

Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V.

Dart – Liga – Regeln und Liga – Spielordnung

(Stand 15.11.2010)

ALLGEMEINE REGLEN

1. Spielvariationen in den einzelnen Ligaklassen
2. Spielerqualifikationen
3. Sporttechnische Voraussetzung
4. Termine

SPIELVERLAUF

5. Vorbereitung
6. Spielbeginn
7. Spielablauf
8. Spielabschluss
9. Nichtantritt
10. Streitfragen
11. Spieltag
12. Auf und Abstieg
13. Ab und Anmeldung der Mannschaften
14. Startgeld und Beiträge
15. Zeichnung

ALLGEMEINE REGELN

1. SPIELVARIATIONEN in den einzelnen Liga - Klassen

Landesliga	: 501 Double Out
Bezirksliga	: 501 Master Out
Kreisliga	: 501 Single Out

2. SPIELERQUALIFIKATION

- a. Ligaspieler müssen Mitglied des Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V. sein.
- b. Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Verein für die laufende Saison angemeldet sind. Hierzu muss der Spieler sein Einverständnis bei der jeweiligen Mannschaft mit Datum und Unterschrift für jede Saison hinterlegen.
- c. Ein Spieler/in darf in der laufenden Saison in der laufenden Saison in der er/sie zu Beginn der Liga gestartet ist wechseln. Er/Sie muss dann während des Wechsels einen Spieltag aussetzen. **Während der Saison ist ein Wechsel in eine untere Spielklasse nicht möglich, ein Wechsel in die höheren Ligen ist jedoch möglich, jedoch nur einmal pro Saison.**
- d. Vor der Saison darf zu einer Mannschaft einer niedrigen Klasse (Landesliga > Bezirksliga, Bezirksliga > Kreisliga) darf jedoch nur maximal ein Spieler wechseln. Sollten mehr als ein Spieler/in aus einer höheren Klasse bei einer niedrigen Klasse angemeldet werden, so wird die ganze Mannschaft eine Klasse höher eingestuft.
- e. Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind jederzeit beim Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V. möglich. Diese müssen schriftlich mit Passbild, Geburtsdatum, vollständiger Adresse erfolgen. Der Mitgliedsbeitrag ist bei der Anmeldung zu bezahlen, oder rechtzeitig auf das Vereinskonto zu überweisen. Der oder die Antragsteller/in ist ab dem zweiten Punktspieltag, nach Antragstellung, für die jeweilige Mannschaft spielberechtigt.

3. SPORTTECHNISCHE VORRAUSSETZUNG

- a. Gespielt wird ausschließlich an vom Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V. anerkannten und für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Sportgeräten. Es müssen mindestens zwei Dartergeräte vorhanden sein und pro Spielpaarung auch benutzt werden.
- b. Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:
 - Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
 - Sie dürfen nicht länger als 18 cm sein.
 - Das Maximalgewicht beträgt 18 g (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet).
- c. 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 Bull's Eys > Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Bull's vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,94 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- d. Das Board muss bei Wettkämpfen mit einem Minimum von 40 Watt beleuchtet sein.

4. TERMINE

a. Saisonanfang

Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt, und zwar

- Frühjahr: nach der Jahreshauptversammlung
- Herbst: ab dem ersten Wochenende im September

Erst nach erfolgter ordentlicher Anmeldung beim Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V. kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.

b. Spieltermine und Spielverlegungen

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Abweichungen vom Spielplan sind nur in Form von Vorverlegungen mit beidseitigem Einvernehmen der betroffenen Mannschaften und dem Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V. möglich. Sonstige Ausnahmen regelt der Vorstand des Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V. Nach dem letzten offiziellen Spieltag sind keine Punktspiele möglich.

5. VORBEREITUNG

Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn sind die Sportgeräte für die Gastmannschaft reserviert. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:2 – 0:16 – 0:32 verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von der Regelung. Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden, nur anwesende Spieler/in dürfen eingetragen werden. Es dürfen nur Spieler/in mit gültigem Spielerpass für das jeweilige Team spielen. Die Spielerpässe werden zu Beginn des Spiels von den Mannschaftskapitänen kontrolliert. Sollte ein Spielerpass nicht vorliegen, so ist der Spieler/in nicht spielberechtigt.

6. SPIELBEGINN

- a. Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit 2 Gewinnspielen jeder gegen jeden.
- b. Während des Spiels können vier Ersatzspieler gegen vier eingetragene Spieler ausgetauscht werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Das Auswechseln eines Spielers ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer Paarung.
- c. Jeder Spieler/in die/der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts Bogens, des Spielberichts Bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Sportler/in nicht an der Abwurflinie erscheint, wird sie/er von beiden Mannschaftskapitänen letztmalig aufgerufen. Wenn sie/er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Sportler/in dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.
- d. Beide Sportler/in haben bei Beginn darauf zu achten, dass sie geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.
- e. Die/der Sportler/in der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der/die Sportler/in der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit dem Wurf auf "Bull Eye" entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Sportler/in nachgeworfen werden. Der/diejenige Sportler/in beginnt den 3. Satz dessen Dartpfeil im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dartpfeil muss gezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Sportler/in in das rote oder beide das blaue Bull Eye so muss noch einmal ausgeworfen werden.

7. SPIELABLAUF

- a. Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten, noch betreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung- gestattet.
- b. Alle 3 Darts müssen in Richtung des Sportgeräts geworfen werden. Alle Darts die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen gleich ob sie punktemäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.
- c. Jeder Spieler/in akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler/in im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne. Jeder Spieler/in hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler/in, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt so ist das Spiel wie folgt fortzusetzen: hat der Spieler/in weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter “Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler/in darf die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der “Startwechsel“ Taste als nächster. Wirft der Spieler/in 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.

Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden.

Fouls sind:

- Ablenkendes Verhalten, während der/die Spieler/in wirft
- Ständiges Übertreten der Abwurflinie
- Absichtliches Verzögern des Spiels
- Missbrauch des Geräts oder unsportliches Benehmen

Wir auf Foul erkannt hat der/die Spieler/in, unabhängig vom Spielstand, das Spiel 0:2 verloren.

- f. Sollte ein Gerät einmal fortlaufende falsche Punktezahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen und der Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V. verständigt werden. Das Spiel wird dann zu einem vom Vorstand festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt.

8. Spielabschluss

- a. Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag, der Spielergebnisse, kontrollieren und diesen durch dieses durch Unterschrift bestätigen. Der unterschriebene Spielberichtsbogen dann per Post / Fax oder persönlich den Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V. überbracht werden.
- b. **Das Spielergebnis hat am Sonntag nach dem Spieltag bis spätestens 24 Uhr beim 1. Vorsitzenden zu sein ansonsten wird das Spiel 0:16, 0:32, 0:2 gegen die Heimmannschaft gewertet.**
- c. Der Spielberichtsbogen muss spätestens am Donnerstag beim Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V. vorliegen, ansonsten gilt das Spiel für die Heimmannschaft als 0:16, 0:32, 0:2 verloren.

9. Nichtantritt

- a. Tritt eine Mannschaft mit weniger als vier Spieler/in an, so ist das mehrfach mit 3 Spieler/in pro Saison möglich.
- b. **Sollte eine Mannschaft nicht zu einem angesetzten Spiel antreten können, so ist es möglich das Spiel mit einer Frist von zwei Wochen nachzuholen. Es muss aber in Absprache der beiden Kapitäne ein Termin in den 2 Wochen festgelegt werden der dem Vorstand mitgeteilt werden.**

- c. Tritt eine Mannschaft zu einem Ligaspiel nicht an so wird ein Strafgeld von 50 € fällig. Dieses Strafgeld wird an den Vorstand des SHDL gezahlt, die lassen es dann dem Vereinswirt der gastgebenden Mannschaft zukommen.
- d. Mannschaft, die zweimal nicht antritt, kann von der gesamten Liga für die laufende Saison disqualifiziert werden. Gelder werden nicht erstattet.
- e. Für eine Mannschaft, die nicht antritt, weil sie nichts mehr zu verlieren oder den gewünschten Platz hat, wird das Spiel als verloren gewertet und zusätzlich 3 Pluspunkte gestrichen, sowie 3 Minuspunkte zusätzlich addiert. Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann sie sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.
- f. Um einen geordneten Saisonablauf zu garantieren, darf der Ligavorstand vor Saisonbeginn von den Mannschaften eine angemessene Kautionsfordern, die bei ordnungsmäßigem Spielablauf am Saisonende wieder zurückerstattet wird. Wird eine Mannschaft disqualifiziert so fällt die von ihr gestellte Kautions dem Schleswig-Holsteinische Dart Liga e.V. zu.

10. Streitfragen

Streitfragen sind mit Hilfe des Vorstandes zu klären.

Der Vorstand setzt ein Schiedsgericht ein, das aus Spielern besteht die nicht der gleichen Gruppe oder in einem der beteiligten Lokale spielen.

11. Spieltage

Die Heimmannschaft bestimmt, vor der Spielplanaufstellung den Heimspieltag (Freitag, Samstag oder Sonntag) als ihren festen Spieltag. (Teammeldung)

Dieser Spieltag wird dann im Spielplan, entsprechend der Angaben berücksichtigt.

12. Auf und Abstieg

Es steigen je nach Mannschaftsstärke in den einzelnen Ligen bis zu 3 Mannschaften auf. Je nach Neumeldungen entscheidet der Vorstand wie viele Aufsteiger es in der neuen Saison gibt.

Auf und Abstieg der Mannschaften und ihrer Spieler/in. Aufstieg einer Mannschaft ist Pflicht.

Die einzelnen Spieler/in die nicht mit aufsteigen wollen um erneut eine Kreisliga oder eine Bezirksliga Mannschaft zu gründen, müssen spätestens 4 Spieltage vor Saisonende, schriftlich (auch Fax) abgemeldet werden. Sie dürfen diese letzten 4 Spiele natürlich nicht mehr mit spielen.. Spätere Abmeldungen können nicht mehr berücksichtigt werden. Auch mit dem Argument, dieser Spieler/in hat in der ganzen Saison nicht einmal gespielt.

13. Ab und Anmeldung der Mannschaften

Der Aufstieg einer Mannschaft (oder Teile) kann durch eine Abmeldung zwar im Moment nicht vollzogen werden. Wird aber dann bei einem Wiedereinstieg in die zuletzt erreichte Position eingegliedert.

14. Startgeld und Beitrag

Das Startgeld und der Saisonbeitrag haben vor Saisonbeginn bezahlt zu sein.

Sollte mit Beginn der Saison keine Zahlung erfolgen so hat die Mannschaft keine Spielberechtigung. (Kopie der Überweisung zählt als bezahlt)

