

Spielregeln für die Stadtdartliga Brandenburg

1.1 Spielvariationen der einzelnen Liga – Klassen

1.1.1 A - Liga: 501 Double - Out / best of three

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

1.1.3 C - Liga: 301 Master - 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.

1.2.4 Eine Mannschaft darf pro Saison nur maximal zwei neue Spieler aus einer höheren Liga aufnehmen!

1.2.5 Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich, wenn derjenige noch kein Ligaspiel für eine andere Mannschaft absolviert 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 eigene Dart's benutzen, wenn sie den nachfolgenden Spezifikationen entsprechen:

1. Sie müssen elastische Spitzen haben, die ein stecken bleiben in den Bohrungen des Board's ermöglichen.
2. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.
3. Das Maximalgewicht beträgt 21 Gramm

1.3.3 Die Abwurfline muss an der vom Spieler zugewandten Seite 2,37m zum Board, am Boden verlaufen. Zudem muss sie in einem Winkel von 90° befestigt sein. Bei einer Höhe von 1,73m des Bull's Eye vom Boden, ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93m. 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 Board's müssen bei Wettkämpfen, mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl, beleuchtet sein.

1.3.5 Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft wechseln, wenn er schon ein Ligaspiel absolviert hat. Allerdings nur für einen **Obolus** in Höhe von **50€!** Dieses Geld wird ausschließlich für die Sozialen Projekte, sowie für Aktionen (z.B. Gewinnspiele rund um die Website) eingesetzt!

1.3.6 Die genaue Abwurfline sollte mit einem ordentlichen Klebeband markiert sein und muss vom Kapitän der Heimmannschaft vorher angesagt werden. Ebenso wie eventuelle Besonderheiten (z.B. Automat zählt manchmal Double-Bull beim Treffer im Single-Bull-Segment) des Automaten.

1.3.7 Der Spieler hat sich vor dem Wurf des ersten Dart's davon zu überzeugen, dass der Automat ordnungsgemäß umgeschaltet hat. Ein zu früh geworfener Dart, darf nicht wiederholt oder eingedrückt werden.

1.3.8 Bei Unstimmigkeiten ist das Spiel zu unterbrechen und die Kapitäne haben diese zu klären. Sollte keine Einigung möglich sein, so ist für eine schnelle Lösung, jemand vom Ligavorstand anzurufen. Bei keiner Klärung wird das Spiel an diesem Punkt abgebrochen und ggf. in Anwesenheit des Ligavorstandes wiederholt.

1.4 Spieltermine und Spielverlegungen

1.4.1 Spielverlegungen zwischen den Mannschaften, müssen spätestens bis zum **Mittwoch 20⁰⁰ Uhr** der laufenden Spielwoche feststehen und dann dem Ligavorstand mitgeteilt werden. Innerhalb von **4 Wochen** ist dem Ligavorstand ein neuer Termin mitzuteilen!

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. Sollte dieser Termin ignoriert werden, werden der betreffenden Mannschaft, **3 Punkte** abgezogen!

1.4.3 Generell finden alle Spiele am Freitag und am Samstag statt. Spielbeginn am Freitag sollte immer zwischen 18:00 Uhr und 20:00 Uhr, am Samstag zwischen 14:00 Uhr bis 19:00 Uhr sein.

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

1.4.5 Eine Mannschaft darf auch mit 3 Spielern (nicht weniger) antreten. Diese hat dann die Spiele des fehlenden Spielers bereits verloren und geht mit einem **0:5** (4 Einzel, 1 Teamspiel) an den Start. Ein Spieler muss dennoch für die Statistik namentlich aufgeführt werden. Wer das ist, bleibt der Mannschaft überlassen.

1.4.6 Der letzte Spieltag der Rückrunde darf nur vorverlegt werden und ist dem Ligavorstand mitzuteilen. Hinrundenspiele dürfen **NICHT** in die Rückrunde verlegt werden.

1.4.7 Ein Tausch des Heimrechts ist nach wie vor möglich, muss jedoch dem Ligavorstand gemeldet werden.

1.4.8. Bevor eine neue Spielverlegung angemeldet werden kann, muss ein bereits verlegtes Spiel gespielt sein. Ausgenommen sind **vorverlegte** Termine. Ein verlegter Termin ist **verbindlich** für **beide** Mannschaften!!! Tritt eine Mannschaft dann nicht an, so ist dieses Spiel verloren.

1.4.9 Spieltermine die mindestens 8 Wochen vorher abgesagt werden, werden von der Regel ausgenommen und gelten NICHT als verlegtes Spiel. Diese werden dann ohne neuen Termin im Spielplan eingetragen. Ein neuer Termin muss dann innerhalb 4 Wochen, ab dem eigentlichen Spieltermin, dem Ligavorstand mitgeteilt werden.

2. Spielverlauf und Vorbereitung

2.1. **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 (höhere Gewalt ausgeschlossen) nicht angetreten ist, hat sie das Spiel verloren.

2.1.3 Der Eintrag in die Software ist vor Spielbeginn auszufüllen und zu kontrollieren. Die **Heimmannschaft** füllt **zuerst** aus.

2.1.4 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. **Einzigste Ausnahme:** Eine Mannschaft ist für die Saison nur mit 4 Spielern gemeldet, dann ist in ein benachbartes Ausweichlokal, welches die Heimmannschaft bestimmen darf, 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 in der Software eingetragenen Spieler, dürfen in diesem Fall nicht 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 Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichtes, dass die richtige Spielerpaarung angesagt wurde. Wenn ein aufgerufener Spieler nach 5 Min nicht angetreten ist, zählt das Spiel als verloren.

2.2.3 Beide Spieler haben darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte das Spiel fehlerhaft gestartet werden, wird das Spiel weggedrückt und mit den richtigen Einstellungen neu gestartet.

2.2.4 Bevor der erste Dart auf's Board geworfen wird, hat jeder Spieler das Recht, 3 Aufnahmen (9 Dart's) zum Einwerfen an Board zu bringen.

2.2.5 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Das zweite Leg beginnt der Gastspieler. Bei einem Unentschieden, entscheidet ein Wurf auf das Bull's Eye, wer den Decider beginnen darf. Beim „ausbullen“ gilt die Regel: **Bull ist Bull!** Treffen beide Spieler, so fängt als nächstes der Gast an. Sollten beide Spieler das Bulls Eye verfehlen, so entscheidet die Nähe zum Bull.

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 Dart's müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden.

2.3.3 Ein Dart, der die Wurfhand verlassen hat, gilt als geworfen, wenn eine eindeutige Wurfbewegung zu erkennen war. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie Punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Wird ein Dart vom Automaten nicht als geworfen registriert, so wird vor dem ziehen der restlichen Dart's „**abgedrückt**“! Versehentlich eingedrückte Punkte, wegen „nicht Abdrücken“ führen zum Spielabbruch und zum Neustart des Spiels. Bisher erzielte Punkte werden wieder eingestellt und das Spiel beginnt beim letzten Spielstand. Die Kosten für das Spiel, sind vom **Verursacher** zu tragen!

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). Bei einer fehlerhaften Wertung seitens des Automaten (z.B. Single getroffen und Double gewertet), wird das Spiel mit dem aktuellen Spielstand bis zum korrekten Check, fortgeführt. Etwaige Kosten sind von der Heimmannschaft zu tragen. Fehlerhafte Wertungen während des normalen Spielverlaufs sind „hinzunehmen“, da sie jeden Spieler treffen können. Bei auffällig vielen Falschwertungen, ist zum einen die Partie abzubrechen, der Ligavorstand zu informieren und die Heimmannschaft ist dazu angehalten, sich darum (Information an den Wirt, oder Aufsteller) zu kümmern. Das Spiel wird vom Ligavorstand neu angesetzt und ist zu wiederholen. Sollte der Automat beim nächsten Ligaspiel erneut Probleme machen, wird er von der Liga ausgeschlossen.

2.3.5 Jeder Spieler hat vor dem werfen der Dart's 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 Dart's geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Dart's werfen. Das Leg wird dann normal fortgesetzt, d.h., der Gegner wirft nach erneutem betätigen der „Startwechseltaste“ als nächster.
2. Wirft der Spieler alle drei Dart's 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 Jede Mannschaft hat das Recht, bis zu 4 Spieler gegen Ersatzspieler auszuwechseln. Diese sind dem gegnerischen Kapitän anzusagen. Eine erneute Einwechslung eines bereits ausgewechselten Spielers, ist verboten.

2.3.7 Reihenfolge der Spiele: Gespielt wird in der Reihenfolge, wie die Software die Blöcke vorgibt. 8 Einzel, 2 Teamspiele, 8 Einzel

2.3.8 Highfinish's und Shortleg's im Teamspiel: Sollte ein **Shortleg** (weniger als 21 Dart's) erzielt werden, wird für **beide** Spieler des jeweiligen Teams eine Eintragung gemacht. Bei einem **Highfinish**, bekommt **nur** der jeweilige Spieler den Eintrag für sich gutgeschrieben.

2.4 Spielabschluss

2.4.1 Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne die korrekten Einträge der Spielergebnisse kontrollieren.

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 und 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 Liga dürfen nur Spieler ab 18 Jahren teilnehmen. Ab 16, wenn die Erlaubnis eines Erziehungsberechtigtem dem Liga-Vorstand, in schriftlicher Form, vorliegt.

3.2 Es dürfen pro Mannschaft max. 12 Spieler gemeldet werden.

3.3 Der Ligavorstand besteht aus einem Vorsitzenden, seinen 3 Stellvertretern, einem Kassenwart und einem Social-Media-Beauftragten, die alle Ehrenamtlich arbeiten und sich jährlich auf der Kapitänssitzung zur Wahl stellen.

3.4 Alle Turniere die von der Dart-Liga ausgerichtet werden, werden in Absprache mit dem Vorstand geplant und veranstaltet.

3.5 Der Ligasekretär wird innerhalb des Vorstands ernannt und bekommt nur die Kosten für Material ersetzt. Auch er arbeitet nur Ehrenamtlich.

3.6 Auf- & Abstieg: 2025/26 die letzten **BEIDEN** der A-Liga steigen ab, die ersten **DREI** aus der B-Liga steigen auf, der Letzte der B-Liga steigt ab und aus der C-Liga die ersten beiden Mannschaften auf. Fortan wird es in der höchsten Liga immer 10 Mannschaften und in der niedrigsten Liga die wenigsten Teams geben. Ab der Saison 2026/27 steigen in allen Ligen, jeweils die beiden Letzten der Tabelle ab und Platz 1 und 2 steigen auf!

3.8 Sollten am Ende der Saison 2 oder mehr Mannschaften Punktgleich sein, entscheiden erst die Spiele, dann die gewonnenen und verlorenen Leg's, und zu guter letzt der direkte Vergleich. Sollte es wiedererwarten immer noch alles gleich sein, spielen beide Mannschaften, an einem neutralen Ort, die endgültige Platzierung aus.

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.)
- b) **ständiges** Übertreten der Abwurflinie
- c) **absichtliches** Verzögern des Spiels. (Spieler sollten den Spielbereich nicht verlassen)
- d) **unsportliches Verhalten** (z.B. nach dem Spiel nicht Abklatschen, gegen den Automaten treten, etc.)
- e) **grobes unsportliches Verhalten**, dazu zählen: Beleidigungen, Belästigung, Nötigung des Gegners (auch das Erheben der Hand, oder Faust ist eine Androhung von Gewalt), dieses trifft für **ALLE** Personen zu, die sich zu diesem Zeitpunkt (Wirt, Angestellte, Gäste) im Lokal befinden.
- f) **Volltrunkenheit** Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner, unabhängig vom Spielstand, das Spiel 2:0 gewonnen.

4.2 Ausführungsbestimmungen

4.2.1 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.

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

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

4.2.4 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 Geldstrafen

Regelverstoß:

a, b und c: Beim ersten Mal: Verwarnung - Wiederholung: 10€ Strafe

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

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

Nicht antreten einer Mannschaft 50 € evtl. Punktabzüge Disqualifikation

5. Fotos und Webseite

5.1. Veröffentlichung von Ligafotos: Spieltagsfotos, sowie Hinweise zum Spielbericht werden auf den offiziellen Social-Media-Plattformen der Brannedartsliga, ausschließlich in Form von Thumbnails und mit kurzen Informationen, veröffentlicht.

Hochauflösende Ligafotos stehen jederzeit auf der offiziellen Webseite www.brannedartsliga.de zur Verfügung.

5.2 Upload von Fotos: Fotos der Spieltage sind ausschließlich durch die Teamkapitäne, oder deren Vertretungen im offiziellen Brannedartsliga-Chat hochzuladen. Fotos, die außerhalb dieses Chats geteilt werden, können aus Datenschutzrechtlichen Gründen nicht berücksichtigt, oder veröffentlicht werden.

5.3. Fotoqualität: Es werden nur Fotos verwendet, die folgende Kriterien erfüllen:

- a) HD-Auflösung
- b) Keine Überbelichtung
- c) Keine Unschärfe

5.4. Verbot politischer Gesten

Politische Gesten sind in den Spielstätten und auf Fotos ausdrücklich untersagt. Verstöße können zum Ausschluss aus der Liga führen und ggf. zur Anzeige gebracht werden.

6. Startgebühren

Um an der Liga teilnehmen zu können, muss jede Mannschaft eine Startgebühr entrichten. Diese ist Ligaabhängig eingeteilt und wird auch dementsprechend in den Ligen für die Platzierungen wieder aufgeteilt. In der Startgebühr enthalten sind ebenfalls alle Kosten für Software, Website, sowie anfallende Kosten für den Ligavorstand enthalten.

A-Liga 300€
B-Liga 250€
C-Liga 200€

7. Soziale Aktionen am Spieltag

Mit der Saison 2025/26, werden Soziale Aktionen ins Leben gerufen.

Es ist wünschenswert, dass der Heimkapitän, oder die Heimspielstätte an jedem Spieltag zu einer freiwilligen Spende für die Brannedartsliga-Aktion aufruft. Die Heimmannschaft kann dabei entscheiden, welche der folgenden Einrichtungen die Spende zugeführt wird:

- a) Caritas
- b) Tierheim
- c) Kindertagesstätten (wechseln zu jeder neuen Saison)

8. Angaben beim Hochladen von Spieltagsfotos

Beim Upload von Fotos müssen folgende Informationen zwingend angegeben werden:

- a) Spieltag (1–18)
- b) Liga (A, B oder C)
- c) Spielergebnis (Heimmannschaft zuerst)
- d) ggf. Hinweis auf ein Nachholspiel

9. Kontakt

Für sämtliche Anfragen zu Ligabelangen, Aktionen, Fotos usw. stehen folgende Kontaktmöglichkeiten zur Verfügung:

- a) E-Mail: brannedartsliga@outlook.de
- b) Mobil: 01556 5031041 (nur WhatsApp, Telegram oder SMS)
- c) Aktueller Kapitän