

## Allgemeine Regeln

### 1.1 Spielvariationen der einzelnen Liga – Klassen

1.1.1 A - Liga: 501 Do. - Out / best of three

1.1.2 B - Liga: 501 M- Out / best of three

1.3.1 C - Liga: 301 M. - Out / best of three

### 1.2 Spielerqualifikation

1.2.1 Alle Ligaspieler müssen gemeldet sein. Die Anmeldung erfolgt beim Ligavorstand.

1.2.2 Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligavorstand für die laufende Saison gemeldet sind.

1.2.3 Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln wenn er schon 1.Ligaspiel gemacht hat.

1.2.4 Zu einer Mannschaft der niedrigeren Liga dürfen nur maximal zwei Spieler wechseln, die in der Vorsaison in einer höheren Liga spielten.

1.2.5 Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich wenn derjenige noch kein Ligaspiel für eine Andere Mannschaft gemacht hat

### 1.3 Sporttechnische Voraussetzungen

1.3.1 Gespielt wird ausschließlich an den anerkannten und für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten. An Spielorten mit zwei zugelassenen Sportgeräten dürfen bei beidseitigem Einverständnis der Kapitäne an beiden Sportgeräten gespielt werden.

1.3.2 Die Spieler dürfen eigenen Darts benutzen, wenn sie den nachfolgenden Spezifikationen entsprechen.

1. Sie müssen elastische Spitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.

2. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.

3. Das Maximalgewicht beträgt 21 g.

1.3.3 Die Abwurflinie muss an der vom Spieler zugewandten Seite 2,37m zum Board am Boden verlaufen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Bei einer Höhe von 1,72m des Bull's Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,92m. Im Zweifelsfall ( schiefer Boden ) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht anerkannt.

1.3.4 Die Boards müssen bei Wettkämpfen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl beleuchtet sein.

1.3.5 Die genaue Abwurfline sollte mit einem ordentlichen Klebeband markiert sein und muss vom Kapitän der Heimmannschaft vorher angesagt werden. Ebenso wie ggf. Besonderheiten des Automaten.

1.3.6 Der Spieler hat sich vor dem Wurf des ersten Darts zu überzeugen, dass der Automat ordnungsgemäß umgeschaltet hat, ein zu früh geworfener Dart darf nicht wiederholt oder eingedrückt werden.

1.3.7 Bei Unstimmigkeiten ist das Spiel zu unterbrechen und die Kapitäne haben diese zu klären. Sollte keine Einigung möglich sein, so ist einer des Ligavorstandes anzurufen. Bei keiner Klärung wird das Spiel an diesem Punkt abgebrochen und ggf. unter Beisein des Ligavorstandes wiederholt.

#### 1.4 Spieltermine und Spielverlegungen

1.4.1 Terminvereinbarungen oder Spielverlegungen zwischen den Mannschaften müssen spätestens bis zum Mittwoch 20<sup>00</sup> Uhr der laufenden Spielwoche feststehen und dann dem Ligavorstand mitgeteilt werden.

1.4.2 Der jeweilige Spieltermin auf dem Spielplan ist verbindlich. Alle Mannschaften haben die Möglichkeit zur Spielverlegung. Abweichungen vom Spielplan sind nur mit beiderseitigem Einverständnis der betroffenen Mannschaften möglich und sind dann dem Ligavorstand mitzuteilen. Bei Nichteinigung entscheidet der Ligavorstand und setzt einen für beide Mannschaften verbindlichen Termin fest.

1.4.3 Generell finden alle Spiele am Freitag, Samstag statt. Spielbeginn am Freitag 18:00 Uhr bis 20:00 Uhr, am Samstag von 14<sup>00</sup> Uhr bis 19<sup>00</sup> Uhr

1.4.4 Es dürfen in Absprache der beiden Mannschaften auch Spiele an jedem anderem beliebigem Tag stattfinden.

1.4.5 Sollte es einer Mannschaft nicht möglich sein mit 4 Spielern anzutreten, kann diese trotzdem spielen. Diese hat aber die Spiele des fehlenden Spielers verloren, d. h. sie beginnt im Prinzip das Spiel mit 0 : 4 Spielen. Der Spieler muss aber im Spielberichtbogen namentlich aufgeführt sein. (wer der Spieler ist bleibt Mannschaftsache).

1.4.6 Der letzte Spieltag der Rückrunde darf nur vorverlegt werden und ist dem Ligavorstand mitzuteilen.

1.4.7 Ein Tausch der Spiele am Spieltag (Heim – Auswärts) ist nach wie vor möglich muss jedoch dem Ligavorstand gemeldet und muss auf dem Spielberichtsbogen festgehalten werden.

1.4.8. Bei einer Spielverlegungen muss der Termin dem Vorstand gemeldet werden, bevor eine neue Spielverlegung angemeldet werden kann muss dieses Spiel gespielt sein. Dieser Termin ist verbindlich für beide Mannschaften, tritt eine Mannschaft dann nicht an so ist dieses Spiel verloren.

## **2. Spielverlauf**

### **2.1 Vorbereitung**

2.1.1 15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert.

2.1.2 Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit (Selbstverschuldet) nicht angetreten ist, hat sie das Spiel verloren.

2.1.3 Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn auszufüllen, und dann zu kontrollieren. Die Heimmannschaft füllt zuerst aus.

#### **2.1.4 Personenbezogenes Lokalverbot**

Hat ein Spieler in einem Spiellokal Hausverbot, ist mit dem gegnerischen Kapitän und dem Wirt über eine Aussetzung des Hausverbotes für die Dauer des Ligaspiels zu verhandeln. Besteht der Wirt auf das Hausverbot, wird das Spiel ohne den entsprechenden Spieler ausgetragen. Ausnahme: Eine Mannschaft ist nur mit 4 Spielern gemeldet, dann ist in ein benachbartes Ausweichlokal zu wechseln.

### **2.2 Spielbeginn**

2.2.1 Ein Team kann das Ligaspiel mit drei Spielern starten. Der vierte Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spiels anwesend sein. Ist der Spieler zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele verloren. Die im Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den in der Klasse gespielten Varianten jeder gegen jeden.

2.2.2 Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich umgehend an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichtes, das die richtige Spielerpaarung angesagt wurden. Wenn ein aufgerufener Spieler nach 5 Min nicht Antritt zählt das Spiel als verloren.

2.2.3 Beide Spieler haben darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte dieses jedoch nicht passieren wird das Spiel weggedrückt und ein neues gestartet.

2.2.4 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den zweiten Satz beginnt die Gastmannschaft. Sollte es einen dritten Satz geben wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bull`s Eye ermittelt.

### **2.3 Spielablauf**

2.3.1 Die Abwurflinie darf während des Wurfs nicht übertreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Wurf neben der Linie ist in der gedachten Verlängerung erlaubt.

2.3.2 Alle drei Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden.

2.3.3 Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen werden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert werden oder ob sie von der Scheibe fallen. Ausnahme: Wenn der Dart beim Wechseln von der einen Hand in die Wurfhand zu Boden fällt.

2.3.4 Jeder Spieler akzeptiert die vom Spielgerät angegebene Punktzahl. Ausnahme : Sollte der Dart, der für ein „Check out“ benötigt wird, im erforderlichen Feld stecken, aber vom Gerät nicht gewertet werden, so gilt dieser Dart als Check (winning Dart).

2.3.5 Jeder Spieler hat vor dem werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielnummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Spielgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen.

1. Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „ Startwechsel „ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h., der Gegner wirft nach erneutem betätigen der „ Startwechseltaste „ als nächster.

2. Wirft der Spieler alle drei Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der „Startwechseltaste „ das Spiel fort.

2.3.6 Sollte ein Gerät mehrmals falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und der Ligavorstand ist zu verständigen. Das Spiel wird vom Ligavorstand neu angesetzt und ist zu wiederholen.

2.3.7 Jede Mannschaft hat das Recht in einem Match bis zu 4 Spieler gegen Ersatzspieler auszuwechseln. Es dürfen mehr Ersatzspieler gemeldet werden, aber nur 4 Ersatzspieler dürfen eingesetzt werden. Die Ersatzspieler müssen vor Spielbeginn namentlich auf dem Spielberichtbogen in den erforderlichen Feldern aufgeführt sein. Eine Auswechslung ist der gegnerischen Mannschaft anzuzeigen. Eine wieder Einwechslung eines bereits ausgewechselten Spielers, auch für den Einsatz in einem sogenannten Entscheidungsteamspiel ist ausgeschlossen.

## 2.4 Spielabschluss

2.4.1 Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne die korrekten Einträge der Spielergebnisse kontrollieren und dieses auch durch ihre Unterschrift bestätigen.

2.4.2 Das Spielergebnis ist dem Ligasekretär bis spätestens Mo. 18<sup>00</sup> Uhr per Whatsapp

Tel. /SMS oder zu melden. Sollte es nicht in der Zeit gemeldet werden beträgt die Strafe 10 Euro

2.4.3 Spielberichte ( Heim- & Auswärts-Mannschaft ) sind spätestens bis auf den folgenden Donnerstag nach dem Spieltag per E-Mail / Persönlich / oder schriftlich ( WhatsApp ) einzureichen. Erfolgt dies nicht, wird die 10€ Strafe verhängt und die Spieler werden für diesen Spieltag nicht in die Wertung genommen.

## 2.5 Nichtantritt

2.5.1 Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel verloren.

2.5.2 Eine Mannschaft, die zweimal nicht antritt, wird für die gesamte Saison disqualifiziert. Die bisherigen Ergebnisse werden aus der Tabelle heraus gerechnet. Die Startgebühr verfällt zu Gunsten der Liga.

2.5.3 Tritt eine Mannschaft aus Unsportlichen Gründen nicht an, kann die Mannschaft sofort disqualifiziert werden und kann für die nächste Saison gesperrt werden. Ebenso können auch einzelne Spieler wegen grober Unsportlichkeit vom Ligavorstand disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.

## 2.6 Streitfragen

2.6.1 Streitfragen sind ausschließlich mit dem Ligavorstand zu klären.

## 3. Ligabildung ( Auf - und Abstieg )

3.1 In der der Liga dürfen nur Spieler ab 18 Jahren teilnehmen. Ab 16 wenn Elternteil dabei ist

3.2 Es dürfen pro Mannschaft max. 10 Spieler gemeldet werden.

3.3 Der Ligavorstand besteht aus einem Vorsitzenden, 3 Stellv. Vorsitzenden und einer Kassierin, die ehrenamtlich arbeiten und sich Jährlich auf der Kapitänssitzung zur Wahl stellen.

3.4 Alle von der Dartliga auszurichteten Turniere werden in Absprache mit den Vorstand geplant und veranstaltet.

3.5 Der Ligasekretär wird ernannt und bekommt nur die Kosten für Material ersetzt und arbeitet ansonsten auch nur ehrenamtlich.

3.7 Auf- & Abstieg: 2022/23 der letzte der A-Liga steigt ab , Gruppenerster und zweiter aus der B-Liga steigen auf , der letzte der B-Liga steigt ab und aus der C-Liga die ersten beiden auf .

3.8 Sollten am Ende der Saison 2 oder mehr Mannschaften Punktgleich sein, entscheiden erst die Spiele dann die Legs, dann der Direkte Vergleich

## 4. Unsportlichkeiten und Strafen

4.1 Fouls können von den Teamkapitänen geahndet werden und sind unverzüglich der Ligaleitung mitzuteilen. Objektivität wird hier vorausgesetzt

Fouls sind :

a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft. ( Zwischenrufe des Gegners/ gegnerischen Mannschaft, zu laute Musik, etc.) Nach dem Spiel nicht Abklatschen

b) ständiges Übertreten der Abwurflinie.

c) absichtliches Verzögern des Spiels. ( Spieler sollten den Spielbereich nicht verlassen )

d) unsportliches Verhalten (gegen den Automaten treten, etc.)

e) grobes unsportliches Verhalten (Beleidigungen, Belästigung ,Nötigung des Gegners, auch das Erheben der Hand oder Faust ist eine Androhung von Gewalt)

f) Volltrunkenheit

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner, unabhängig vom Spielstand, das Spiel 2:0 gewonnen.

## 4.2 Ausführungsbestimmungen

Verwarnung soll ausgesprochen werden, wenn der Spieler/die Mannschaft erstmalig gegen die Spielordnung verstoßen hat und der Spieler/die Mannschaft den Verstoß gegen die Spielordnung einsieht/einsehen.

Strafgeld soll ausgesprochen werden, wenn der Spieler/die Mannschaft u.a. wiederholt gegen die Spielordnung verstoßen hat oder der Spieler/die Mannschaft uneinsichtig ist.

Spielsperren können ausgesprochen werden, wenn der Spieler sich u.a. grob unsportlich verhält oder es sich um einen Wiederholungsfall handelt.

Punktabzüge sollten gegen die Mannschaft ausgesprochen werden, die u.a. grob unsportlich gegen die Spielordnung verstoßen hat, wenn sie aus Unsportlichkeit nicht antritt oder beharrlich gegen die Spielordnung verstößt.

### **4.3 Strafen**

Regelverstoß

Beim ersten mal: **Verwarnung** - Wiederholung: **10€ Strafe**

Nicht durchgeben des Spielergebnis: **10€ Strafe**

Nicht Abgabe des Spielberichtes zum folge Donnerstag: **15€ Strafe**

Unsportliches Verhalten: **10€ Strafe** - Wiederholung: **20€ Strafe**

Grobe Unsportlichkeit- **Mannschaftsstrafe von 50 € evtl. Punktabzug & Spielsperre des Spielers**

Nicht antreten einer Mannschaft      **50 € evtl. Punktabzüge Disqualifikation**

-