



SPIELREGELN OBERLAUSITZER DARTLIGA

1. Allgemeine Regeln

Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

A - Liga: 501 Master Out (Best of Three) – 16 Einzel + 2 Doppelspiele

B - Liga: 301 Master Out (Best of Three) – 16 Einzel + 2 Doppelspiele

C - Liga: 301 Single Out (Best of Three) – 16 Einzel

Sudden Death: Wie Spielvariationen in den einzelnen Klassen (Best of Three)

Spielerqualifikationen

Es dürfen nur Spieler mitspielen, wenn sie beim Ligasekretär angemeldet sind.

Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligasekretär für die laufende Saison angemeldet sind. Hierzu müssen sie persönlich auf der Mannschaftsanmeldung unterschreiben. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die Saison gesperrt.

Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst zur darauffolgenden Saison möglich (s. Punkt 1.4.1. Saisonanfang).

Zu einer Mannschaft der niedrigeren Klasse dürfen nur maximal 2 Spieler wechseln, die in der Vorsaison in einer höheren Klasse spielten. Grundsätzlich darf ein Spieler von Saison zu Saison nur eine Klasse tiefer spielen. Wenn eine Mannschaft einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird diese Mannschaft und deren Spieler wie eine Mannschaft der nächst höheren Klasse eingestuft.

Spielernachmeldungen während der laufenden Saison sind jederzeit möglich.

Neu ist, dass Spieler bis zum letzten Spieltag nachgemeldet werden können unter Berücksichtigung nicht mehr als 10 Spieler pro Team. Über die Zulassung des Spielers entscheidet der Ligarat.

Komplette Mannschaften dürfen nicht in niedrigere Klassen der Liga wechseln. Auch wenn Mannschaften eine Saison nicht spielen, dürfen sie nicht abgestuft werden. Über Ausnahmen entscheidet der Ligavorstand.

Wechselt eine Mannschaft nach der Saison das Ligalokal, so bleibt der Ligaplatz im Ligalokal. Nur wenn der Ligavorstand die wechselnde Mannschaft in ihrer Spielklasse unterbringen kann, darf diese Mannschaft spielen.

Sporttechnische Voraussetzungen

Gespielt wird ausschließlich an Sportgeräten, welchen für den Ligabetrieb zugelassen sind.

Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:

- Sie müssen elastische Kunststoffspritzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Board ermöglichen.
- Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.
- Das max. Gewicht beträgt 18 g (Toleranz bis max. 5 % gestattet).

Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandeten Kante 2,44 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls Eye – Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,98 m.

Im Zweifelsfall (z. B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt. Die Abwurfline muss durchgehend und klar ersichtlich sein.

Der Abwurfpunkt an der Linie ist entsprechend den oben angegebenen Entfernungsmaßen vor dem Spiel abzuklären.



Das Board muss bei Wettkämpfen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl beleuchtet sein. Der Dartautomat darf keine Rundenbegrenzung für die einzelnen Spielvariationen aufweisen. Jedes Spiel ist erst beendet, wenn auf einer Spielposition auf 0 Punkte herunter gespielt worden ist.

Ein Ausbullen des Spielsieges ist nicht gestattet.

Sollte ein Spiel durch eine Rundenbegrenzung des Automaten beendet werden, wird ein neues Spiel mit den Punkten, welche am Ende des Abbruchs durch Rundenbegrenzung auf den jeweiligen Positionen standen, begonnen. Die Kosten für die Umstellung der Dartautomaten für den Ligabetrieb und die Kosten für zusätzliche Spiele sind durch die Heimmannschaft zu tragen.

Für die Spielkosten sollten bei den Dartautomaten folgende Einstellungen vorliegen:

- a) Ein Spielsatz darf maximal 2 Kredite betragen.
- b) Für ein 1 € - Stück erhält man mindestens 2 Kredite.
- c) Für ein 2 € - Stück erhält man mindestens 5 Kredite.

Die Raumtemperatur in einer Spielstätte muss zum Ligaspiel mindestens 18°C betragen.

Termine

Saisonanfang

Die Ligawettbewerbe können zweimal jährlich durchgeführt, und zwar:

- a) Frühjahr: letzter Meldetermin 01. März des Jahres
- b) Herbst: letzter Meldetermin 01. September des Jahres

Aus organisatorischen Gründen kann der ligainterne Meldeschluss vom Ligasekretär abgeändert werden.

Spieltermine und Verlegungen

- a) Alle Spieltage der Liga sind auf Samstag 19.00 Uhr gesetzt.
Ausnahme:
Für beide Teams gilt, sollten sie am gesetzten Spieltag nicht spielen können, so besteht die Möglichkeit das Spiel im beiderseitigen Einvernehmen auf den Freitag oder Sonntag zu verlegen. Zu allen 3 Spieltagen kann der Spielbeginn von den Mannschaften telefonisch selber festgelegt werden.
Erfolgt keine Absprache, gilt immer als Spieltermin der Samstag 19.00 Uhr.
Um eine Terminabsprache immer zu gewährleisten, ist von Mannschaften neben den Teamkapitänen auch ein Stellvertreter zu benennen.
- b) Kann ein Team nicht am Samstag spielen, müssen sich beide Mannschaften bis spätestens am Sonntag der Vorwoche 20.00 Uhr verständigen. Das Heimteam ist verpflichtet bis Montag der Spielwoche 20.00 Uhr jede Verlegung, Änderung, Nachholespieltage und den neuen Spieltermin dem Ligaleiter zu melden.
Achtung !! Es wird immer im Block gespielt. Das heißt, die zwei regulären Spieltage und der Nachholespieltag sind ein Block.
Hat eine Spielpaarung nach dem ersten Nachholespieltag nicht gespielt wird vom Listenführer oder vom Ligaleiter der neue Spieltermin festgelegt. Wichtig - Sollte ein Spieltermin nicht zustande kommen, ist immer das Heimteam verpflichtet den Listenführer oder Ligaleiter umgehend zu informieren. Der festgelegte neue Termin ist bindend. Tritt dann ein Team nicht an, verpflichtet es sich 30€ Strafgeld zu zahlen, welches die Spielstätte erhält, wo hätte gespielt werden müssen. Bezahlt die Mannschaft diesen Beitrag nicht werden an ihr keine Preisgelder ausgezahlt.
Zwischen den letzten beiden Spieltagen wird ein Nachholespieltag eingebaut. Der letzte Spieltag darf nur vorverlegt werden. Sollte ein Team das wollen, aber die gegnerische Mannschaft ermöglicht es nicht, ist der Ligaleiter rechtzeitig zu informieren.
- c) Beide Mannschaften haben immer die Möglichkeit sich bis Sonntag der Vorwoche 20.00 Uhr über den Spieltermin zu verständigen. Kommt ein Team dieser Regelung nicht nach bzw. das Heimteam meldet vorgenommene Veränderungen nicht dem Ligaleiter so wird ein Strafgeld in Höhe von 20 € erhoben. Sollte eine Mannschaft wiederholt gegen diese Regel verstoßen, so werden für jeden weiteren Verstoß 40 € Strafgeld erhoben.



2. Spielverlauf

Vorbereitung

15 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, 0:18 (3. Liga 0:16), 0:36 (3. Liga 0:32) verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Der Spielberichtsbogen muss vor dem Spiel ausgefüllt werden. Es dürfen nur Spieler mit gültigem Personalausweis für das jeweilige Team spielen. Die Ausweise können zu Beginn des Spiels von den Mannschaftskapitänen kontrolliert werden.

Spielbeginn

Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein.

Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend hat er die Spiele 0 : 2 verloren. Der Ersatzspieler kann bis zur letzten Spielrunde in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen, jeder gegen jeden (s. Pkt. 1.1.)

Während des Spiels können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ausgewechselt werden. Eine Rückwechslung ist nicht möglich. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Auswechslung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten ist möglich.

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von beiden Mannschaftskapitänen letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0 : 2 verloren. Die Sportler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte vor Ende des Satzes festgestellt werden, dass die falsche Option eingestellt ist, wird der Satz neu gestartet. Nach Beendigung des Satzes mit der falschen Option wird der Satz normal gewertet.

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf Bulls Eye entschieden, 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 3. Satz, dessen Dartpfeil im Bulls Eye steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Bulls Eye steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue oder beide Spieler in das rote Bulls Eye, so muss noch einmal ausgeworfen werden.

Das Sudden Death Game wird von der Heimmannschaft begonnen, Spieler 1 + 2 spielen auf Zähler 1, Spieler 3 + 4 spielen auf Zähler 3, Spieler 1 + 2 der Gastmannschaft spielen auf Zähler 2, Spieler 3 + 4 auf Zähler 4.

Das Doppelspiel in der 1. und 2. Liga wird zwischen der 2. und 3. Runde der regulären Einzelspiele gespielt. Dabei spielen die Spieler 1 + 2 der Heimmannschaft gegen die Spieler 1 + 2 der Gastmannschaft und die Spieler 3 + 4 der Heimmannschaft gegen die Spieler 3 + 4 der Gastmannschaft. Gespielt wird die Spielvariation der jeweiligen Spielliga.



Spielablauf

Die Gastmannschaft sollte sich über die Ausrichtung der Abwurflinie informieren. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

Alle drei Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden (Im Doppel- und beim Teamspiel kann auch weiter gedrückt werden)

Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich, ob sie punktmäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. (Ausnahme: Wurf aufs Bull – s. Pkt. 2.2.6.)

Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl.

Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt 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 seine verbliebenen Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der Startwahltaste als Nächster.
- b) Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach zweimaliger Betätigung der Startwahltaste das Spiel normal fort.

Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:

- a) Ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.
- b) Ständiges Übertreten der Abwurflinie.
- c) Absichtliches Verzögern des Spiels.
- d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Benehmen.

Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen und der Ligasekretär verständigt werden. Das Spiel wird dann zu einem vom Ligasekretär festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt. Der vom Ligasekretär festgelegte Termin ist für beide Mannschaften bindend.

Spielabschluss

Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat der Ligasekretär die Möglichkeit das Spiel nicht zu werten.

Nach Spielende ist das Ergebnis sofort dem Ligasekretär mitzuteilen. Der unterschriebene Spielberichtsbogen im Original wird dann per Post oder persönlich dem Ligasekretär nachge-reicht.

Der Spielberichtsbogen muss spätestens bis zum nächsten Donnerstag 13.00 Uhr nach dem gespielten Wochenende beim Ligasekretär vorliegen. Wenn der Spielbogen nicht vorliegt, erfolgt auf der Ergebnisliste der Eintrag „Spielbogen fehlt“. Nach Veröffentlichung der Ergebnislisten muss dann der Spielbogen bis spätestens den darauffolgenden Dienstag beim Ligasekretär vorliegen.

Sollte der Spielbogen nicht fristgemäß abgegeben werden, so wird das Spiel für die Heimmannschaft mit 0:3, 0:18 (3. Liga 0:16), 0:36 (3. Liga 0:32) als verloren gewertet.

Sollte ein Team mehrfach den Spielberichtsbogen nicht pünktlich beim Ligasekretär einsenden, kann der Ligasekretär in Absprache mit dem Vorstand die Mannschaft disqualifizieren.



Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft trotz festgesetzten oder vereinbarten Termin nicht an, so ist von der Gegnerischen Mannschaft der Ligaleiter umgehend zu benachrichtigen. Der Ligarat und Ligaleiter prüfen die Ursache und entscheiden wie weiter verfahren wird. (z.B. siehe nächster Punkt)

Wenn eine Mannschaft unbegründet nicht antritt, wird neben des automatischen Punkteabzuges ein Strafgeld (Steckgeld) in Höhe von 40 € erhoben. Dieses Strafgeld dient zur Absicherung der Preisgelder in der jeweiligen Ligaklasse.

Strafgelder sind 14 Tage nach Wirksamwerden und Bekanntgabe der Strafe durch die Ligaleitung, direkt von der betreffenden Mannschaft an den Ligaleiter zu bezahlen. Sollte das fällige Strafgeld nicht rechtzeitig durch die Mannschaft bezahlt werden, wird die Mannschaft sofort aus der Oberlausitzer Dartliga ausgeschlossen. Die bisherigen Ergebnisse des disqualifizierten Teams bleiben bestehen und alle anderen Spiele werden nach dem Disqualifikationstag 0:3, 7:11 (C. Liga 6:10), 14:22 (C. Liga 12:20) gewertet.

Die Spieler des disqualifizierten Teams werden aus der Einzelrangliste gelöscht.

Disqualifizierte Mannschaften und Mannschaften, die zu einem Spieltag nicht angetreten sind und die entsprechende Wertung bekommen haben, werden bei der Ziehung der Sonderpreise nicht berücksichtigt.

Streitfragen

Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung zu klären. Während des Spielbetriebes werden Streitfragen durch den Schlichtungsrat abgeklärt. Dabei kann ein Schlichtungsratsmitglied Streitfragen, welche seine Spielstätte oder Mannschaft betreffen, nur unter Hinzuziehung von mindestens noch einen neutralen Schlichtungsratsmitglied klären.

Proteste und Einsprüche müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruches muss binnen drei Tagen an den Ligasekretär gesendet werden (Datum des Poststempels).

Die Mitglieder des Schlichtungsrates werden jede Spielsaison im Rahmen der Abschlussveranstaltung aus den gemeldeten Mannschaften für die neue Spielsaison gewählt. Der Schlichtungsrat besteht dabei aus mindestens 3 Personen.

3. Ligabildung (Auf- und Abstieg)

Grundprinzip des Auf – und Abstieges von Mannschaften in den einzelnen Ligaklassen ist: Die Mannschaften auf Platz 1 und 2 einer Klasse steigen auf und die Mannschaften auf dem letzten und vorletzten Platz einer Klasse steigen ab. Die entgeltliche Zusammensetzung der einzelnen Ligaklassen wird nach sportlichen Gesichtspunkten durch die Ligaleitung festgelegt. Dabei soll z.B. vermieden werden, dass 3 Mannschaften einer Spielstätte in der gleichen Klasse spielen.

Besteht eine höhere Klasse in einzelnen Gebieten noch nicht, so verbleiben die betreffenden Mannschaften in ihrer zur Zeit höchsten Klasse.

Auffüllen von Mannschaften

Fällt in einer höheren Klasse eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rücken die nächstplatzierten Mannschaften der darunterliegenden Klasse nach.

Klassennachbildung

Der Aufstieg wird nach sportlichen Gesichtspunkten der jeweiligen Ligaergebnisse durch die Ligaleitung und Vorstand geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.