

Dart-Regeln

(Stand: 15. Mai 2024)

Allgemeines:

Für jeden Spieler und jede Spielstätte ist dieses Regelwerk bindend. Mit ihrer Anmeldung erkennt jede Dart-Mannschaft diese Regeln an.

Technische Voraussetzungen:

Gespielt wird ausschließlich auf für den Ligabetrieb zugelassenen und voll funktionsfähigen Dartgeräten. Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m zum Board am Boden parallel angebracht werden. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Bei einer Höhe des Bull Eyes von 1,73 m vom Boden gemessen, ergibt sich ein Diagonalabstand zwischen Bulls Eye und der Abwurfline von 2,93 m.

Reklamationen können nur bis Spielbeginn berücksichtigt werden. Steckende Spitzen sind zu entfernen und defekte Segmente müssen vor Beginn des Punktspiels ausgetauscht werden.

Spielabbruch:

Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden oder auf einem Ersatzgerät fortgesetzt werden. Der Ligasekretär ist hierüber zu verständigen. Die Partie wird zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt.

Darts:

Gemäß DSAB darf ein Dart inkl. Aufbau max. 21 g wiegen. Es sei denn, der jeweilige Automatenhersteller gibt ein geringeres Gewicht vor. Sollte das der Fall sein, so ist die Gastmannschaft bei einem Punktspiel entsprechend **vorab** zu informieren. Hier geht es auch um die Haftungsfrage, wenn ein Dartautomat durch nicht geeignete Darts beschädigt wird.

Würfe:

Die Zählweise des Dartgerätes ist grundsätzlich anzuerkennen. Ausnahme: Steckt ein Dart im, zum Gewinn des Satzes, erforderlichen Segment und das Gerät zählt diesen nicht ordnungsgemäß, so ist der Dart als Checkdart zu werten und der Satz ist beendet.

Steckt ein Dart im schwarzen Rand und der Automat zählt diesen als Checkdart, ist das falsch und der Satz muss wiederholt werden.

Gleiches gilt, wenn der Dart beim Check eindeutig falsch steckt, aber vom Automaten als richtig gewertet wird. (z. B. Bullseye (rot) statt Single Bull (blau)).

Grundsätzlich hat jeder Spieler darauf zu achten, dass er auf seinen eigenen Score wirft. Sollte dennoch ein Spieler auf den falschen Score spielen, weil z. B. nicht richtig abgedrückt wurde, muss der Satz abgebrochen und wiederholt werden.

Liga-Termine:

Der Spielplan mit den Spielterminen ist für jeden Spieler verbindlich.

Beide Kapitäne müssen mit einer Spielverlegung einverstanden sein, sie ist freiwillig!

Sollte ein Spiel verlegt werden, so ist der Ligasekretär unverzüglich von **beiden** Kapitänen darüber zu benachrichtigen. Ebenfalls muss ein vereinbarter Ersatztermin von **beiden** Kapitänen an den Ligasekretär bestätigt werden. Diese Mitteilungen sollten möglichst per Email oder Whatsapp erfolgen. Sollte keine Einigung für einen Termin möglich sein, wird ein Spieltag vom Ligasekretär festgelegt.

Die letzten zwei Spieltage dürfen grundsätzlich nicht auf einen späteren Termin verlegt werden. Ein Vorziehen der Spiele ist möglich.

Verlegte Spiele der Hinrunde müssen bis zum Start der Rückrunde gespielt werden! Es wird bei Spielplanerstellung auf eine Pause zwischen Hin- und Rückrunde geachtet.

Sollte es krankheitsbedingt oder aus anderen triftigen Gründen nicht möglich sein, alle Spiele bis zum Saisonende durchzuführen, ist ab der neuen Saison 2023 eine Nachspielzeit von **max. 1 Woche** möglich. Jedoch muss hier **vorher** ein entsprechender Nachweis gegenüber dem Ligasekretär erbracht werden. (z. B. Attest bei Krankheit)

Spielstätte:

Der Charakter der Spielstätte muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden. Der reibungslose Ablauf des Spieles muss jedoch gewährleistet sein – dafür müssen die Automaten vor Beginn spielbereit sein. Das Hausrecht der Wirte ist unantastbar. Mannschaften der A-Liga und Bezirksliga dürfen nur in Spielstätten spielen, die mindestens 2 funktionierende Automaten haben.

Neue Spielstätten werden – unabhängig davon, welche Mannschaften welcher Ligen dort spielen – nur noch mit mindestens 2 Automaten zugelassen.

Stehen in einer Spielstätte 2 Automaten zur Verfügung so wird das Ligaspiel auch in den unteren Ligen auf beiden Automaten durchgeführt.

Wechselt ein Team innerhalb der Saison die Spielstätte, so ist dies dem Ligasekretär unverzüglich mit dem Spielstättenwechsel-Formular mitzuteilen. Dieses befindet sich auf der Liga-Homepage unter Downloads.

Das vollständig ausgefüllte und unterschriebene Spielstättenwechsel-Formular ist an den Ligasekretär per EMail zu übermitteln. (ligasekretaer@edllh.de)

Spielvarianten:

In den einzelnen Klassen wird wie folgt gespielt:

A-Liga (A)	:	501 Double out, 16 Einzel- und 4 Doppelspiele
B-Liga (B)	:	501 Master out, 16 Einzel- und 4 Doppelspiele
C-Liga (C)	:	501 Single out, 16 Einzel- und 4 Doppelspiele

Saisonbeginn:

Zu Jeder Saison gibt jedes Team eine Anmeldung für die kommende Saison ab.

Bei der Anmeldung zur Saison muss der **vollständig** ausgefüllte Anmeldebogen von allen Spielern persönlich unterschrieben werden.

Mit der Unterschrift erkennt jeder einzelne Spieler an, dass personenbezogene Daten, wie Name, Nachname und Spielernummer, auf der Liga-Homepage veröffentlicht werden. Alle weiteren personenbezogenen Daten wie:

- Geburtsdatum
- Postanschrift

werden ausschließlich für den internen Ligabetrieb verwendet und **NICHT** an Dritte herausgegeben.

Vom Kapitän sowie dem Co-Kapitän des jeweiligen Teams wird zusätzlich die Telefonnummer und Email-Adresse angegeben.

Jeder Spieler hat das Recht, jederzeit Einspruch gegen die Veröffentlichung seiner personenbezogenen Daten einzulegen. Dieser muss in schriftlicher Form beim Ligasekretär eingehen. Dies hat dann zur Folge, dass der entsprechende Spieler in der EDLLH nicht mehr spielberechtigt ist.

Erspielte Spiele und Sätze sind automatisch nach Entfernung der personenbezogenen Daten aus der Einzelrangliste gelöscht.

Eine Rücknahme der Anmeldung ist bis **max. 2 Wochen vor Saisonbeginn** (dieser wird zeitig bekannt gegeben) möglich. Danach ist das überwiesene Startgeld (Liga- und Meldegebühr) verloren und wird **nicht** erstattet.

Team:

Ein Team besteht mindestens aus 4 Spielern.

Zu einem Team der niedrigeren Klasse darf nur 1 Spieler wechseln, der eine Klasse höher gespielt hat.

Auch eine Nachmeldung ist nicht möglich. Grundlage ist die gespielte Saison.

Wenn ein Team einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird dieses Team und deren Spieler wie ein Team der nächst höheren Spielklasse eingestuft. Dies gilt auch umgekehrt. Befindet sich ein Team auf einem Abstiegsplatz, wird es wie ein Team der niedrigeren Klasse eingestuft.

Nicht gemeldete Spieler/innen verlieren nach 1 Jahr Ihren erspielten Status und werden um eine Spielklasse runter gestuft. Das Jahr 2020 zählt aufgrund Corona (höhere Gewalt) hierbei nicht!

Teamkapitäne:

Jedes Team muss einen Kapitän und einen Co-Kapitän benennen.

Sie vertreten ihre Mannschaft in allen Bereichen des Ligabetriebes und sind für ihre Mannschaft verantwortlich. Kapitän und Co Kapitän müssen ihre Telefon-,

Handy-nummer, EMailadresse und Postanschrift der Liga mitteilen, damit sie bei Bedarf erreichbar sind.

Ergibt sich im Team ein Wechsel des Kapitäns, so ist dies unverzüglich dem Ligasekretär mitzuteilen. Beim Kapitänswechsel ist das Kapitänswechsel-Formular zu verwenden. Dieses befindet sich auf der Liga-Homepage unter Downloads.

Das vollständig ausgefüllte und unterschriebene Formular ist an den Ligasekretär per EMail zu über-mitteln. (ligasekretaer@edllh.de)

Spieler:

Spielberechtigt ist:

- **jeder ab 16 Jahre.** Bei Spielern bis zum vollendeten 18. Lebensjahr ist darauf zu achten, dass diese Spieler **NUR** in Nichtraucherkeipen spielen dürfen. (Nichtraucherschutzgesetz)
- Jeder Spieler, der auf einem Mannschaftspass aufgeführt ist (Dieser wird zu Saisonbeginn neu erteilt und ist unbegrenzt gültig, sofern es keine Änderungen in der Mannschaft gibt)

Es dürfen nur Spieler für das Team spielen, unter dem sie für die laufende Saison gemeldet sind. Eine Doppelmeldung wird für eine Saison gesperrt.

Ein Spielerwechsel in der laufenden Saison ist nur in der Saisonpause in eine gleich hohe oder höhere Liga möglich. Eine Ummeldung eines Spielers von einer Mannschaft in eine andere bestehende ist innerhalb der Rückrunde **nur** möglich, wenn dieser Spieler noch **kein** Spiel in der Rückrunde bestritten hat. Hierzu ist das Spielerwechsel-Formular zu verwenden. Dieses befindet sich auf der LigaHomepage unter Downloads. Das Formular ist vollständig auszufüllen und unterschrieben per EMail an den Ligasekretär zu übermitteln.

Die Einzelwertungspunkte des wechselnden Spielers für die Hinrunde entfallen.

Spielernachmeldungen:

Bei der Nachmeldung ist das Spielernachmelde-Formular zu verwenden. Dieses befindet sich auf der Liga-Homepage unter Downloads. Das vollständig ausgefüllte und unterschriebene Formular ist an den Ligasekretär per EMail zu übermitteln. (ligasekretaer@edllh.de)

Voraussetzung:

- der Spieler ist für die entsprechende Liga spielberechtigt
- bei keiner anderen Mannschaft der Liga gemeldet
- die Meldegebühr von € 6,00 (ab neuer Saison € 10,00) wird binnen 5 Banktagen dem Ligakonto gutgeschrieben.

Der Ligasekretär teilt dem Spieler (falls noch nicht vorhanden) eine Spielernummer zu und erstellt einen neuen Mannschaftspass.

Nach Erfüllung aller Voraussetzungen wird eine Spielerfreigabe erteilt und der neue Mannschaftspass in 2facher Ausführung per Post an den Kapitän der Mannschaft übermittelt. Erst dann darf der nachgemeldete Spieler in Ligaspielen eingesetzt werden!

Wird ein nachgemeldeter Spieler vor der Erfüllung der Voraussetzungen und ohne Vorlage der Mannschaftskarte in einem Ligaspiel eingesetzt, wird das Spiel für die betroffene Mannschaft, als verloren gewertet.

Für die beiden letzten Spieltage ist KEINE Nachmeldung zulässig.

Spielverlauf:

Offizieller Spielstart ist 18.00 Uhr. Ausnahmen müssen mit den betroffenen Teams abgestimmt werden! Den Mannschaften muss der Zutritt mind. 30 Minuten vor Spielbeginn ermöglicht werden. 15 Minuten vor Spielbeginn sind die Dartgeräte für das Gast-Team reserviert. Wenn ein Team **30 Minuten nach der offiziellen Startzeit** nicht angetreten ist, füllt der Kapitän einen Spielberichtsbogen mit den Namen seiner Spieler aus und sendet diesen an den Ligasekretär. (ligasekretaer@edllh.de)

Ein Team kann das Spiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens in der dritten Runde zu seinem Spiel anwesend sein. Die Ersatzspieler können bis zur letzten Spielrunde in den Spielberichtsbogen eingetragen werden.

Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Option gestartet ist, sonst muss der Satz wiederholt werden.

Der Spieler des Heimteams beginnt das Spiel, den zweiten Satz beginnt der Spieler des Gastteams. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird ausgebullt. Ein im Bull steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide das blaue Single Bull oder das rote Bulls Eye, wird das Ausbullen wiederholt.

Sollte ein Satz in der **25. Runde** nicht beendet worden sein, so wird der Satz durch Ausbullen entschieden.

Spielerauswechslung:

Während des gesamten Spieles (inkl. Sudden-Death-Game), können die Ersatzspieler eingewechselt werden.

Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich **nicht** zurückgewechselt werden.

Sudden Death:

Sudden Death wird auf 4 Scores gespielt. Das Heimteam spielt im ersten Satz auf Score 1+3, das Gast Team auf 2+4. Im zweiten Satz spielt das Gast Team auf 1+3 und das Heimteam auf 2+4. Sollte ein dritter Satz erforderlich werden, so wird ausgebullt wer diesen beginnt. Jeweils 2 Spieler spielen auf einen Score. Die Reihenfolge bestimmen die Kapitäne. Die Reihenfolge gilt für alle Sätze. Gespielt wird Best of three.

Tritt ein Team mit nur 3 Spielern an und es kommt zu Sudden Death, so wird dieser automatisch für die vollzählige Mannschaft als gewonnen gewertet.

Spiel mit 3 Spielern:

Grundsätzlich darf ein Spiel mit 3 Spielern bestritten werden.

Dies hat allerdings zur Folge, dass die Mannschaft nur 12 Einzel und 2 Doppel spielen kann. Die übrigen Spiele sind verloren. Sollte es zum Sudden Death kommen, so hat die Mannschaft mit 3 Spielern diesen automatisch verloren.

Ein Antritt mit weniger als 3 Spielern ist ausgeschlossen.

Nichtantritt einer Mannschaft:

Bei Nichtantritt einer Mannschaft wird das Spiel mit 20:0 gewertet!

Tritt eine Mannschaft zwei Mal nicht an, wird diese disqualifiziert und ihre Ergebnisse werden aus der Wertung genommen.

Mannschaften die sich in der laufenden Saison auflösen oder die vom Ligabetrieb ausgeschlossen werden, haben kein Anrecht auf Rückzahlung des Startgeldes.

Spielberichtsbogen:

Es dürfen nur Spieler, die auf dem Mannschaftspass für das jeweilige Team aufgeführt sind, spielen. Die Mannschaftspässe sollten vor Beginn des Spiels von den Mannschaftskapitänen kontrolliert werden.

Der Spielbericht muss vollständig (Mannschaftsname, volle Spielernamen und Spieler-nummern) ausgefüllt sein. Beide Mannschaften sind gleichermaßen für die Einhaltung dieser Vorgaben verantwortlich.

Sollte eine Mannschaft oder ein Spieler falsche Angaben auf dem Spielberichtsbogen eintragen, kann die Mannschaft, bzw. der Spieler mit sofortiger Wirkung vom Ligabetrieb ausgeschlossen werden.

Der Spielbericht ist grundsätzlich nur noch in Papierform zu führen, damit beide Mannschaften die Richtigkeit des Berichts mit ihrer Unterschrift bestätigen können.

Im Spielberichtsbogen werden im Spielverlauf die Punkte für das gespielte Spiel eingetragen.

Die Punkte sind wie folgt einzugeben:

2:0 Satzverhältnis: 3:0 Punkte

2:1 Satzverhältnis: 2:1 Punkte

1:2 Satzverhältnis: 1:2 Punkte

0:2 Satzverhältnis: 0:3 Punkte

Die erspielten Punkte werden am Ende Des Spieltages für jeden Spieler einzeln zusammen gerechnet und in den Spielberichtsbogen eingetragen. Diese sind die Grundlage für die Platzierungen in der Einzelrangliste.

Um die richtige Eingabe der Punkte der einzelnen Spieler zu ermitteln, müssen am Ende des Spieltages insgesamt 48 Punkte auf beide Teams verteilt sein.

Das Spielergebnis ergibt sich aus den gewonnenen Gesamtspielen beider Teams und wird am Ende im Spielberichtsbogen eingetragen.

Die Kapitäne erkennen mit ihrer Unterschrift auf dem Spielberichtsbogen die Spiel ergebnisse und den regulären Ablauf des Spieles an.

Die Durchschrift ist dem Gegner nach Unterschrift auszuhändigen.

180er / 171er:

Alle geworfenen 180er (3 x Triple 20) und 171 (3 x Triple 19) können gemeldet werden. Dieses ist im Spielberichtsbogen für den gesetzten Spieler entsprechend einzutragen und im Internet auch **einzeln** einzugeben.

High-Finish:

Alle High-Finish können gemeldet werden. Dieses ist mit Namen des Spielers im Spielberichtsbogen einzutragen. Das Höchste erreichte High-Finish ist auf der Homepage zu entnehmen.

Für die Wertung am Saisonende gilt das höchste geworfene High-Finish ab 100 pro Gruppe.

Ergebniseintragung im Internet:

Das Heim Team ist für die Eintragung der Spielergebnisse im Internet verantwortlich. Hierzu erhält jeder Kapitän und Co-Kapitän Zugangsdaten für die Internetplattform.

Der Bericht muss nach dem Spiel bis zum darauffolgenden **Dienstag, bis 18.00 Uhr** durch das Heimteam eingestellt werden. Dieser muss dann durch den gegnerischen Kapitän max. 2 Tage später **bis spätestens Donnerstag, 18.00 Uhr** bestätigt werden. Erst dann wird das Ergebnis veröffentlicht. Hierzu wird es auch eine ausdrückliche Information auf der Delegiertenversammlung geben.

Sollten Eintragungen nicht mit dem Spielbericht übereinstimmen, kann das Gast-Team dieses in der Internetplattform an den Ligasekretär melden. In dem Fall muss der Spielberichtsbogen an den Ligasekretär gesendet werden.

Wenn dem Heim Team die Eintragung im Internet **NICHT** möglich ist, muss der Spielbericht entweder als PDF per Email (ligasekretaer@edllh.de), per Whatsapp oder im Original per Post an den Ligasekretär gesandt werden:

Thomas Poppinga
In den Wettern 17
21423 Winsen/Luhe

Die Eintragungen im Internet oder der Versand an den Ligasekretär müssen jedoch **spätestens bis Donnerstag, 18.00 Uhr** erfolgen!

Eine spätere Eintragung oder Zusendung durch das Heim Team führt zu einer Null-Wertung des Spiels.

Die Spielberichtsbögen hat jeder Kapitän für die laufende Saison auf zu bewahren und am Ende der Saison dem Ligasekretär zu übermitteln.

Lediglich bei Streitfragen oder der nicht korrekten Eintragung im Internet müssen diese von den Kapitänen vorgelegt werden.

Auf- und Abstieg:

Der Auf- und Abstieg wird nach sportlichen Aspekten der Ergebnisse aus dem Spielbetrieb, durch den Vorstand und Ligasekretär geregelt.

Aktuell gilt:

- Die beiden Erstplatzierten steigen in die nächste Ligaklasse auf.
- Die beiden Letztplatzierten steigen in die nächst tiefere Ligaklasse ab.

Sollte sich eine aufsteigende Mannschaft auflösen, um in einer niedrigeren Liga zu spielen, können die Spieler von der Ligaleitung und dem Vorstand gesperrt werden.

Platzierung:

Die Platzierung in der Tabelle erfolgt nach dem Modus:

1. Punktverhältnis
2. Satzverhältnis

Tabellen:

Die Tabellen werden im Internet unter www.edllh.de veröffentlicht.

Auffüllen von Teams:

Fällt in einer höheren Ligaklasse ein Team aus irgendwelchen Gründen aus, so rückt das nächst platzierte Team, der darunter liegenden Liga-Klasse nach. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.

Zum Zwecke einer sinnvollen Ligeinteilung kann der Vorstand Teams abweichend von der allgemeinen Auf- und Abstiegsregelung in eine höhere oder niedrigere Liga einteilen.

Streitfragen:

Diese sollten vor Ort von den Kapitänen geklärt werden. Sie haben Fouls wie:

- ständiges Übertreten
- absichtliches Verzögern des Spieles
- Zwischenrufe
- ablenkendes Verhalten

auch durch die Zuschauer – während des Wurfs sofort zu unterbinden. Weitere Streitfragen können mit Hilfe der Ligaleitung geklärt werden.

Proteste und Einsprüche müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest oder Einspruch nicht möglich.

Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruches muss binnen 3 (drei) Tagen an die Ligaleitung gesandt werden. (Datum Poststempel/Versanddatum E-Mail zählt)

Sonstige Proteste und Einsprüche müssen unverzüglich nach Bekanntwerden des Vorfalles schriftlich beim Vorstand eingereicht werden. Proteste gegen die Abschlusstabelle bzw. die Rangliste sind nur 7 (sieben) Tage nach der Veröffentlichung möglich. (Datum Poststempel / Versanddatum E-Mail zählt)

ALLE ZAHLUNGEN AN DIE LIGA SIND UNBAR AUF DAS LIGAKONTO ZU LEISTEN:

Electronicdart Lüneburger-Heide e.V.

Bankinstitut: Sparkasse Lüneburg

Konto-Nr.: 0065118291 BLZ: 240 501 10

bzw.

IBAN: DE24 2405 0110 0065 1182 91

SWIFT-BIC : NOLADE21LBG

Das Regelwerk tritt zum 15.05.2024 in Kraft. Alle bisherigen Regelwerke sind damit ungültig.

Die Ligaleitung, 15. Mai 2024

SEITE 9