



Spielregeln der Dart Schwaben Liga e.V .

I. Anmeldung in der Dart Schwaben Liga e.V.

1. Voraussetzung für die Teilnahme einer Dartmannschaft in der DSL e.V.

1.1. Um ein Ligaspiel in einem vernünftigen Zeitrahmen absolvieren zu können, **muss** das Ligalokal über **mindestens 2 Dart-Automaten verfügen, die nebeneinander stehen.** § 1.3.

1.2. Bei Anmeldung einer neuen Ligamannschaft, wird das Ligalokal von mindestens 2 Mitgliedern des Vorstands auf '**Ligatauglichkeit**' geprüft!

1.3. Ligatauglichkeit

1.3.1. Der Abstand zwischen zwei Dartautomaten, auch links und rechts zur Wand, soll mindestens 50 cm betragen.

1.3.2. Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,44 m zum Board am Boden angebracht werden. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull's Eye > Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bull's 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.

1.3.3. Der Freiraum hinter der Abwurflinie muss **mindestens 1 m** betragen.

1.3.4. Das Board muss bei Wettkämpfen mit einem Minimum von 40 Watt beleuchtet sein.

1.4. Keine Rundenbegrenzung an Dart-Automaten!

1.5. Ein Spiel = 0,50 € (auch 501 D.O., 501 M.O., und 301 M.O.)

2. Beiträge

2.1. Jeder Spieler bezahlt pro Saison einen **Mitgliedsbeitrag in Höhe von 20.-€!** Hierfür füllt nur jedes **neue Mitglied einmalig** eine Beitrittserklärung aus, und erhält dafür einen Mitgliedsausweis mit Passnummer. Wer bereits über einen Ausweis verfügt, muss keine Beitrittserklärung mehr ausfüllen. Ausnahme bei mehrjähriger Mitgliedschaftspause.

2.2. der Automatenaufsteller und der Wirt zahlen je zur Hälfte einen Sportförderbeitrag je gemeldeter Mannschaft und pro Saison

für 1 Mannschaft in der A-Liga 160.-€ (zzgl. 19% MwSt.)

für 1 Mannschaft in der B-Liga 130.-€ (zzgl. 19% MwSt.)

für 1 Mannschaft in der C-Liga 100.-€ (zzgl. 19% MwSt.)

für 1 Mannschaft in der D-Liga 80.-€ (zzgl. 19% MwSt.)

2.3. Es erfolgt eine Rechnung an den Automatenaufsteller. Die Rechnung **muss spätestens 14 Tage nach Rechnungszustellung** auf dem Ligakonto eingegangen sein! Ist dies nicht der Fall, erhalten die Gastwirte und Kapitäne ein Schreiben mit der Aufforderung die Sportförderbeiträge mit einer verlängerten Frist zu begleichen. Ansonsten nehmen die entsprechenden Mannschaften am Ligabetrieb nicht teil!!!

2.4. **Teamanmeldungen sind nur mit der Rechnungsadresse des Automatenaufstellers gültig!**

3. Allgemeine Regeln

3.1. Spielvarianten in den einzelnen Klassen

D-Liga: 301 N.O. 2 Doppel - (League Modus) plus 16 Einzel (Jeder gegen Jeden)

C- Liga: 301 M.O. 2 Doppel - (League Modus) plus 16 Einzel (Jeder gegen Jeden)

B- Liga: 501 M.O. 2 Doppel - (League Modus) plus 16 Einzel (Jeder gegen Jeden)

A- Liga: 501 D.O. 2 Doppel - (League Modus) plus 16 Einzel (Jeder gegen Jeden)

Gewonnenes Match wird mit 3:0 gewertet. Ein Unentschieden mit 1:1.

Alle Begegnungen „Best of three“

3.1.1. Begriffserklärung

M.O. = Master out (das Spiel kann nur mit dem äußeren und dem mittleren Ring sowie dem mittleren Bulls-Eye beendet werden.

D.O. = Double out (das Spiel kann nur mit dem äußeren Ring sowie dem mittleren Bulls-Eye beendet werden.

League-Modus = Ein Spieler kann nicht ausmachen, wenn der Mitspieler mehr Punkte hat als die beiden Gegner zusammen.

3.2. Teamkapitän

3.2.1. Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen und mit allen Unterlagen (Telefon- Handynummer E-Mail Adresse usw.) wie er zu erreichen ist der DSL e.V. melden.

3.2.2. Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum Ligaspielbetrieb.

3.2.3. Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

3.3. Anmeldung in der DSL e.V.

3.3.1. Der Anmeldeschluß kann dem aktuellen Terminkalender entnommen werden.

3.3.2. Anmeldungen werden nur angenommen, wenn sie korrekt, ordentlich und sauber ausgefüllt sind. Jedes Team muss eine gültige Fax-Nummer und E-Mail Adresse angeben! Danach stellt der Spielausschuss/ Ligasekretär die Liga zusammen.

3.3.3. Berücksichtigt werden unter anderem: nur noch gerade/ungerade Woche • Samstag als Spieltag, wenn möglich nicht Teams aus einem Club in der gleichen Staffel usw.

3.3.4. Die Kapitäne erhalten vor Saisonbeginn die Unterlagen für den Spielbetrieb persönlich ausgehändigt. Der erste Spieltag kann dem aktuellen Terminkalender entnommen werden.

3.3.5. Eine Mannschaft besteht aus **mindestens 4 Spielern** (empfohlen werden 2 und mehr Ersatzspieler)

3.3.6. Spieler aus höheren Ligen dürfen in der kommenden Saison **maximal eine Staffel** tiefer spielen.

3.3.7. Die Anmeldung erfolgt durch den Kapitän der Mannschaft, dieser überweist die Mitgliedsbeiträge für die Einzelspieler auf das Ligakonto der DSL e.V.

Bankverbindung: Kreissparkasse Böblingen • KontoNr: 1620544 • BLZ: 603 501 30

Verwendungszweck: Mitgliedsbeitrag und den Mannschaftsnamen

bei einzelnen Spielern zusätzlich: VOLLSTÄNDIGER NAME! und evtl. Staffelbezeichnung, Passnummer

Die Kopie des Einzahlungsbeleges **muss** der Anmeldung beigelegt werden.

3.3.8. Spieler deren **Beitrag nachweislich nicht auf dem Ligakonto eingegangen ist, sind nicht spielberechtigt.**

3.3.9. Es werden nur Anmeldungen von Mannschaften und Spielern angenommen, deren Altlasten aus der vergangenen Saison beglichen sind.

3.3.10 Ein angemeldeter Spieler, der bereits am Spieltag eingesetzt war, kann innerhalb einer Saison die Mannschaft nicht mehr wechseln.

3.3.11. Nachmeldungen **sind grundsätzlich auch am Spieltag möglich.** Der Mitgliedsbeitrag für den neuen Spieler muss innerhalb 8 Tage auf dem Konto eingegangen sein, sonst werden die Spiele als verloren gewertet.

3.3.12. Ausnahme: **An den letzten zwei Spieltagen kann nicht mehr nachgemeldet werden.**

4. Staffeln

4.1. A-Ligen, 10er Staffel Spielmodus 501 D.O.

4.2. B-Ligen, 10er Staffel Spielmodus 501 M.O.

4.3. C-Ligen, 10er Staffel Spielmodus 301 M.O.

4.4. D-Ligen, 10er Staffel Spielmodus 301 N.O.

4.5. Auch kleinere Staffeln mit Spielfrei sind möglich, wenn nicht ausreichend Mannschaften verfügbar sind.

4.6.1. Die ERST- und ZWEIT-Platzierten aus jeder Staffel steigen in der darauffolgenden Saison auf jeden Fall immer in die nächst höhere Liga auf.

4.6.2. Die LETZT- und VORLETZT-Platzierten aus jeder Staffel steigen in der darauffolgenden Saison auf jeden Fall immer in die nächst tiefere Liga ab.

4.6.3. Abweichungen möglich, da Staffelgröße festgesetzt ist.

5. Sportförderpreise

5.1. Von jeder Mannschaft werden 20.-€ von den Sportförderbeiträgen (§2.2) für Pokale und zusätzliche Preise einbehalten, danach erfolgt eine prozentuale Verteilung der eingegangenen Sportförderbeiträge für jede Liga (A-, B-, C- und D-) an die Mannschaften getrennt.

5.2. A-Ligen, 1. Platz 30%, 2. Platz 25%, 3. Platz 20%, 4. Platz 15%, 5. Platz 10%

5.3. B-Ligen, 1. Platz 30%, 2. Platz 25%, 3. Platz 20%, 4. Platz 15%, 5. Platz 10%

5.4. C-Ligen, 1. Platz 30%, 2. Platz 25%, 3. Platz 20%, 4. Platz 15%, 5. Platz 10%

5.5. D-Ligen, 1. Platz 30%, 2. Platz 25%, 3. Platz 20%, 4. Platz 15%, 5. Platz 10%

5.6. Zusätzlich erhält der 1. - 5. Platz aus jeder Staffel einen Pokal.

6. Wechsel des Ligalokales und Auflösung einer Dartmannschaft

- 6.1. Der Ligaplatz den eine Mannschaft in der letzten Saison erspielt hat, gehört in erster Linie dem **Ligalokal!!**
- 6.2. Sollte eine Mannschaft sich auflösen, dann kann der Wirt eine Mannschaft für diese Staffel melden, wenn wenigstens 2 'aktive' Spieler aus dieser Mannschaft noch vorhanden sind. (Aktiver Spieler heißt, 2 komplette Spieltage eingesetzt oder insgesamt 8 Spiele in der letzten Saison absolviert)
- 6.3. Ansonsten fällt der Ligaplatz an den Kapitän!
- 6.4. In Streitfällen entscheidet auf jeden Fall der Ligasekretär.
- 6.5. Sollte ein Ligalokal während der Saison schließen, kann eine Mannschaft nur in ein anderes DSL Ligalokal wechseln.

II. Der Spielbetrieb

1. Spielmodus

- 1.1. Gespielt wird 14-tägig, mit Hin- und Rückrunde!
- 1.2. Offizieller Spieltag in der DSL e.V. ist **Samstag um 18.00 Uhr**. Die Spielzeiten können zwischen den beiden Kapitänen auch verlegt werden. Hier sollte es keine Schwierigkeiten geben, ansonsten entscheidet der Ligasekretär.
- 1.3. Abgabetermine für die Spielberichtsbögen ist jeweils spätestens Dienstag 20:00 Uhr in der folgenden Woche. Bei verlegten Spielen spätestens am 3. Tag um 20:00 Uhr danach. **Ansonsten ergeht an den Heimkapitän ein Strafgeld in Höhe von 10.-€!**

2. Spielverlegung

- 2.1. Grundsätzlich darf jedes Spiel verlegt werden, mit Ausnahme der beiden letzten Spieltage der Saison, diese dürfen nur nach Antrag beim Ligasekretär mit wichtiger Begründung und nach abschließendem Einverständnis verlegt werden. Die Anmeldung der Verlegung (Spieltag und Uhrzeit), muss dem Ligasekretär **schriftlich** vom Heim- und Gastkapitän vorliegen. Es ist das Formular für Spielverlegungen zu verwenden. Auch E-Mail ist möglich. Keine telefonischen Verlegungen! Falls keine Meldung der Spielverlegung eingegangen ist und die Abgabefrist des Spielberichts bogens abgelaufen ist, ergeht an den Heim- und den Gastkapitän je ein Strafgeld in Höhe von 10.-€.
- 2.2. Allein aus Fairness und natürlich aus sportlicher Sicht, sollte es möglich sein ein Ligaspiel zu verlegen (§2.1.).
- 2.3. Sollten sich Mannschaften über den Spieltermin nicht einig werden ist der offizielle Spieltag der DSL e.V. auch Spieltag.
 - 2.3.1. Spielverlegungen **nach** dem offiziellen Spieltag sind **nur noch bis zum nächsten** offiziellen Spieltag möglich!!! Ausnahmen durch Antrag an den Ligasekretär und Entscheidung der Vorstandschaft möglich.
- 2.4. Der Kapitän der Mannschaft, die das Spiel verlegen will, meldet sich rechtzeitig, beim Kapitän der gegnerischen Mannschaft und macht einen Termin aus. (§2.1.)

3. Nichtantritt

- 3.1. Tritt ein Team nicht an so hat es das Spiel 0:3, 0:18 und 0:36, verloren.
- 3.2. Ein Team, das 2 x nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert.
- 3.3. Bei einer Disqualifikation in der Vorrunde werden alle Spiele und Punkte gegen diese Mannschaft gestrichen.
- 3.4. Bei einer Disqualifikation in der Rückrunde werden alle Spiele und Punkte gegen diese Mannschaft gestrichen.
- 3.5. Nur höhere Gewalt schließt eine Disqualifikation aus, und muss der Vorstandschaft nachgewiesen werden! (Unfall usw.)
- 3.6. Ein Nichtantreten wegen Personalmangels, ist nicht 'höhere Gewalt', und wird somit nicht akzeptiert!!! (Siehe Anmeldung §3.3.5.)
- 3.7. Ein Nichtantreten an den beiden letzten Spieltagen, wird mit Strafgeld in Höhe von 50,-€ belegt. Es kann nicht sein das Mannschaften, die nichts mehr zu verlieren haben, einfach nicht mehr zum Ligaspiel erscheinen. **Das ist unsportlich!**

4. Spielverlauf

4.1. Vorbereitung

- 4.1.1. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, und sich bei der Heimmannschaft nicht gemeldet hat, muss der Ligasekretär informiert werden.
- 4.1.2. Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist der Gastmannschaft ein Sportgerät zum warm spielen zur Verfügung zu stellen.
- 4.1.3. Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden, **nur anwesende Spieler** mit gültigem DSL e.V. Ausweis dürfen eingetragen werden.
- 4.1.4. Die Spielerausweise **müssen** von den Mannschaftskapitänen in Verbindung mit dem Personalausweis/Reisepass kontrolliert werden. Dieser Ausweis ist mit zu führen.
- 4.1.5. Sollte ein Spieler sich nicht ausweisen können, muss dies auf dem Spielbericht vermerkt werden.
- 4.1.6. Das Spielergebnis wird dann unter Vorbehalt gewertet.
- 4.1.7. Sollte es sich herausstellen, dass ein Betrug vorliegt, wird die betroffene Mannschaft mit allen Spielern aus der DSL e.V. ausgeschlossen! (Siehe Disqualifikation und die Folgen §5.)

4.2. Spielbeginn

- 4.2.1. Gespielt wird in der entsprechenden Disziplin mit 2 Gewinnsätzen (Best of Three). **Zuerst** die zwei Doppel-League, diese können frei gewählt und kombiniert werden, unabhängig von der Eintragung im Spielplan. Allerdings können nur Spieler eingesetzt werden, die auch auf dem Spielplan stehen (siehe §4.1.3.). Auch Ersatzspieler die zunächst nicht im Einzel eingesetzt werden. Anschließend werden die 16 Einzel gespielt, jeder gegen jeden.
- 4.2.2. Während des Spiels können **zwei Ersatzspieler** gegen bereits eingetragene Spieler ausgewechselt werden. Ein Wiedereinsetzen von bereits ausgewechselten Spielern ist nicht mehr möglich!
- 4.2.3. Jeder Spieler der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen an Hand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von beiden Kapitänen letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Sportler dürfen den Bereich der Abwurfline nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.
- 4.2.4. Beide Sportler haben darauf zu achten, dass die richtige Spielvariante mit Optionen gestartet wird.
- 4.2.5. Der Sportler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Sportler der Gastmannschaft. Wird ein 3. Satz erforderlich, entscheidet sich die Startfolge durch einen Wurf aufs "Bull's Eye". Wobei der Spieler der Heimmannschaft beginnt. Derjenige Sportler dessen Dartpfeil im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist, beginnt den 3. Satz. Ein im Bull's Eye steckender Pfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft.

4.3. Spielverlauf

- 4.3.1. Die Abwurfline darf während des Wurfes weder überschritten noch betreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurfline zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist - in ihrer gedachten Verlängerung - gestattet.
- 4.3.2. Alle drei Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgeräts geworfen werden. Wenn ein Spieler weniger als drei Darts wirft um z.B. ein Überwerfen zu vermeiden, so hat er am Gerät den Schalter 'Startwechsel' zu betätigen und der Gegner ist wieder an der Reihe.
- 4.3.3. Alle Darts, die in Richtung des Sportgeräts geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob die punktemäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.
- 4.3.4. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.
- 4.3.5. 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 nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der 'Startwechsel' - Taste 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 'Startwechsel' - Taste das Spiel fort.

4.3.6. 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 Geräts oder unsportliches Benehmen.
- e) Absichtliches Hinzufügen von Punkten, wenn der Pfeil keine Punkte zählt!

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

4.3.7. Sollte ein Gerät mal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, darf es für das Ligaspiel nicht mehr benutzt werden. Der Wirt hat über den Automatenaufsteller dafür zu sorgen, dass das Gerät repariert wird und zum nächsten Ligaspiel ordnungsgemäß zur Verfügung steht.

4.3.8. Wenn der Pfeil beim Ausmachen (Checkdart) steckt und das Gerät das Spiel nicht beendet, gilt das Spiel dennoch als gewonnen. Der Pfeil muss natürlich im richtigen Segment stecken!

4.4. Spielabschluss

4.4.1 nach der letzten Spielpaarung müssen die Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Nachträgliche Korrekturen oder Manipulationen können für die Heimmannschaft zum Ausschluss aus der DSL e.V. führen. (Siehe Disqualifikation und die Folgen §5.)

4.4.2. Der unterschriebene Spielberichtsbogen ist unverzüglich dem Ligasekretär zuzusenden. (siehe auch Spielmodus §1.3).

5. Disqualifikation und die Folgen

5.1. Eine disqualifizierte Mannschaft oder Einzelspieler kann in einer laufenden Saison mit bis zu **150 €** Strafgeld belegt werden. (Siehe Satzung §8.4.)

5.2. Alle Spieler sind solange gesperrt, auch in der nächsten Saison, bis das ausgesprochene Strafgeld bezahlt ist (**Altlasten**)

5.3. Strafgeder werden auf das Ligakonto der DSL e.V überwiesen.

Bankverbindung: Kreissparkasse Böblingen • KontoNr: 1620544 • BLZ: 603 501 30

Verwendungszweck: Strafgeld, Mannschaftsname, Staffel und Spiel #

Die gesamten eingegangenen Beträge wird der Kassier der DSL e.V. am Saisonende auf das Konto der Kinderkrebshilfe Tübingen überweisen. Leider ist nur so eine sichere Kontrolle der bezahlten Strafgeder möglich!

5.4. Die Entscheidung über die Höhe des Strafgeldes wird nach billigem Ermessen verbindlich vom Ligasekretär je nach Schwere der Verfehlung getroffen. Vor der Entscheidung sind der 1. Vorsitzende und der Spielausschuss anzuhören. Über die Entscheidung ist ein schriftliches Protokoll zu fertigen.