

Ligaregeln



Inhaltsverzeichnis

Ligaspielbetrieb:

- Begriffsdefinitionen	S.3
- Allgemeines	S.3
- Grundregeln	S.4
- Punktezahlung	S.4
- Beginn eines Spiels	S.5
- Zeitablauf	S.5
- Sportgerätebedienung	
§ 1 Spieler und Mannschaft	S.6
§ 2 Spielvariationen und Ligen	S.7
§ 3 Spielorte	S.8
§ 4 Sonderregelung für Rollstuhlfahrer	S.9
§ 5 Amateurstatus	S.9
§6 Termine	S.9
§ 7 Spielberichte	S.10
§ 8 Teamkapitän und Vertreter	S.11
§ 9 Spielverlauf	S.11
§ 10 Spielablauf	S.12
§ 11 Regeln und Verhalten	S.13
§ 12 Spielabschluss	S.13
§ 13 Nichtantritt	S.14
§ 14 Streitfragen	S.14
§ 15 Ligabildung	S.14
§ 16 Saisonabschluss	S.15
§ 17 Definition Sportausschuss	S.15
Anhang der Ligafinanzregelung durch Kapitänsbeschluss	S.16

Ligaspielbetrieb

Begriffsdefinition

Wurf (Throw):

Alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus 3 geworfenen Dartpfeilen (Ausnahme: es genügen weniger als 3 geworfene Dartpfeile, um ein Leg zu beenden). Der Sportler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Sportgerät für den nächsten Sportler spielbereit, indem er die „Spieler-Wechsel-Taste“ drückt. Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer)

Leg:

Es besteht aus mehreren Würfen und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles.

Spiel (Game):

Ist die Begegnung zweier Sportler oder Teams (zwei Personen). Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (Team) die vorher festgelegte Anzahl von Legs gewonnen hat.

Match:

Unter einem Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches sind Spiele von Sportlern und Teams möglich. Ein Match ist sowohl die Begegnung von Mannschaften innerhalb einer Liga, als auch „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ zu ermitteln (als Summe der Einzelergebnisse aus allen Begegnungen).

Allgemeines:

Pfeile:

Alle Spieler **müssen** Dartpfeile benutzen, die folgende Spezifikationen entsprechen:

- Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- Sie dürfen nicht länger als 16,8cm sein.
- Das Maximalgewicht beträgt 20 Gramm (produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet).
- Jeder Dartpfeil sollte aus einer Spitze, dem Griffteil, dem Schaft und einem Flight bestehen.

Die Abwurflinie:

Sie ist mit ihrer dem Sportler zugewandten Kante, in einem Abstand von 2,37m (waagerecht gemessen) zum Board am Boden anzubringen. Zwischen dem Gerät und dem Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Boardzentrum / Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73m des Boardzentrums (Bull) vom Boden ergibt sich ein

Diagonalmaß von 2,93m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen. Ihre Breite ist nicht festgelegt. Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten noch betreten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Wurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet.

Der Spielbereich:

Im Spielbereich dürfen sich während eines Spieles nur der im Wurf befindliche Sportler und ggfs. Ein Mitglied der Turnierleitung aufhalten. Sein Spielgegner, Teamkollege, sowie sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Spielbereich befinden. Der Spielbereich ist in Skizze 1 definiert. Ausnahme: ist es aus räumlichen Gründen erforderlich die Sportgeräte eng nebeneinander zu stellen, so darf der am „Nachbarsportgerät“ im Wurf befindliche Sportler sich rücksichtsvoll im eigentlichen Spielbereich des anderen Gerätes aufhalten und bewegen (Pfeile herausziehen).

Grundregeln:

1. Der Sportler steht beim Wurf hinter der Abwurflinie.
2. Pro Wurf stehen drei Dartpfeile zur Verfügung
3. Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktzählung auslöst, darf nicht manuell gezählt werden
4. Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal ob Punkte damit erzielt worden sind oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden. Wenn ein Dartpfeil auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige „Pfeile werfen“ aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Dartpfeil gilt als geworfen und darf nicht noch einmal geworfen werden.

Punktezählung:

Dartpfeile, die neben das Board geworfen wurden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder sogar neben das Gerät) zählen null Punkte. Diese Dartpfeile dürfen nicht noch einmal geworfen werden. Findet kein Fehlwurfabzug durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die Start- / Wechseltaste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen. Dennoch hat derjenige Sportler, der seinen Wurf beginnt, darauf zu achten, dass das Gerät ihm Spielbereitschaft anzeigt. Der Sportler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktzahl. Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen bzw. Meinungsverschiedenheiten zwischen den Sportlern, entscheidet die Turnierleitung. Nur diese kann entscheiden, ob das Spiel wiederholt wird.

In den äußeren schmalen Ring geworfene Dartpfeile zählen doppelt, die in den mittleren schmalen Ring dreifach. Die ins blaue Bull's Eye 25 und die ins rote Bull's Eye 50 Punkte.

Für die Spielvariationen 301 und 501 (ggfs. Mit Zusatzoption) gilt: Erzielt ein Sportler mehr Punkte als nötig sind, um auf 0 zu kommen, so ist dieser Wurf ungültig. Sein Punktestand wird wieder auf den jenen zurückgesetzt, den er vor dem ungültigen Wurf hatte.

Beginn eines Spieles:

Das Recht auf den ersten Wurf wird durch Werfen je eines Dartpfeiles ermittelt (Ausbullen). Derjenige Sportler beginnt die Begegnung, dessen Dartpfeil im Doppel Bull steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Doppel Bull steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Sportler in das blaue oder beide in das rote Bull's Eye, so muss noch einmal ausgeworfen werden. Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Spiel oder dem Leg beginnt. Das zweite Leg beginnt der Gegner. Die Reihenfolge ist einzuhalten. Es wird nicht nochmals ausgeworfen.

Zeitablauf:

Jeder Sportler ist verpflichtet, rechtzeitig zu seinem Spiel zu erscheinen. Erscheint er nach angemessener Zeit (z.B. nach zweimaligem Aufruf) spätestens aber nach 5min. nicht an der Abwurflinie, so hat er das erste Leg verloren. Erscheint er nach weiteren 3min. noch immer nicht an der Abwurflinie, so hat er das Spiel verloren.

Ablenkendes Verhalten, während ein Sportler wirft ist untersagt. Der Sportler, der gerade an der Reihe ist, darf die Abwurflinie nicht mehr verlassen, wenn er einen Dartpfeil geworfen hat.

Mehrmaliges übertreten der Wurflinie, bevor die Punktzahl des auf das Board geworfenen Pfeils angezeigt wurde, führt zum Verlieren des gerade gespielten Legs.

Missbrauch der Sportgeräte und der Pfeile oder unsportliches Benehmen führt zum Ausschluss des Spieles.

Während des Wurfes haben sich alle Spieler ruhig zu verhalten. Es ist nur dem im Wurf befindlichen Sportler gestattet an den Schiedsrichter Fragen zu richten. Es sind keine verbalen Hilfen durch andere Sportler, Zuschauer oder Funktionäre erlaubt.

Wird ein Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand das Leg oder eventuell sogar das Spiel gewonnen.

Sportgerätebedienung:

Beide Sportler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.

Jeder Sportler ist dafür verantwortlich, vor dem Werfen der Pfeile darauf zu achten, dass das Gerät die Nummer des entsprechenden Sportlers anzeigt. Wirft ein Sportler, während das Gerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

- Hat der Sportler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Start- / Wechselschalter in die richtige Stellung gebracht und der Sportler darf nur seine verbliebenen Pfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Drücken der Start- / Wechseltaste als nächster usw.
- Wirft der Sportler alle 3 Darts unter der Nummer seines Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach drücken der Start- /Wechselschalters das Spiel fort.

Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben sich die Sportler wie folgt zu verhalten:

- Sie informieren sofort die Turnierleitung und ersuchen um einen Schiedsrichter
- Oder
- Sie spielen weiter und achten darauf der geforderten Option entsprechend ihr Spiel zu spielen und zu beenden, z.B. bei Double Out bedeutet dies:

beendet ein Sportler das Leg mit einer nicht doppelten Wertung oder kommt auf die Punktezahl 1, so hat er das Spiel verloren.

Gibt es nachträgliche Uneinigkeiten, so können beide Sportler von der Turnierleitung disqualifiziert werden.

§1 Spieler und Mannschaften

- 1.1** Spielberechtigt sind nur Mitglieder des HDSV. Der Beitritt in den HDSV erfolgt durch Einzelmitgliedschaft und ist beitragspflichtig. Die Mitgliedschaft ist nicht Saisonabhängig und geht von Januar bis Dezember. Sie verlängert sich automatisch, wenn das Mitglied nicht, bis Ablauf der Kündigungsfrist gekündigt hat. Jugendliche im Alter von 14-15 Jahren, dürfen in Begleitung eines Erziehungsberechtigten und in Übereinstimmung mit dem jeweils gültigen Jugendschutzgesetz an Ligaspielen teilnehmen (Jugendliche ab 16 auch ohne Begleitung eines Erziehungsberechtigten in Übereinstimmung mit dem Jugendschutzgesetz.) Die jeweiligen Raucherschutzgesetze in den Bundesländern sind zu beachten. Für die Einhaltung des Raucherschutzgesetzes/Jugendschutzgesetzes ist laut Gesetz der Gaststättenbetreiber verantwortlich. Gesetzliche Infos findet man unter anderem auf: www.jugendschutz-aktiv.de/de/vorschriften-gaststaetten.
- 1.2** Mitglieder deren Mitgliedsbeitrag nicht eingegangen ist, sind nicht spielberechtigt. Sie gelten bis zum Zahlungseingang als „gesperrt“ und werden in der Onlineverwaltung für diesen Zeitraum markiert.
- 1.3** Mannschaftsmeldungen sind nur noch online über die Ligaverwaltung/Mannschaftsmeldebogen des HDSV möglich.
- 1.4** Eine Mannschaft darf aus bis zu 10 Spielern bestehen.
- 1.5** Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligasekretär für die laufende Saison angemeldet sind. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die laufende Saison gesperrt.
- 1.6** Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. Ein Wechsel ist erst zur nächsten Saison möglich.
- 1.7** Spielernachmeldungen sind nur bis zu letzten Hinrundenspiel online über das Nachmeldeformular des HDSV möglich und bedürfen der Freischaltung des Ligasekretärs.
- 1.8** Komplette Mannschaften dürfen nicht in niedrigere Ligen einer anderen Kreisklasse wechseln. Auch dann nicht, wenn Sie eine Saison nicht am Ligaspielbetrieb teilnimmt. Über Ausnahmeanträge entscheidet der Ligasekretär bzw. der Sportausschuss.

1.9 Spielberechtigt sind Mannschaften, deren Startgebühr bis zum Vorabend des ersten Spieltages auf dem Konto des HDSV eingegangen ist. Sollte dies nicht der Fall sein, wird gegen die betroffene Mannschaft ein Verwarngeld ausgesprochen. Alle Mannschaften deren Startgebühr nicht bis zu diesem Tag bis 22 Uhr eingegangen ist, werden disqualifiziert und aus dem Spielbetrieb ausgeschlossen. Sollte eine Mannschaft ihre Meldung nach der Losung zurückziehen, hat diese kein Recht auf Rückzahlung des Startgeldes.

1.10 Die Spielpaarungen werden erst auf der Kapitänsitzung bekannt gegeben.

§2 Spielvariationen in den Ligen

Bezirksoberliga:	501 Double Out	16 Einzel / 4 Doppel (best of three)
Bezirksliga:	501 Double Out	16 Einzel/ 2 Doppel (best of three)
A – Ligen:	501 Double Out	16 Einzel / 2 Doppel (best of three)
B – Ligen	501 Master Out	16 Einzel / 2 Doppel (best of three)
C – Ligen	501 Single Out	16 Einzel / 2 Doppel (best of three)

2.1 Spieler und Mannschaft werden nach einem Punktesystem gewertet. Jeder Spieler wird mit Spielerpunkten gewertet und jede Mannschaft mit Mannschaftspunkten.

2.2 Die Mannschaftspunkte dürfen nicht überschritten werden.

2.3 Nach sportlichen Aspekten über Teamaverage durch den Sportausschuss.

2.4 Durch das Punktesystem ist es z.B. einer C – Ligamannschaft möglich einen A-Ligisten zu melden.

	Mannschaftspunkte:	Spielerpunkte:	(Averageabhängig)
BZO-Liga	50 Punkte 16,51 – 25,00	5 Punkte	
BZ – Liga	45 Punkte 15,01 – 16,50	4 Punkte	
A – Liga	35 Punkte 14,01 – 15,00	3 Punkte	
B – Liga	24 Punkte 12,51 – 14,00	2 Punkte	
C – Liga	14 Punkte 00,00 – 12,50	1 Punkt	

Jede Mannschaft wird mit 10 Spielern gerechnet, egal mit wieviel Spielern sie gemeldet ist.

2.5 Sollten bedingt durch die Mannschaftspunkte mehr wie ein höher eingestufte Spieler möglich sein, so dürfen diese Spieler nur im Wechsel (nicht beide gleichzeitig) am Spielbetrieb teilnehmen.

2.6 Wenn eine Mannschaft einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird diese Mannschaft und deren Spieler wie eine Mannschaft der nächsthöheren Klasse eingestuft. Im Zweifelsfall erfolgt eine Einstufung der Mannschaft nach sportlichen Aspekten durch den Ligasekretär bzw. den Sportausschuss.

§3 Spielorte

3.1 Neue Spielstätten müssen durch den Sportausschuss abgenommen werden.

3.2 Spielort kann jede „öffentlich zugängliche“ Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, eine Anlage nach dieser Sport- und Wettkampfordnung zu installieren (Hobbykeller oder ähnliches, wird als Spielort nicht anerkannt). Es muss sich hierbei um Gaststätten und Vereinshäuser mit separaten Toilette (Damen und Herren) handeln.

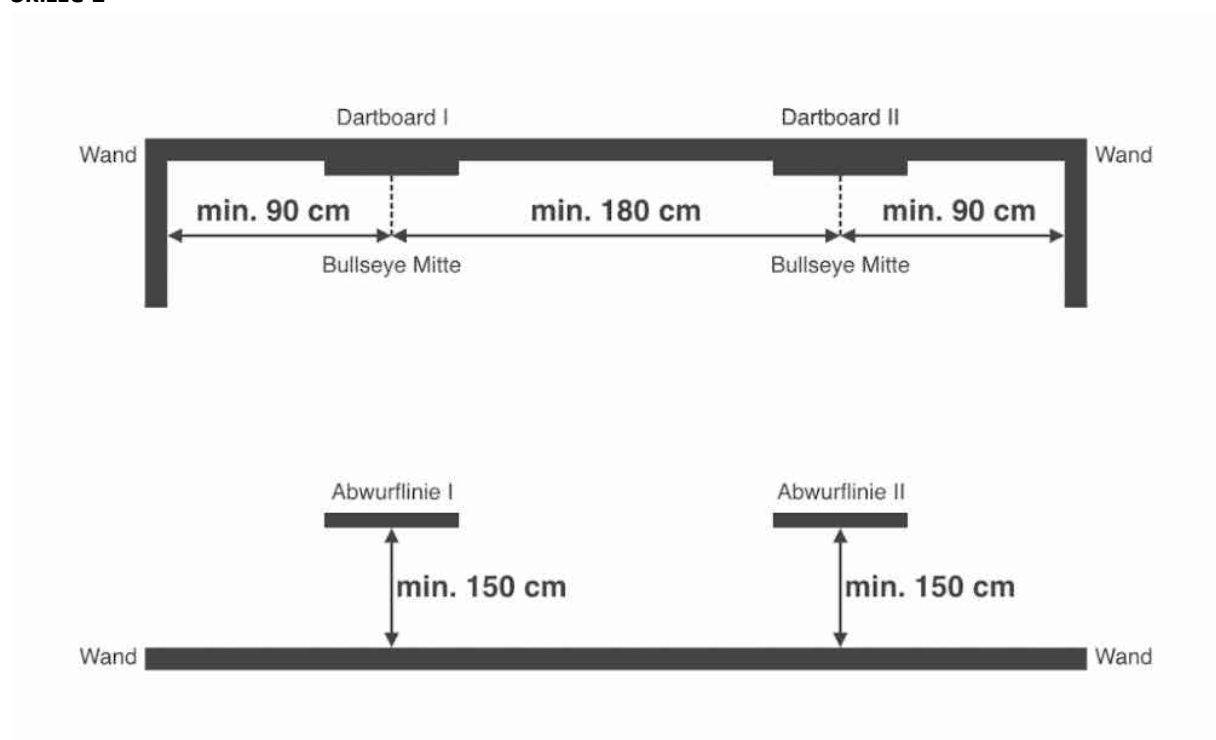
3.3 Beiden Mannschaften muss freie Sicht auf das Sportgerät gewährt werden (Räumlich oder technisch). Sollte dieses über technische Hilfsmittel geschehen, so muss die Gastmannschaft aus Datenschutzrechtlichen Gründen ihr Einverständnis geben.

3.4 Die gastgebende Mannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass das Spiel nicht durch andere Aktivitäten gestört wird. Sollte es zu ständigen Störungen kommen, kann die Gastmannschaft das Spiel abbrechen. Dabei ist sofort der Ligasekretär zu verständigen.

3.5 In den Wintermonaten ist für eine angemessene Raumtemperatur (min. 18° Celsius) zu sorgen.

3.6 Auf angemessene Beleuchtung des Spielortes ist zu achten.

Skizze 1



Die in Skizze 1 eingetragenen Maße für den Spielbereich sind Mindestmaße und müssen eingehalten werden. Der Abstand zwischen mehr als 2 Automaten muss jeweils von Außenkante bis Außenkante 60 cm betragen.

3.7 Dartautomaten dürfen nicht in Kreuzungsbereichen von Eingängen, Toiletten oder Flucht- und Rettungswegen aufgestellt werden.

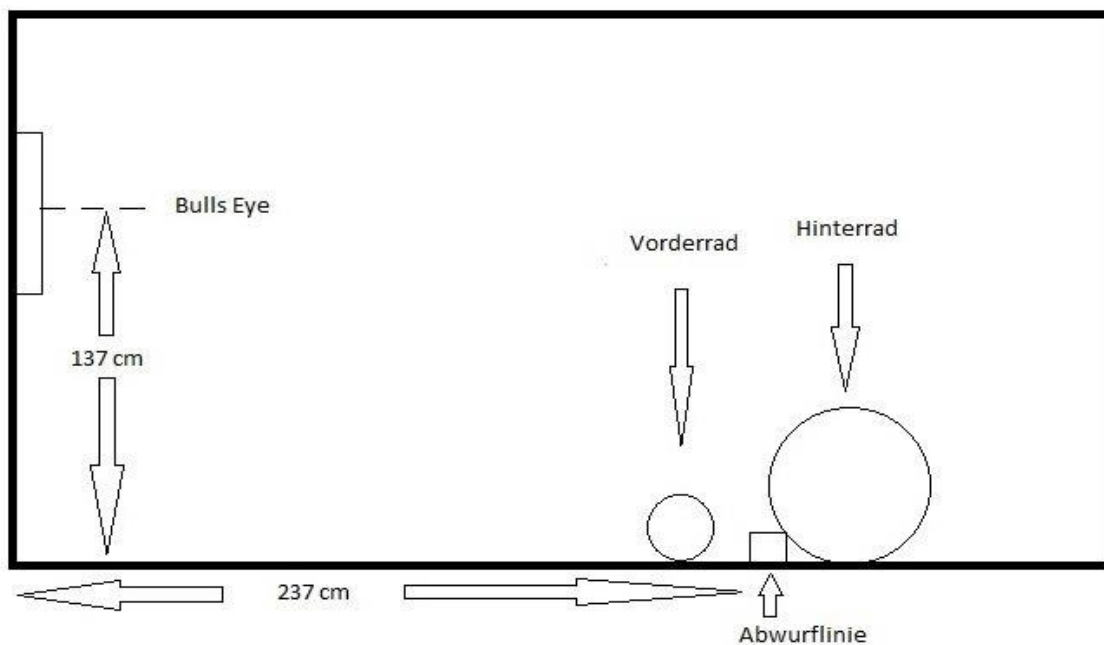
3.8 Im Spielbereich darf sich nur der Spieler aufhalten, der gerade mit seinem Wurf an der Reihe ist. Es dürfen sich keine anderen Personen im Spielbereich aufhalten bzw. betreten oder überqueren.

§4 Sonderregelung für Rollstuhlfahrer

4.1 Die angemessene und von der WDF anerkannte Höhe des Dartboards beträgt 137cm. Da dieses bei E-Dartautomaten nicht zu ermöglichen ist, bleibt die Höhe bei 173cm bestehen.

4.2 Die Entfernung zum Dartboard beträgt weiterhin 237cm. Hierbei dürfen die vorderen Räder die Abwurflinie überschreiten und die hinteren Räder bleiben hinter der Linie. (siehe Skizze 2)

Skizze 2



Mit dieser Sonderregelung ist es möglich, dass auch ein stehender Spieler gegen einen Spieler im Rollstuhl spielt.

§5 Amateurstatus

Der HDSV versteht sich als Verband mit Amateurstatus, d.h. es ist jedem Vereinsmitglied untersagt Spieler auf finanzielle oder materielle Art abzuwerben. Der Versuch oder die vollzogene Abwerbung wird von den zuständigen Gremien als Verstoß gegen den Amateurstatus geahndet.

§6 Termine / Saisonbeginn

Die Ligawettbewerbe können 2x im Jahr durchgeführt werden:

- Frühjahrssaison: letztmöglicher Meldetermin (siehe aktuellen Rahmenterminplan)

- Herbstsaison: letztmöglicher Meldetermin (siehe aktuellen Rahmenterminplan)

Aus organisatorischen Gründen kann der Meldeschluss vom Sportausschuss vorverlegt werden. Erst nach der Kapitänssitzung, kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.

6.1 Spieltermine und Verlegung:

Der jeweilige Spieltermin auf dem Spielplan ist verbindlich. Der reguläre Spieltag und Uhrzeit (30 min. Kulanzzeit) wird im Rahmenterminplan für das jeweilige Jahr festgelegt.

6.2 Eine Spielverlegung muss bis spätestens Sonntag 20 Uhr vor dem offiziellen Spieltag beim Gegner angemeldet werden. Wird diese Sonntagsfrist nicht eingehalten, so steht es dem Gegner frei einer Spielverlegung zuzustimmen und das Spiel wird am festgelegten Spieltag gespielt, oder bei Nichtantritt gegen die nicht antretende Mannschaft gewertet. (Ausnahme: höhere Gewalt)

6.3 Spielverlegungen müssen zwischen den jeweiligen Mannschaftskapitänen oder deren Stellvertreter vereinbart werden. Spielverlegungen, die sich über einen Zeitraum von 4 Wochen nach dem offiziellen Spieltag erstrecken, bedürfen der Zustimmung des Ligasekretärs bzw. dem Sportausschuss. Für die Austragung zu einem früheren Zeitpunkt als dem offiziellen Spieltag, gibt es keine zeitlichen Beschränkungen.

6.4 Eine bereits genehmigte Verlegung eines Ligaspiels, darf nicht noch einmal verlegt werden. Jede Spielverlegung, ob vor oder nach dem offiziellen Spieltag, muss im Ligaverwaltungsprogramm (LVP) eingetragen werden.

6.5 Dies gilt auch für Verlegungen der Uhrzeit am offiziellen Spieltag oder für Spielortverlegungen.

6.6 Bis zum regulären Spieltag muss ein Nachholtermin feststehen. Sollte dieses nicht der Fall sein, so hat die Mannschaft, welche die Spielverlegung beantragt, hat verloren.

6.7 Bei Nichteinigung über einen Termin, wird der Spieltag durch den Ligasekretär festgesetzt.

6.8 Je Saison ist es möglich jeweils 2 Hinrunden und 2 Rückrundenspiele bei 7er Gruppen jeweils 3x zu verlegen. Der letzte Rückrundenspieltag darf grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden.

6.9 Spielverlegungen wegen anderen Ligen werden nicht berücksichtigt. Sollte ein Spiel nachweislich wegen einer anderen Liga verlegt werden, so hat der Sportausschuss die Möglichkeit, eine Strafe gegen diese Mannschaft auszusprechen.

§7 Spielberichte

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

7.2 Die Heimmannschaft ist für die Abgabe der Spielberichte und die Eintragung des korrekten Spielergebnisses in die Onlineverwaltung verantwortlich.

7.3 Der Spielbericht muss innerhalb 72 Stunden, gerechnet ab Spielbeginn, in der Ligaverwaltung eingetragen und hochgeladen sein und somit dem Sportausschuss zur Kontrolle vorliegen.

7.4 Nach Ablauf der Frist ist die Eintragung nur noch möglich, wenn der Sportausschuss die Spielpaarung wieder frei gibt und die Mannschaft mit einer Strafzahlung belegt. (siehe Ligafinanzregelung)

7.5 Nach Ablauf der zweiten Frist, wird der Spielbericht bei der Gastmannschaft angefordert die ihrerseits ebenfalls 72 Stunden Zeit hat, den Spielbericht einzutragen.

7.6 Sollte nach den 72 Stunden der Spielbericht nicht eingetragen sein, so tritt auch für die Gastmannschaft, Punkt 7.4 in Kraft.

Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichtsbogen bzw. der Ergebnisse oder nicht ordnungsgemäßen ausfüllen des Spielberichtsbogen zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, wird der Sportausschuss eine Strafe gegen die entsprechende Mannschaft aussprechen.

§8 Teamkapitän und Vertreter

8.1 Jedes Team muss dem Sportausschuss einen Teamkapitän unter Angabe dessen vollständiger Anschrift und Telefonnummer benennen.

8.2 Der Teamkapitän und sein Vertreter sind in der Liga die offiziellen Vertreter ihres Teams und somit verpflichtet, an Sitzungen teilzunehmen, die vom Sportwart oder anderen offiziellen Personen im Zusammenhang mit dem Ligabetrieb einberufen werden.

8.3 Der Teamkapitän und sein Vertreter, sind für die Einhaltung der Ligaregeln durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

8.4 Jeder Teamkapitän oder sein Vertreter, hat alle Veränderungen, die sein Team betreffen telefonisch und schriftlich dem zuständigen Sportausschuss mitzuteilen.

§9 Spielverlauf

9.1 15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert.

9.2 Wenn eine Mannschaft 30min. nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme dieser Regelung.

9.3 Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn auszufüllen, d.h. alle Spielernamen inkl. Ersatzspieler sind einzutragen. Es dürfen nur Spieler mit gültigem Spielerpass für das jeweilige Team spielen. Die Pässe, sowie die Spielberechtigung sind vor Spielbeginn von den Mannschaftskapitänen zu kontrollieren.

9.4 Wenn beide Mannschaften komplett einverstanden sind, kann auch an 2 oder mehr Sportgeräten parallel gespielt werden.

9.5 Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Runde anwesend sein. Ist er dann anwesend, darf er sein Doppel und seine verbleibenden Spiele mit und gegen die aktuellen Spieler bestreiten. Sollte er in der dritten

Spielrunde zum Aufruf seines Spieles nicht anwesend sein, werden alle seine Spiele, inkl. Doppel mit 0:2 als verloren gewertet. Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen, jeder gegen jeden.

9.6 Spielt eine Mannschaft mit nur 3 Spielern, ist dies auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken!

9.7 Während des Spieles kann der eingetragene Ersatzspieler gegen einen eingetragenen Spieler ausgewechselt werden. 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 Einwechslung des 2. Ersatzspielers gegen den 1. Ersatzspieler ist möglich. Rückauswechselungen sind nicht möglich.

9.8 Während der laufenden Saison, darf eine Mannschaft maximal 2x mit 3 Spielern antreten. Beim 3. Spiel mit 3 Spielern oder Nichtantritt wird die Mannschaft disqualifiziert.

9.9 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. Sollte ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheinen, wird er von beiden Mannschaftskapitänen letztmalig aufgerufen. Bei erwidertem Nichterscheinen an der Abwurflinie, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Spieler dürfen den Spielbereich nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

9.10 Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Option gestartet wird. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass die falsche Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit der falschen Option, wird das Leg normal gewertet.

9.11 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Leg erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bull's Eye entschieden. Das Ausbullen beginnt der Spieler der Heimmannschaft. Die Darts müssen dabei in der Scheibe stecken bleiben. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt das 3. Leg, dessen Pfeil im Bull's Eye steckt bzw. am nächsten an diesem dran ist. Ein im Doppel Bull's Eye steckender Pfeil, muss auf Verlangen, des Gegner herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler gleich, wird der Wurf wiederholt.

§ 10 Spielablauf

10.1 Die Abwurflinie darf während des Wurfes betreten, aber nicht überschritten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

10.2 Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden. (im Doppel – bei League kann auch weitergedrückt werden).

10.3 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 in keinem Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.

10.4 Ist ein Automat mit Rundenbegrenzung versehen (sollte grundsätzlich freigeschaltet sein), so muss das Spiel fortgesetzt werden. Entweder wird ein neues Spiel bei gleichem Stand gedrückt, oder so lange weiter gespielt bis einer der beiden Spieler ein entsprechendes Finish erzielt hat.

10.5 Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielnummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie in den **Sportgerätbedienungen** beschrieben fortzusetzen.

§ 11 Regeln und Verhalten im Spielablauf

11.1 Wenn der Dart beim Check eindeutig im Feld steckt, zählt dieser, auch wenn der Automat etwas anderes sagt.

11.2 Steckt der Dart beim Check im schwarzen und der Automat macht trotzdem aus, zählt das nicht.

11.3 Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:

1. ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft
2. ständiges übertreten der Abwurflinie
3. absichtliches Verzögern des Spiels
4. Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten

11.4 Im Umkreis von 1m der Abwurflinie darf nicht gegessen, getrunken oder geraucht werden.

11.5 Am Sportgerät dürfen keine Kopfhörer mit Musik getragen werden. Gehörschutz wie z.B. Oropax sind erlaubt.

Wird ein Foul erkannt, hat der Gegner – unabhängig – vom Spielstand, das Spiel 2:0 verloren.

11.6 Sollte ein Sportgerät in einem nicht spielfähigen Zustand sein oder einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, ist das Gerät innerhalb einer Stunde zu reparieren, ansonsten muss die Partie abgebrochen werden und der Sportausschuss ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem vom Sportausschuss festzulegenden Zeitpunkt nachzuholen bz. Fortzusetzen. Der vom Sportausschuss festgelegte Termin ist für beide Mannschaften bindend.

11.7 Alle Spiele (Liga, Pokal, etc.) müssen zu Ende gespielt werden. Es dürfen keine Spiele geschenkt werden. Sollte ein Team / Spieler sich weigern das Spiel fortzusetzen, muss der Sportausschuss informiert werden.

Bei Missachtung entscheidet der Sportausschuss!

§ 12 Spielabschluss

Siehe §7 Spielberichte

§13 Nichtantritt

13.1 Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat Sie das Spiel verloren.

13.2 Eine Mannschaft die 2x nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste herausgerechnet.

13.3 Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann die Mannschaft vom Sportausschuss sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.

13.4 Wird eine Mannschaft disqualifiziert, entfällt der Anspruch auf die von Ihr gezahlten Startgelder und Mitgliedsbeiträgen.

13.5 Sollte ein Team aus Selbstverschuldung zu einem Ligaspiel nicht erscheinen, erhält die gegnerische Mannschaft/Gaststätte eine Kostenentschädigung in Höhe von 50€. Diese werden von den am Saisonende zu erhaltenden Sportförderpreisen einbehalten.

§ 14 Streitfragen

14.1 Streitfragen sind mit Hilfe des Sportausschusses zu klären. Proteste und Einsprüche müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruch muss binnen 3 Tagen an den Sportausschuss gesendet werden. (Datum Spielberichtsbogen). Wird der Einspruch oder Protest per Mail oder Fax eingereicht, so ist ein Sendebericht vorzulegen.

14.2 Ansonsten sind Streitfragen vom Sportausschuss und den Mannschaftskapitänen zu klären.

§ 15 Ligabildung

15.1 Eine Liga besteht aus 6 – 8 Mannschaften. Besteht eine höhere Klasse noch nicht, so verbleiben die betreffenden Mannschaften in der zurzeit höchsten Klasse.

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

15.3 Der Aufstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnissen durch den Sportausschuss geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.

15.4 Ausnahme von der 6-8 Mannschaften Regel:

1. Fallen zur neuen Saison Mannschaften aus oder kommen neue Mannschaften hinzu, die in der niedrigsten Klasse ein Mannschaftsdefizit bzw. ein Überschuss verursachen, ist wie folgt zu verfahren:
2. Die oberen Klassen Bezirksoberliga, Bezirksliga, A-Liga und B-Liga setzen sich immer aus 6 Mannschaften zusammen.
3. Eine andere Anzahl von Mannschaften ist nur in der C-Liga zugelassen, hier gilt jedoch: Mindestens 4 Mannschaften und maximal 8 Mannschaften in der C-Liga.

§16 Saisonabschluss

Die Frühjahressaison endet mit den Kreismeisterschaften. Auf den Kreismeisterschaften werden platzierte Teams geehrt und die Teilnehmer an den Hessischen- bzw. den Deutschen Meisterschaften bekannt gegeben bzw. ausgespielt. Am Ende der Herbstsaison gibt es ein Abschlussturnier. Die Sportförderpreise werden ausschließlich nur noch auf den Kapitänssitzungen ausgegeben. Sind nach diesen Terminen die Sportförderpreise nicht abgeholt worden, so fallen diese an den HDSV zurück und werden der Jugendförderung zugeführt.

§17 Definition Sportausschuss

Der Sportausschuss besteht aus:

Dem Sportwart

Dem Ligasekretär als Beisitzer

Einem Mitglied der Kreisklasse Dillenburg

Einem Mitglied der Kreisklasse Wetzlar/Gießen

Ligafinanzregelung:

Auszahlungsschlüssel:

	C-Liga	B-Liga	A-Liga	BZ Liga	BZO Liga
Startgeld	150€	150€	175€	175€	200€
1 Platz	260€	260€	315€	315€	360€
2 Platz	220€	220€	262,50€	262,50€	300€
3 Platz	160€	160€	178,50€	178,50€	204€
4 Platz	120€	120€	157,50€	157,50€	180€
5 Platz	80€	80€	84€	84€	96€
6 Platz	60€	60€	52,50€	52,50€	60€

Die Verwarngelder werden für folgende Regelverstöße in Euro erhoben:

Nichtantritt einer Mannschaft:	50€
Einsetzten von nicht gemeldeten oder gesperrten Spielern (Aktiv)	15€
Fehlender Spielbericht innerhalb der Frist:	10€
Kein Kapitän oder Vertreter einer Mannschaft auf der Kapitänsitzung:	25€
Nichtantritt zum Ligaspiel unsportliches Verhalten:	50€

Verwarngelder müssen bis zum nächsten Ligaspiel auf das Konto des HDSV überwiesen sein, sonst wird die Mannschaft für das nächste Spiel gesperrt.