweils weitere 6 Saison und wird nach Ablauf jeweils für weitere 6 Saison um einen Ligaklassenstatus zurückgestuft. Auf schriftlichen Antrag hin kann der Sportkoordinator 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.

1.3 Sporttechnische Voraussetzungen

- 1.3.1 Gespielt wird ausschliesslich auf den vom VFC 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:
- Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards erlauben;
 - Die Darts dürfen inkl. Flyers nicht länger als 16.8 cm sein;
 - Das Maximalgewicht eines kompletten Darts darf 18 g (produktionsbedingte Toleranz von max. 5 % sind gestattet) nicht überschreiten.
 - Aneinander haftende Dart sind nicht erlaubt (magnetisch, klett und dergleichen)
- 1.3.3 Die Abwurfline muss an der dem Board zugewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Die Abwurfline darf betreten, aber nicht übertreten werden. 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 Abwurfline erforderlich. Die Höhe des Bull's Eye ist 1,73 m und der Diagonalabstand beträgt 2,93 m. Im Zweifelsfall (unebener Boden) ist nur das Diagonalmass ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen dem Heimteam vor Spielbeginn angezeigt werden. Das Heimteam hat dann 15 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 weissem Licht gemäss den technischen Vorschriften des Automatenherstellers 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 Die Automaten müssen in technisch einwandfreiem Zustand sein. Im Board dürfen sich vor Spielbeginn maximal drei abgebrochene Spitzen befinden.
Defekte Segmente müssen ausgetauscht werden. Korrekturen müssen dem Heimteam vor Spielbeginn angezeigt werden und vom Heimteam innerhalb von 15 Minuten korrigiert werden. Sollte dies innerhalb dieser Zeit nicht möglich sein, so hat das Heimteam forfait verloren.
- 1.3.7 Auf Antrag beim Regional-Promotor überprüft dieser den Spielort und entscheidet darüber, ob oder unter welchen Auflagen dieser weiter im Liga-Betrieb bespielt werden darf. Die beantragende Partei bezahlt dem Regional-Promotor für seine Aufwendungen eine Gebühr von Fr. 50.-.

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 VFC kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.
- 1.4.2 Spieltermine und Spielverlegung
- Der jeweilige Spieltag ist aus dem Spielplan ersichtlich und für die Teams verbindlich. Abweichungen sind nur mit beiderseitigem Einverständnis der betroffenen Teams möglich. Ein Spiel muss jedoch binnen 10 Tagen vor oder nach dem regulären Spieltag absolviert sein. In der Nationalliga muss binnen 2 Wochen vor oder nach dem regulären Spieltag absolviert sein.
 - Eine Abweichung vom Spielplan muss 24 Stunden vor dem regulären Spielbeginn festgelegt und dem Sportkoordinator gemeldet sein. Der Ersatztermin muss zwingend mit dem beim Sekretariat erhältlichen Spielverschiebungs-Formular mit Unterschrift beider Captains per Fax oder Post gemeldet werden (es gilt das Datum des Einganges beim VFC). 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 VFC 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.
 - e) Über Ausnahmen zu den Punkten a-d entscheidet der Sportkoordinator in Absprache mit dem Sekretariat des VFC.

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 lebenslanglich vom Verband 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 ($\geq 10:8$ 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) auf zwei Gewinnsätze 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 vier Spieler durch Ersatzspieler ersetzt werden. Dies ist auf dem Spielrapport festzuhalten. Die Auswechslung ist jederzeit, ausser während einer laufenden Spielpaarung, 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 Spielpaarung 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 Dartpfeil 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 ausgebullt.
- 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 beim VFC nicht gemeldeter Spieler 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 betreten aber nicht übertreten 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 Abwurflinie befindet oder sich zum Darboard 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. Wird ein Pfeil nachgedrückt, so hat der Spieler, der nachdrückt, dieses Leg mit 0:1 verloren. 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 Spielnummer anzeigt. Wirft ein Spieler, obwohl immer noch die Spielnummer des Gegners leuchtet, so ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
- Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, so wird das Gerät durch drücken der Startwechsel-Taste in die richtige Stellung gebracht. Der 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 Startwechsler-Taste als Nächster.
 - 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.
 - 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 immer wiederkehrend falsche Punktzahlen anzeigen oder wird grundsätzlich nicht mehr spielbar, so muß die Partie auf einem Dartautomaten fertig gespielt werden. Ist kein Dartautomat mehr bespielbar,

so muss die Partie abgebrochen und der Sportkoordinator verständigt werden. Das Spiel wird dann zu einem vom Sportkoordinator festgelegten Termin von Beginn weg neu ausgetragen. Bereits gespielte Paarungen sind ungültig.

2.3.11 Das Spiellokal darf ohne vorgängige Bewilligung durch den VFC-Sportkoordinator nicht gewechselt werden. Der Antrag muß mind. 3 Tage vor dem Spieltag beim Verband 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 binnen 2 Tagen online erfasst, per Post, persönlich dem Sportkoordinator 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. 50.- Busse
- 2-3 Mal je Fr. 100.- 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 8 Tage nach dem Spieltermin noch immer nicht beim VFC-Sekretariat eingegangen sein, so werden zusätzlich Fr. 100.- Busse für das Heimteam erhoben und 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 VFC-Sekretariat dem Team zugestellt und nach dessen Bezahlung wird das Bussgeld abzüglich einer administrativen Gebühr von 20% dem geschädigten Wirt überwiesen. Der Wirt zahlt seinem Aufsteller 50% des ihm ausbezahlten Bussgeldes. Der VFC erstattet die Bussgelder nur, wenn diese auch einbezahlt werden. Es wird keine Garantieleistungen durch den VFC 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 VFC mit, so entscheidet der Regionalpromotor zusammen mit dem Sportkoordinator 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 gewonnen Sätze werden in der Einzelspielerrangliste 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 Sportkoordinator des VFC Protest einlegen. Der Protest wird vom VFC bearbeitet, wenn er folgende Kriterien erfüllt:

- a) Der Protest muss innert 2 Tagen nach Spieldatum (Datum des Poststempels) schriftlich formuliert und begründet dem VFC zugesandt werden.
- b) Die Protestgebühr von Fr. 100.— muss in der gleichen Frist auf das Konto des VFC, IBAN Nr. CH320025725756613301X bei der UBS, 8401 Winterthur einbezahlt werden. Eine Kopie der Einzahlungsquittung ist dem Protestschreiben beizulegen.
- c) Die getroffenen Entscheide werden dem Proteststeller schriftlich mitgeteilt. Ebenfalls schriftlich erhält die beklagte Mannschaft Kenntnis über die allfälligen Sanktionen.
- d) Wird der Protest durch den VFC gestützt, so erhält die Mannschaft die Protestgebühr vollumfänglich zurückerstattet. Für die Aufwendungen werden der gegnerischen Mannschaft Fr. 100.- verrechnet.
- e) Wird der Protest abgewiesen, so verfällt die Protestgebühr zu Handen der Verbandskasse.

2.6.2 Auf Wunsch kann beim Verband ein Schiedsrichter angefordert werden für ein Ligaspiel. Die Kosten betragen Fr. 100.- und müssen vom beantragenden Team dem Schiedsrichter am Spielabend direkt bezahlt werden.

2.7 Ligaschluss / Liga-Finale

2.7.1 Zum Ende einer Ligasaison wird vom Sportkoordinator ein Termin und ein Ort festgesetzt, zu dem die Mannschaften eingeladen werden und ihnen die Preise persönlich überreicht werden. Sollte eine Mannschaft für die Preisverteilung verhindert sein, so muss sie dem VFC-Sekretariat zur Überweisung des Preisgeldes ihre Kontonummer bekanntgeben. Dieser Mannschaft wird eine Administrativgebühr von Fr. 40.- vom Preisgeld abgezogen.

2.7.2 Es wird jeweils nach jeder Ligasaison ein Liga-Finale (Mannschaftsmeisterschaft und Teamcup) durchgeführt. Die offizielle Schweizermeisterschaft der Ligamannschaften (Mannschaftsmeisterschaft) findet jeweils anschliessend an die Herbstsaison eines Jahres statt. Für die Mannschaftsmeisterschaft und den Teamcup sind nur Spieler spielberechtigt, die während der abgeschlossenen Saison für das Team gemeldet waren. Über Ausnahmen entscheidet der Sportkoordinator des Verbandes.

2.7.3 Die Durchführung der Liga-Finale wird durch ein eigenes Reglement geregelt. Eine eigens dafür eingesetzte Reglementscommission überprüft jährlich dieses Reglement.

3. LIGABILDUNG

3.1 Ligagrössen

3.1.1 Eine Liga besteht aus 4-10 Mannschaften und erhält vom VFC einen Namen zugeteilt. Die Gruppeneinteilungen werden durch den Sportkoordinator festgesetzt.

3.1.2 Eine neue Mannschaft startet in der Klasse C, wenn nicht mindestens 2 Spieler über eine gültige, höhere VFC-Liga-Lizenz verfügen. Es ist im Speziellen der Ligaklassenstatus nach 1.2.9 zu beachten. Der Sportkoordinator entscheidet über die höhere Einstufung einer neuen Mannschaft.

3.2 Regulärer Auf- bzw. Abstieg

3.2.1 Die möglichen Auf- bzw. Absteiger werden durch direkten Auf- und Abstieg oder in Relegationsspielen ermittelt, welche vom VFC nötigenfalls angesetzt werden können. Der Sportkoordinator entscheidet individuell über die Modi. Sämtliche Spieler einer Mannschaft, die nachträglich aufsteigt, erhalten den höherklassigen Status auf Saisonbeginn.

3.2.2 Spielberechtigt für die Relegationsspiele sind nur Dartspieler, die während der Saison für dieses Team gemeldet waren, oder maximal 2 neue Spieler, die nächste Saison in diesem Team spielen werden.

3.2.3 Fällt in einer höheren Klasse eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so entscheidet der Sportkoordinator darüber, welche Mannschaft aus einer tieferen Klasse in der höheren Klasse eine Spielberechtigung erhält.

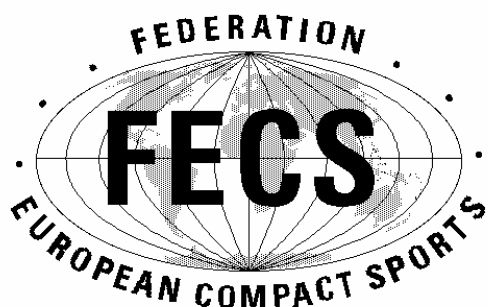
3.2.4 Die Aufstiegsprämien in der C- und B-Liga werden den Teams erst zur folgenden Saison ausbezahlt, nach erfolgter Anmeldung des Teams für die höhere Ligaklasse. Sollte sich ein regulär aufgestiegenes Team auflösen oder sich für eine tiefere Ligaklasse anmelden, so erhält das Team die Aufstiegsprämie, welche für dieses Team nachrelegiert wird für die höhere Klasse.

3.3 Klassennachbildung

3.3.1 Eine nächst höhere Klasse wird durch den Sportkoordinator festgesetzt. Besteht in einer Region noch keine höhere Spielklasse oder wird zur Zeit noch keine höhere Klasse gebildet, so verbleiben die betreffenden Mannschaften in ihrer zur Zeit höchsten Spielklasse.

4. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

- 4.1 Das Mindestalter für die Erteilung einer VFC- Lizenz ist 16 Jahre. Ausnahmen werden durch den VFC bewilligt.
- 4.2 Die gültige VFC- Lizenz berechtigt ausser zum Spiel in einer Liga für die entsprechende Mannschaft auch zur Teilnahme an allen von der FECS anerkannten nationalen und internationalen Ranglisten- und Punktturnieren.
- 4.3 Ligaspiele können nur auf den von der FECS und dem VFC anerkannten Sportgeräten gespielt werden. Der Geräteaufsteller muss eine gültige VFC-Spielberechtigung pro Lokal besitzen.
- 4.4 Je nach Bedarf findet einmal pro Jahr ein Sportkongress statt. Der Sportkongress trifft Entscheide über das Liga-Reglement und nationale Meisterschaften.
- 4.5 Entscheide des Sportkongresses behalten für mindestens 2 Jahre ihre Gültigkeit und können früher nur mittels einer $\frac{3}{4}$ -Mehrheit wieder abgeändert werden.
- 4.6 Der Coach und sein Assistent können bei Bedarf vom Sportkongress gewählt werden.



VFC-Liga Reglement im E-Dart

Ausgabe Februar 2018 / S1

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 gewonnenen (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, die unterlegene Mannschaft erhält 3 Minuspunkte. Bei einem Unentschieden (9:9 Spiele) erhalten beide Mannschaften 1 Pluspunkt und 1 Minuspunkt. Es muss das sudden death Doppel (2.2.2.) auf zwei Gewinnsätze ausgetragen werden. Die Siegermannschaft erhält 1 Zusatzpunkt und die unterlegene Mannschaft 1 zusätzlichen Minuspunkt. Für die Satz- und Spielewertung zählen die 16 Einzel- und 2 Doppelbegegnungen. Das sudden death Doppel zählt für die Satz- und Spielewertung.
- 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 Einzelspielerrangliste ist ein Mass der Trefferquote und des Fleisses eines Spielers.
- A1.7 Ein Spieler erhält in Abhängigkeit der gewonnenen Sätze die aufgeführten Punkte, welche addiert die erzielten Punktezahl ergibt (2:0=4Pkt , 2:1=3Pkt , 1:2=1Pkt). Die möglichen Punkte berechnen sich aus der Multiplikation der Anzahl gespielten Begegnungen mit 4.
- A1.8 Die Trefferquote berechnet sich aus indem man die effektiv erzielten Punkte durch die möglichen Punkten dividiert (erzielte Pkte / mögliche Pkte).
Die Ranglistenpunkte werden mittels der Multiplikation der Trefferquote mit den effektiv erzielten Punkten berechnet (Trefferquote * erzielte Pkte).
- A1.9 Für die Rangierung der Einzelspieler gilt die folgende Reihenfolge der Kriterien nach Gewichtung abnehmend:
1. Ranglistenpunkte
 2. Quotient der Spiele (Q-Sp.)
 3. Quotient der Sätze (Q-Satz)
- A1.10 Jeweils die besten 3 Einzelspieler einer Ligagruppe erhalten eine spezielle Auszeichnung.

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

SPORTTECHNISCHE VORAUSSETZUNG

NACH FECS

- A3.1 FECS anerkannte Automaten sind elektronische Darts mit folgenden technischen Spezifikationen:

1. Scheiben Aussenmass 13 Zoll
2. Stärke des Spider 1.73 mm

3. Verdrehungssicheres Bull Eye
4. Die Breite der Double- und Tripple Segmente beträgt 2-Loch
5. Homologiert durch die FECS sind Dart-Automaten der Marke Löwen Dart
6. Die Zulassungen zum Liga-Spielbetrieb werden in einem separaten Anhang geregelt

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 Kopfhörern ohne Einwilligung des gegnerischen Captains

A4.2 Fouls der Kategorie 2 Schwerer 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. Die Sportkommission entscheidet über weitere Sanktionen.

ANHANG 5 REGLEMENT NATIONALLIGA

A5.1 Die Nationalliga des VFC ist die höchste spielbare Liga. Sie ist Ausdruck sportlicher Topleistungen, Fairness und Wettkampf auf höchster Ebene.

A5.2 Spielerqualifikation

1. jeder lizenzierte VFC-Dartspieler ist spielberechtigt für die Nationalliga.
2. ein Nationalligaspieler kann eine Spielberechtigung für eine regionale A- oder B-Liga beantragen
3. in einer A-Ligamannschaft dürfen unbegrenzt und in einer B-Ligamannschaft darf höchstens 1 Nationalligaspieler gemeldet sein
4. eine Nationalligamannschaft darf während einer laufenden Saison lizenzierte Spieler nachmelden (es gilt Pkt. 3)

A5.3 Die Nationalliga wird bei genügender Anzahl Teams in einer Qualifikationsrunde (Gruppe West und Gruppe Ost) und in einer Finalrunde gespielt. Die Gruppeneinteilung und die Spielpläne werden durch den Sportkoordinator der Nationalliga erstellt.

A5.4 Nach der abgeschlossenen Saison werden die Play Offs/Play Outs gespielt. Die Bedingungen regelt der Sportkoordinator der Nationalliga.

A5.5 Reglementsunklarheiten werden per Entscheid des Sportkoordinators entschieden.

ANHANG 6 Allgemeine Empfehlungen

A6.1 Krediteinstellungen:

- 301 xx: 1 Kredit pro Spiel
- 501 xx: 1 Kredit pro Spiel
- 701 xx: 2 Kredite pro Spiel

A6.2 Der Spielbereich sollte generell frei von Hindernissen, Durchgängen usw. sein.

A6.3 Der Spielbereich sollte eine Mindesttiefe von 3.69 m haben (Entfernung Board-Abwurflinie + Standbereich von 1.25 m). Vom Bulls Eye zur seitlichen Begrenzung des Spielbereichs sollte ein Abstand von mind. 90 cm und bei nebeneinander aufgestellten Spielgeräte sollte ein Abstand von Bulls Eye zu Bulls Eye von mind. 1.40 m eingehalten werden.

Spielverschiebung

Heimteam	
Gastteam	
Spieltag Plan	
Spieltag neu	
Grund der Verschiebung	

Datum:

Unterschrift der beiden Teamcaptains:

Heimteam _____

Gastteam _____

Mit der Unterschrift bestätigt der Teamcaptain seine Einwilligung. Eine Verschiebung ist nur möglich mit der Einwilligung beider Captains. Maximal 1 Spielverschiebung pro Hin- und 1 pro Rückrunde!

senden an : VFC, Lochackerstrasse 4, 8424 Embrach, Tel 043 266 55 10, Fax 043 266 55 12

Lizenzanmeldung

Lizenznr.	
Anrede	
Name	
Vorname	
Strasse/Nr	
PLZ / Ort	
Geb. Dat.	
Telefon P.	
Telefon G.	
Natel	

Anmeldung für:

Team	
------	--

Open	
-------------	--

Datum:

Unterschrift: _____

Lizenzummeldung

Altes Team	
Neues Team	

Datum:

Unterschrift der beiden Teamcaptains:

altes Team _____

neues Team _____

senden an : VFC, Lochackerstrasse 4, 8424 Embrach, Tel 043 266 55 10, Fax 043 266 55 12