



# SPIELREGELN OBERLAUSITZER DARTLIGA

## 1. Allgemeine Regeln

Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

*A - Liga: 501 Double Out (Best of Three) – 16 Einzel + 2 Doppelspiele = 2 Automaten erforderlich*

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

*C - Liga: 301 Single Out (Best of Three) – 16 Einzel + 2 Doppelspiele*

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.

Zu einer Mannschaft der niedrigeren Klasse dürfen nur maximal 2 Spieler wechseln, die in der Vorsaison in einer höheren Klasse spielte. 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 sind außer an den letzten 2 Spieltagen jederzeit möglich. Hierbei eventuelles Spielfrei beachten. Wer an den letzten beiden Spieltagen Spielfrei hat, kann nur bis zum vorhergehenden Spieltag nachmelden. Nachmeldungen von Spielern aus höheren Klassen (auch anderen Ligen) ist nicht möglich. 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.

### Sporttechnische Voraussetzungen

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

Über die Zulassung anderer Geräte entscheidet die Ligaleitung. Wo sich Fremdautomaten befinden, kann bei der Ligaleitung abgefragt werden. Neuaufstellungen werden, sollte ein Ligaspiel darauf stattfinden, gesperrt und als verloren gewertet.

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 Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandeten 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 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls Eye – Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 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 Abwurflinie 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 werden zweimal jährlich durchgeführt  
Der Ligainterne Meldeschluss ist im Internet einsehbar.

### Spieltermine und Verlegungen

- a) Die jeweiligen Spieltage sind dem Spielplan zu entnehmen. Freitag und Samstag gelten als gleichwertige Spieltage. Jede MS muß bei Nichteinigung jeweils einen Fr. bzw. einen Sa akzeptieren. Zu den 2 Spieltagen kann der Spielbeginn von den Mannschaften telefonisch selber festgelegt werden. Erfolgt keine Absprache, ist umgehend die Ligaleitung zu informieren. Spielverlegungen sind mit Hilfe des Verlegungsprotokolls zu melden. Um eine Terminabsprache immer zu gewährleisten, ist von Mannschaften neben den Teamkapitänen auch ein Stellvertreter zu benennen.
- b) Achtung !! Es wird immer im Block gespielt. Das heißt, die zwei regulären Spieltage und der Nachholspieltag sind ein Block. Hat eine Spielpaarung nach dem ersten Nachholspieltag nicht gespielt, wird vom Listenföhrer oder vom Ligaleiter der neue Spieltermin festgelegt. Unabhängig davon, zahlt der Verursacher der Absage 20€ an die Ligakasse (je 10€ bei gemeinsame Schuld) Wichtig - Sollte ein Spieltermin nicht zustande kommen, sind beide! Teams verpflichtet den Listenföhrer oder Ligaleiter umgehend zu informieren. Der festgelegte neue Termin ist bindend. Tritt dann ein Team nicht an, verpflichtet es sich 40€ Strafgeld zu zahlen, welches die Spielstätte erhält, wo hätte gespielt werden müssen. Bezahlte die Mannschaft diesen Beitrag nicht, werden an Sie keine Preisgelder ausgezahlt. Die letzten beiden Spieltage sind festgesetzt, und können nur vorverlegt werden. Mannschaften, die dieses nicht halten können, melden sich 4 Wochen vorher bei der Ligaleitung, um eine Lösung für die Spielpaarung zu finden.
- a) 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. die Teams melden 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, wird auch hier ein Strafgeld in Höhe von 40€ fällig. Über einen neuen Termin entscheidet die Ligaleitung.

Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung.

Der Spielberichtsbogen muss vor dem Spiel ausgefüllt werden, auch die Eintragung der Auswechselspieler.

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).

### Ausleihoption

Eine Mannschaft darf 2mal die Saison Spieler aus unteren Klassen (C = gleichklassig) ausleihen, wenn in Ihrer Mannschaft nachweislich nur 3 Spieler anwesend sind. Stammspieler, die eventuell später zum Spiel dazustoßen, sind als Ersatzspieler auf dem Spielbericht zu vermerken, und bei Erscheinen sofort einzuwechseln. Ein Spieler darf 2mal pro Saison ausgeliehen werden – an verschiedene Mannschaften. Ausgeliehen werden darf nur unter Berücksichtigung der 10-Mann-Team-Stärke.

### 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.

Während des Spiels können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ausgewechselt werden.

Eine Rückwechsellung 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 Auswechsellung des zweiten Ersatzspielers gegen den Ersten ist möglich.

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

Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurfllinie 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. Es beginnt nun der Spieler der Gastmannschaft. Bis zum endgültigen Entscheid immer im Wechsel

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 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 Spielregeln. Beim notwendigen Ausbullen beginnt H1 gegen G1, danach im Wechsel, darauf H2 gegen G2, H3 gegen G3, H4 gegen G4 jeweils im Wechsel und wieder von vorn, bis eine Entscheidung gefallen ist.

### **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 Board des Sportgerätes geworfen werden ( Im Doppel- und beim Teamspiel kann auch weiter gedrückt werden)

Alle Darts, die in Richtung Scheibe geworfen wurden, gelten als geworfen, egal, 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, obwohl 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.

Der unterschriebene Spielberichtsbogen im Original wird dann per Post oder persönlich dem Listenführer gereicht.

Der Spielberichtsbogen muss spätestens bis zum nächsten Dienstag 18.00 Uhr nach dem gespielten Wochenende beim Listenführer vorliegen. Wenn der Spielbogen nicht vorliegt, erfolgt auf der Ergebnisliste der Eintrag „Spielbericht 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, 14:22 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 Vorversammlung 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. Sollte sich eine Mannschaft weigern Ihren erspielten Aufstieg in der kommenden Saison antreten zu wollen, hat dies den Verlust des erzielten Gewinnes zur Konsequenz.

Sollte es zu einer Gleichwertung bei Punkten sowie Spielen in der Abschlusstabelle kommen, dann entscheidet die Satzwertung. Hierbei zählen die mehr gewonnenen Sätze, abgesehen von einer Differenzrechnung. Die endgültige 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.

Stand Januar 2018