

Regelwerk Stand Februar 2017

- 1.0 Allgemeine Regeln
- 1.1 Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen
- 1.2 Spielerqualifikation
- 1.3 Sporttechnische Voraussetzungen
- 1.4 Termine
- 2.0 Spielverlauf
- 2.1 Vorbereitung
- 2.2 Spielbeginn
- 2.3 Spielablauf
- 2.4 Spielabschluss
- 2.5 Nichtantritt
- 2.6 Streitfragen
- 3.0 Ligabildung, Auf- und Abstieg
- Schlussbestimmung

1.0 Allgemeine Regeln

1.1 Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

- A Klasse: 501 Double Out - Best of 5
- B Klasse: 501 Master Out - Best of 3
- C Klasse: 501 Master Out - Best of 3

1.2 Spielerqualifikation

- 1.2.1 Ligaspieler müssen Mitglieder des Vereines „Die Dartfreunde e.V.“ sein.
- 1.2.2 Spieler dürfen nur in der Mannschaft spielen, unter der sie beim Spielführer für die laufende Saison gemeldet sind.
- 1.2.3 Ein Spielerwechsel in ein anderes Team ist in der laufenden Saison nicht möglich.
- 1.2.4 Spieler können während der Saison nachgemeldet werden. Für die letzten beiden Spieltage können keine Spieler nachgemeldet werden.
Der Spieler ist nur mit der gültigen Teamkarte spielberechtigt.
- 1.2.5 Grundsätzlich darf ein Spieler, in der von ihm gespielten Saison zu nächsten Saison, nur eine Ligaklasse tiefer spielen. Werden zwei oder mehr Spieler eines höher klassigeren Teams neu gemeldet, wird dieses Team in der höheren Klasse eingestuft. Wenn ein Team einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird dieses Team und deren Spieler wie ein Team der nächst höheren Ligaklasse eingestuft.

1.2.6. Jeder Spieler muss ab der Frühjahrssaison 2017, 8 Spiele bestreiten, um am Ligapokal teilnehmen zu dürfen.

1.3 Sporttechnische Voraussetzungen

1.3.1 Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen.

Die Darts dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.

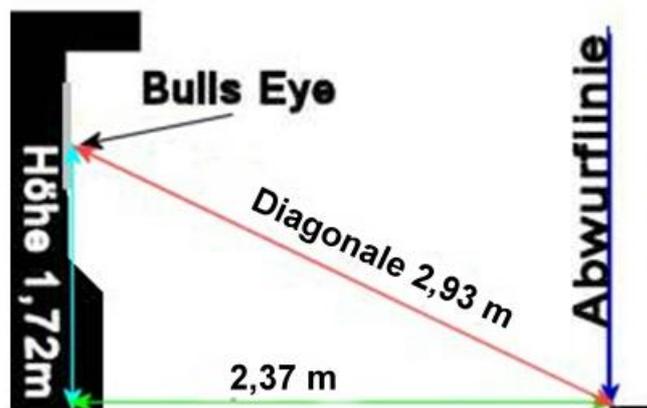
Das Maximalgewicht beträgt 18,0 g. (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind erlaubt).

1.3.2 Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen.

Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls Eye zur Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m zur Abwurflinie.

Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden.

Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.



1.3.3 Das Board muss bei Wettkämpfen mit einem 40 Watt Strahler oder vergleichbarem Leuchtmittel beleuchtet sein.

1.3.4 Gespielt wird auf „LÖWEN“ Turnierautomaten oder auf vergleichbaren Geräten mit derselben Scheibengröße.

1.4 Saisonanfang

1.4.1 Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt, und zwar:

- a.) Frühjahrssaison
- b.) Herbstsaison

1.4.2 Spieltermine und Verlegungen

Spieltag: Samstag
Spielbeginn: 19.30 Uhr

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich.
Abweichungen vom Spielplan sind nur mit beiderseitigem Einverständnis möglich.
Verlegungen sind die Ausnahme. Eine Spielverlegung ist vor dem regulären
Spielbeginn dem Spielführer mit neuem Termin schriftlich (Email, Fax)
mitzuteilen. Das Spiel muss innerhalb der nächsten 14 Tage gespielt werden.
Wird keine Einigung über einen Ersatztermin erzielt, so gilt der reguläre im
Spielplan festgelegte Termin.
In Ausnahmefällen kann in Absprache mit dem Spielführer ein neuer Termin
vereinbart werden.
Die letzten beiden Spieltage dürfen nicht verlegt werden.
Nachholspiele müssen bis zum vorletzten Spieltag gespielt sein.

2.0 Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

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

Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten
ist, hat sie das Spiel 0 : 3 - 0 : 11 - 0 : 22 bzw. in der A-Klasse 0 : 3 - 0 : 11 - 0 : 33
verloren.

Dabei werden die Einzelspieler 1 - 4 der geschädigten Mannschaft mit 3 : 0 - 6 : 0
bzw. in der A-Klasse mit 3 : 0 - 9 : 0 gewertet.

Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden.

Es dürfen nur Spieler für das jeweilige Team spielen, die auf der gültigen
Teamkarte stehen. Die Teamkarten werden zu Beginn des Spiels von den
Mannschaftskapitänen kontrolliert.

2.2 Spielbeginn

2.2.1 Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit zwei bzw. in der A-Klasse mit drei
Gewinnsätzen, jeder gegen jeden nach dem vorgegebenen Spielberichtsbogen.

2.2.2 Während des Spieles kann 2-mal ein Ersatzspieler gegen einen im Spielberichtsbogen
eingetragenen Spieler ausgewechselt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen
in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Das Auswechseln ist jederzeit
möglich, jedoch nicht im Verlauf einer bestehenden Spielpaarung.

2.2.3 Während der laufenden Saison kann eine Mannschaft einmal mit 3 Spielern
antreten. Dabei werden die 4 Spiele des fehlenden Spielers als verloren gewertet.

2.2.4 Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline
einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts-bogens,
das die richtigen Spieler aufgerufen werden und an der Abwurfline erscheinen. Wenn
ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von beiden
Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der
Abwurfline erscheint, ist das Spiel 0 : 2 bzw. in der A-Klasse 0 : 3 verloren. Die

Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

2.2.5 Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.
Bei Fehleingabe wird das falsch eingegebene Spiel wiederholt.

2.2.6 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel.
Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft.
Sollte ein 3. bzw. 5. Satz erforderlich sein, wird dies durch einen Wurf auf das Bulls Eye entschieden (Heimspieler beginnt), wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den entscheidenden Satz, dessen Dart im Bulls Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im blauen oder rotem Bulls Eye steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das rote Bulls Eye so muss noch einmal ausgeworfen werden. Dasselbe gilt für das blaue Bulls Eye.

2.3 Spielablauf

2.3.1 Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht überschritten werden.
Es ist jedoch gestattet sich über die Wurflinie zu beugen.
Auch ein Abwurf neben der Linie ist, in ihrer gedachten Verlängerung, gestattet.

2.3.2 Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktgemäß registriert wurden oder ob sie von der Scheibe abfallen, ohne Punkte gezählt zu haben.

2.3.3 Jeder Spieler hat die vom Sportgerät angegebene Punktzahl zu akzeptieren.
Es gilt die Devise „Automat hat Recht“.
Sollte einmal ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, sollten sich beide Kapitäne um eine Einigung bemühen. Kommt keine Einigung zustande muss der Spielleiter verständigt werden.

2.3.4 Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Dartgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Dartgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel folgendermaßen fortzusetzen:

a) Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbliebenen Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d. h. der Gegner wirft nach erneuten Betätigen der „Startwechsel“- Taste als Nächster.

b) Wirft der Spieler alle 3 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 „Startwechsel“- Taste das Spiel fort.

2.4 Spielabschluss

- 2.4.1 Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen.
- 2.4.2 Der unterschriebene Spielberichtsbogen muss per Post (Poststempel Dienstag), Fax, E-Mail oder persönlich dem Ligabüro bis spätestens dem Spieltag folgenden Dienstag 14.00 Uhr zugesandt werden.
- 2.4.3 Verspätete Spielbogenabgabe wird wie folgt geahndet:
- 1. mal: **2 Punkte Abzug**
 - 2. mal: **4 Punkte Abzug**
 - 3. mal: **Disqualifikation** für die laufenden Saison

Aufgrund des Punktabzuges/Disqualifikation besteht keine Abstiegsberechtigung. Status wird behalten.

2.5 Nichtantritt

- 2.5.1 Tritt eine Mannschaft mit weniger als drei Spielern oder gar nicht an, so hat sie das Spiel 0 : 3 - 0 : 11 - 0 : 22 bzw. A-Klasse 0 : 3 - 0 : 11 - 0 : 33 verloren. Dabei werden die Einzelspieler 1 bis 4 der geschädigten Mannschaft mit 3 : 0 - 6 : 0 bzw. A-Klasse 3 : 0 - 9 : 0 gewertet. Außerdem erhält die nicht angetretene Mannschaft 3 Punkte Abzug.
- 2.5.2 Eine Mannschaft, die 2-mal in einer Saison nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Alle gespielten Spiele werden aus der Wertung genommen.
- 2.5.3 Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann sie sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.

2.6 Streitfragen

- 2.6.1 Streitfragen sind mit Hilfe des Spielleiters zu klären. Ist keine Einigung möglich entscheidet das Ligaschiedsgericht.

3.0 Ligabildung, Auf- und Abstieg

- 3.1.1 Eine Liga besteht aus 6 - 10 Mannschaften.
- 3.1.2 In der Regel steigt das erstplatzierte Team einer Ligagruppe in die nächst höhere Ligaklasse auf, das letztplatzierte Team in die nächst tiefere Ligaklasse ab. Der Auf- und Abstieg wird nach sportlichen Aspekten geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.

- 3.1.3 Fällt in einer höheren Klasse eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rückt die nächste bestplatzierte Mannschaft der darunterliegenden Klasse nach.
- 3.1.4 Meldet sich ein Team nicht mehr an und kehrt in der darauffolgenden Saison oder später wieder in den Ligabetrieb zurück, so muss dieses Team und deren Spieler in der gleichen Klasse wieder starten in der sie auch ausgestiegen sind. Wäre sie also z. B. in die A-Klasse aufgestiegen, so ist sie auch da wieder einzustufen.
- 3.1.5 Abstiegsberechtigt ist nur der Letztplatzierte.
Aufgrund von Punkt 2.4.3 besteht keine Abstiegsberechtigung.

Schlussbestimmung

Bei Fällen die im Regelwerk nicht vorgesehen sind entscheidet das Ligaschiedsgericht.

Die Regeln sind verbindlich und werden durch die Mitgliedschaft in der Frankenliga „Die Dartfreunde“ e. V. anerkannt.

**Die Regeln sind Bestandteil der Satzung von
„Die Dartfreunde“ e. V.**

1994