

Liga - Regeln

Dartliga Mittlerer Neckarraum 1994 e.V.



Stand: Januar 2019

1. ALLGEMEINE REGELN

A.) Spielvariationen in den einzelnen Klassen:

Bezirksoberkategorie :	501 Double Out ohne Rundenbegrenzung
Bezirksklasse :	501 Double Out ohne Rundenbegrenzung
A-Kategorie :	501 Master Out ohne Rundenbegrenzung
B-Kategorie :	301 Master Out ohne Rundenbegrenzung
C-Kategorie :	301 Single Out ohne Rundenbegrenzung

B.) Anmelde Voraussetzungen:

1. Eine Mannschaft muß mindestens aus 4 Spielern bestehen.(Jan.07)
2. Bei Anmeldung einer Mannschaft muß die Meldegebühr (Mitgliedsbeitrag und/oder Startgeld) gleichzeitig vorliegen bzw. nachgewiesen werden. (Jan.07)

Nachweis: - Überweisungsbeleg -

Anmeldungen ohne Nachweis einer Bezahlung werden nicht zur aktuellen Saison zugelassen. (Jan.07)

C.) Spielerqualifikation:

1. Grundvoraussetzung zur Teilnahme am Liga-Spielbetrieb in der Dartliga Mittlerer Neckarraum 1994 e.V. ist die Mitgliedschaft in der Dartliga Mittlerer Neckarraum 1994 e.V.!
Alle Spieler müssen im Verein gemeldet sein. Das Mindestalter ist 16 Jahre.
2. Sollte der Mitgliedsantrag abgelehnt werden, bleiben die Spielergebnisse bestehen. Bei einem bereits abgelehnten Spieler besteht diese Regelung nicht. (Jan. 18)
3. Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der Sie beim Verein für die laufende Saison gemeldet sind. Hierzu müssen Sie auf der Mannschaftsanmeldung **persönlich** unterschreiben. Die gemeldeten Spieler werden auf einer Teamkarte eingetragen. (Jan. 18)
4. Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst zur darauffolgenden Saison möglich.

5. Bei Anmeldung einer Mannschaft gilt folgende Regelung: Die Mannschaft meldet in der jeweils erspielten Klasse. Werden höherklassige Spieler in einer Mannschaft gemeldet, wird die Mannschaft entsprechend der Einstufung in die jeweilige Spielklasse gesetzt. (Jan. 18)

Genaue Erläuterung zur Einstufung siehe unter „6. Einstufung der Mannschaften“

Werden innerhalb der laufenden Saison mehrere höherklassige Spieler nachgemeldet, so daß die Mannschaft nicht mehr in der berechtigten Klasse spielen dürfte, so werden diese Spieler für die komplette Saison gesperrt.

6. Nachmeldungen sind unter Angaben von Name, Geb. Datum, Adresse und Unterschrift auf dem Spielberichtsbogen möglich. Der Mitgliedsbeitrag muß innerhalb 7 Tagen an das Konto der Dartliga überwiesen werden. Eine gesonderte Rechnungsstellung erfolgt nicht. Ein nachgemeldeter Spieler darf ein Ligaspiel ohne Eintrag auf der Teamkarte antreten, muß sich aber mit Personalausweis, Reisepaß oder Führerschein ausweisen. Ab dem nächsten Spieltag ist der Spieler nur mit gültigem Eintrag auf der Teamkarte spielberechtigt. Sollte der Mitgliedsbeitrag nicht innerhalb 7 Tagen bei auf dem Konto der Dartliga eingegangen sein, so werden die Spiele rückwirkend als verloren gewertet. (Jan. 18)

Ausgenommen von dieser Regelung ist der letzte Spieltag vor Ende der laufenden Saison, d.h. für das letzte Spiel der Mannschaft ist keine Nachmeldung eines Spielers mehr möglich.

D.) Sportliche Voraussetzungen

1. Gespielt wird ausschließlich an den für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten. Bull Shooter Automaten werden **nicht** zugelassen.
2. Die Spieler dürfen Ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie folgenden Spezifikationen entsprechen:
 - a) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben die ein steckenbleiben in den Bohrungen des Board's ermöglichen,
 - b) sie dürfen nicht länger als 15,3 cm sein,
 - c) das Maximalgewicht beträgt 18 Gramm
(Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet)
3. Die Abwurflinie muß an der dem Gerät zugewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Geräte und Boden muß ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull Eye - Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bull's 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 darf betreten aber nicht übertreten werden.

Das Board muß bei Wettkämpfen mit einem Minimum von einem 40 Watt Strahler beleuchtet sein. [Die Nutzung eines entsprechenden weißen Ersatz-Leuchtmittels ist zulässig. \(Jan. 18\)](#)

Das Board muß vor Spielbeginn von abgebrochenen Spitzen gesäubert werden.

E.) TERMINE

1. Saisonanfang
Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt:

Saison I : Frühjahr (ca. März/April)

Saison II : Herbst (ca. Sept./Okt.)

2. Spieltermine und Spielverlegungen
Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist **verbindlich**.
Vorverlegung vom Spieltermin sind nur im **beiderseitigem** Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich. Jede Spielverlegung **muß** 24 Stunden vor dem regulärem Spielbeginn von **beiden** Mannschaften im Ligabüro telefonisch gemeldet werden. Spiele können **NUR vorverlegt** werden.

Ausgenommen hiervon sind Spiele, die auf einen gesetzlichen Feiertag fallen, diese dürfen nach Anmeldung im Ligabüro innerhalb von einer Woche nachgespielt werden.

Bei Unstimmigkeiten ist der Fixtermin gültig!

[In begründeten Ausnahmefällen kann die Ligaleitung unter Absprache mit den beiden Mannschaften auch einen anderen Termin festsetzen. \(Jan 19\)](#)

Sollte es dennoch zu einer **Nachverlegung** (an Feiertagen ausserhalb der o.g. Frist von einer Woche kommen, werden **beide** Mannschaften sofort **disqualifiziert**.

Es dürfen auch Spiele der letzten Spieltage vorverlegt werden.

2. SPIELVERLAUF

A) Vorbereitung

1. Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn (19.30) Uhr ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert.
2. [Es können auf dem Spielberichtsbogen 4 Ersatzspieler eingetragen werden, die auch eingewechselt werden dürfen. \(Jan. 18\)](#)

- 2.1 Wenn nicht mindestens 3 Spieler einer Mannschaft bis spätestens 20.00 Uhr (30 Minuten nach der offiziellen Startzeit) angetreten sind, hat sie das Spiel "0:3 - 0:16 - 0:32" verloren.

Dies muß sofort telefonisch an das **Ligahandy** gemeldet werden.

Sind 3 Spieler anwesend, dürfen trotzdem bis zu 8 Spieler eingetragen werden. (Jan. 18)

Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme der Regelung. (Was von Fall zu Fall im Beisein beider Mannschaftskapitäne in einer Vorstandssitzung entschieden wird.)

- 2.2 Jedem auf dem Spielberichtsbogen aufgeführten Spieler, der bei Beginn des Ligaspiels noch nicht anwesend ist, ist das Spielen seiner noch nicht aufgerufenen Spiele zu ermöglichen.
3. Vor Spielbeginn muß der Spielberichtsbogen **Spielfertig** (mindestens 3 Spieler) ausgefüllt werden. Es dürfen nur Spieler für das jeweilige Team spielen, die auf der Teamkarte eingetragen sind (Ausnahme Nachmeldung). (Jan. 18)
- 3.1 Der Spielplan darf nach Spielbeginn nicht mehr geändert werden. Freie Positionen im Spielplan dürfen jedoch jederzeit nachgetragen werden. (Jan. 15)

Die Teamkarten müssen zu Beginn des Spiels von den Mannschaftskapitänen kontrolliert werden. (Jan. 18)

B) Spielbeginn

1. Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit zwei Gewinnsätzen, jeder gegen jeden. Jeder Spieler darf nur einmal auf einer Spielerposition stehen.
2. Während des Spiels dürfen vier Ersatzspieler eingewechselt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Paarung. Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden. (Jan. 18)
3. Jeder Spieler wird aufgerufen. Der aufgerufene Spieler 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 Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen bevor das Spiel beendet ist.

4. Beide Spieler haben darauf zu achten, daß die geforderte Spielvariante mit Option gestartet wird. Wird festgestellt dass eine falsche Variante/Option gewählt wurde, wird der Satz sofort abgebrochen und wiederholt.
5. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den zweiten Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf "Bull Eye" entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Derjenige Spieler beginnt den dritten Satz dessen Dartpfeil dem "Bull Eye" am nächsten ist. Sollten beide Spieler das "Bull Eye" bzw. "Bull" treffen so muß noch einmal von beiden geworfen werden. Hierbei gilt „Bull Eye“ ist gegenüber „Bull“ der bessere Wurf. Innerhalb der Segmente ist der Abstand zum Mittelpunkt unerheblich.

C) Spielablauf

1. Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten, noch betreten werden (Ausnahme: Abmessung bis zum äußeren Rand der Abwurflinie)
Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.
2. Alle drei Darts müssen in Richtung der Scheibe des Sportgeräts geworfen werden.
3. Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie Punktgemäß registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. (Ausnahme: Wurf auf "Bull Eye").
4. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktzahl. Können sich Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.
5. Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, daß das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt.
6. **Verändert ein Spieler seinen eigenen oder den Punktestand seines Gegners so hat er das Leg verloren.**
7. 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 Verhalten.
 - e) Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden.

Eventuelle **Proteste** müssen auf der **Rückseite** des Spielberichtsbogen mit **Datum** und **Unterschrift** beider **Mannschaftskapitäne** vermerkt werden.

Der Vorstand entscheidet über diese Proteste.

Spielberichtsbögen die von **beiden** Mannschaftskapitänen auf der **Vorderseite** unterschrieben sind, sind **rechtskräftig**. **Nachträglicher Protest** ist nicht möglich

8. Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punkte anzeigen, muß die Partie abgebrochen und eventuell an einem Zweitgerät (falls vorhanden) fortgesetzt werden. Sollte kein Zweitgerät vorhanden sei, muß sofort über das Ligahandy eine Benachrichtigung erfolgen. Der Vorstand bestimmt einen neuen Zeitpunkt des Nachholspiels.
9. Wenn mehrere Automaten zur Verfügung stehen **muß** in der BZO, BZ, A und B Klassen auf **2 Automaten** gespielt werden. In der **C-Klasse wird auf einem, bzw kann auch auf 2 Automaten gespielt werden. Die höhere Klasse hat Priorität.**

D) Spielabschluß

1. Nach der letzten Spielerpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen.
2. Nach Spielende muß das **Ergebnis** sofort an das Ligabüro per E-Mail / Fax / WhatsApp oder telefonisch mitgeteilt werden. Sollte das Ergebnis nicht am Tag des Fixtermins eingegangen sein, erhält die Heimmannschaft eine schriftliche Abmahnung.
3. Mannschaften, die den **Spielberichtsbogen** vom Ligaspiel noch am gleichen Abend oder spätestens am nächsten Morgen ins Büro mailen/faxen, brauchen das Ergebnis nicht auch noch telefonisch melden.
4. Der Spielberichtsbogen **muss bis** spätestens **12 Uhr des folgenden Tages** nach dem Fixtermin im Ligabüro **eingegangen** sein. **Es geht per FAX/Email oder auch per WhatsApp. Der Postweg ist somit ausgeschlossen.** Sollte der Spielberichtsbogen innerhalb dieser Frist nicht eingegangen sein, erhält die Heimmannschaft eine schriftliche Abmahnung. (Jan 19)
5. Sollte eine Mannschaft während der laufenden Saison drei schriftliche Abmahnungen erhalten, sind die Spieler der Mannschaft für die **darauffolgende Saison gesperrt**.

E) Nichtantritt

1. Tritt eine Mannschaft gar nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 - 0:16 - 0:32 verloren.
2. Eine Mannschaft, die zweimal nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert.
3. Sollte eine Mannschaft, egal aus welchen Gründen, disqualifiziert werden, werden die schon gespielten Paarungen für die gegnerische Mannschaft gutgeschrieben. D.h. für eine Mannschaft, die ihr Spiel gegen eine disqualifizierte Mannschaft bereits verloren hat, werden nachträglich diese Minuspunkte (-Spiele) als gewonnen gewertet.
4. Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann sie sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.
5. Wird eine Mannschaft während der Saison disqualifiziert, so hat sie 0 Punkte und steigt somit ab. (Jan 19)
6. Um einen geordneten Saisonablauf zu garantieren, darf der Vorstand vor Saisonbeginn von den Mannschaften eine angemessene Kautionsfordern. (Die Höhe der Kautions legt der Vorstand fest) Bei ordnungsgemäßen Saisonverlauf wird die Kautions am Saisonende wieder zurückerstattet, ansonsten fällt die von Ihr gezahlte Kautions der Dart-Liga Mittlerer Neckarraum e.V. zu.

F) Streitfragen

1. Sämtliche Streitfragen die die Liga betreffen, sind mit Hilfe des Ligavorstands zu regeln.
2. Streitfragen, die Mannschaften in den einzelnen Klassen und Gruppen betrifft, werden mit Hilfe des Ligavorstands und der jeweiligen Mannschaftskapitäne geklärt.
3. Vom Vorstand getroffene Entscheidungen sind nicht anfechtbar.

3. LIGABILDUNG (Auf- und Abstieg)

A) Auf- und Abstieg:

1. Grundsätzlich steigt der erste in die nächst höhere Spielklasse auf (ausser BZO) und der letzte in die nächst niedrigere Spielklasse ab (ausser C). Alle anderen Auf- und Abstiege in den jeweiligen Klassen, werden durch den Ligavorstand geregelt. (Jan. 18)
2. Ob eine Mannschaft direkt aufsteigt oder Relegationsspiele bestreiten muß, wird vom Ligavorstand entschieden.

B) Klassenbildung:

1. Eine Gruppe in der jeweiligen Klasse besteht aus 5 - 10 Mannschaften
Wenn eine obere Klasse vorhanden ist, besteht die Möglichkeit die unteren Klassen wie folgt zusammenzustellen:
 - a) Maximal 10 Mannschaften in einer Gruppe
 - b) mindestens 5 Mannschaften in einer Gruppe
 - c) mindestens eine Gruppe mit 6 Mannschaften muß bestehen
2. Die oberen Klassen setzen sich immer maximal aus 10 Mannschaften zusammen. Über Ausnahmen entscheidet der Ligavorstand.

4. STARTGELD UND PREISGELD

1. Das Startgeld für die Mannschaften in den einzelnen Klassen beträgt:

C-Klasse	:	Euro	100,00
B-Klasse	:	Euro	125,00
A-Klasse	:	Euro	150,00
Bezirksklasse	:	Euro	175,00
Bezirksoberklasse	:	Euro	200,00

Jahresbeitrag pro Mitglied Euro **23,00**

Das Vereinsjahr beginnt am 01.03. eines jeden Jahres und endet am 28.02. des Folgejahres (Satzung §7 Abs. 1).

2. Das Preisgeld in den einzelnen Klassen wird individuell vom Ligavorstand geregelt. Die Erst- und Zweitplatzierten der jeweiligen Gruppen in Ihrer Klasse bekommen Pokale.

5. REGELÄNDERUNG

1. Die Ligaregeln sind für alle Mannschaften bindend.
2. Eine Regeländerung darf vorläufig vom Ligavorstand vorgenommen werden, muß aber auf der nächsten ordentlichen Mitgliederversammlung beschlossen werden.
3. Regeländerungen von seiten der Mannschaften sind nur nach vorherigem schriftlichen Antrag möglich.
4. Eine geänderte Regel behält mindestens 3 Jahre Gültigkeit

6. Einstufung der Mannschaften die sich neu bilden mit Spielern, die in der vorigen Saison in der Dartliga Mittlerer Neckarraum gespielt haben.

1. Zur Grundlage dient der Stand der letzten Saison. Wurde eine Mannschaft disqualifiziert oder löste sich auf, behalten die Spieler die Klassifikation in der sie gespielt hätten
2. Aus jeder Mannschaft werden nur die 4-höchst Klassifizierten Spieler gewertet. Der Spieler mit der höchsten Spielerklasse wird auf Position 1 gesetzt. Die nächst höheren Spieler entsprechend auf den Pos. 2 / 3 / und 4.

z.B.: Eine Mannschaft setzt sich aus 2 A-Klassen-, 2 B-Klassen- und 2 C-Klassen-Spieler zusammen.

Das ergibt folgende Formation:

Position	1	2	3	4
Klasse	A	A	B	B

Die 2 C-Klasse-Spieler fallen nicht in die Wertung.

Es ergeben sich daraus folgende Zusammenstellungen und die jeweiligen Eingruppierungen in die einzelne Klassen:

C - Klasse (C)				B – Klasse (B)				A – Klasse (A)				Bezirksklasse (BZ)				Bezirksoberklasse (BZO)			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
C	C	C	C	BZ	C	C	C	BZO	C	C	C	BZO	BZO	C	C	BZO	BZO	BZ	C
B	C	C	C	B	B	C	C	BZO	B	C	C	BZO	BZO	B	C	BZO	BZO	BZO	C
A	C	C	C	A	B	C	C	A	A	C	C	BZ	BZ	A	C	BZO	BZO	BZ	B
				BZ	B	C	C	BZ	A	C	C	BZO	BZ	A	C	BZO	BZO	BZO	B
				B	B	B	C	BZO	A	C	C	BZO	BZO	A	C	BZO	BZO	A	A
				A	B	B	C	BZ	BZ	C	C	BZ	BZ	BZ	C	BZO	BZO	BZ	A
				BZ	B	B	C	BZO	BZ	C	C	BZO	BZ	BZ	C	BZO	BZO	BZO	A
				B	B	B	B	BZO	B	B	C	BZO	BZ	B	B	BZO	BZO	BZ	BZ
				A	B	B	B	A	A	B	C	BZO	BZO	B	B	BZO	BZO	BZO	BZ
				BZ	B	B	B	BZ	A	B	C	BZO	A	A	B	BZO	BZO	BZO	BZO
								BZO	A	B	C	BZ	BZ	A	B				
								BZ	BZ	B	C	BZO	BZ	A	B				
								BZO	BZ	B	C	BZO	BZO	A	B				
								A	A	A	C	BZ	BZ	BZ	B				
								BZ	A	A	C	BZO	BZ	BZ	B				
								BZO	A	A	C	BZ	BZ	A	A				
								BZO	B	B	B	BZO	BZ	A	A				
								A	A	B	B	BZ	BZ	BZ	A				
								BZ	A	B	B	BZO	BZ	BZ	A				
								BZO	A	B	B	BZ	BZ	BZ	BZ				
								BZ	BZ	B	B	BZO	BZ	BZ	BZ				
								A	A	A	B								
								BZ	A	A	B								
								A	A	A	A								
								BZ	A	A	A								
								BZO	A	A	A								

3. Bei Aussetzen einer Saison behält der Spieler an Wert seiner Klassifikation, bzw. Auf- Abstieg wird berücksichtigt. z.B. A-Klasse Spieler steigt ab in B-Klasse, meldet nicht mehr so behält er die Klassifikation der B-Klasse, genauso bei Aufstieg.
4. Spielernachmeldungen die zur Folge hätten, daß eine Mannschaft in eine höhere Klasse eingestuft werden müßte, sind unzulässig. Dieser Spieler darf in der laufenden Saison nicht für diese Mannschaft spielen. Spielernachmeldungen werden von der Vorstandschaft überprüft. Stellt sich heraus das die Nachmeldung unzulässig ist, wird jedes Spiel des Spieler mit 0:2 als verloren gewertet.

Falls Ihr dazu noch Fragen habt ruft bitte an.

Dartliga Mittlerer Neckarraum 1994 e.V. · Ludwig-Blum-Str. 9 · 70327 Stuttgart
Tel.: 0711 / 566 175 69 · Fax: 0711 / 566 175 70 · Liga-Handy: 0177 / 50 25 640
Bürozeiten: Dienstag und Donnerstag 19:00 – 21:00 Uhr
Internet: <https://www.dartliga.info> · E-Mail: buero@dartliga.info
Vorstand: Ralf Giordan, Claudia Metzger · Vereinsregister: Stuttgart, 71210 / 55753