

3. Voraussetzungen zur Teamanmeldung

Mit Abgabe der unterschriebenen Ligaanmeldung erkennt der Kapitän seine Verantwortlichkeit für die Mannschaft und die Regeln an.

Die Anmeldung der Mannschaft erfolgt beim Ligasekretär. Zur Anmeldung der Mannschaft gehören:

- vollständig ausgefülltes Anmeldeformular
- Ligabeitrag
- Startgeld + Verwaltungsgebühr

Ligaspieler müssen mindestens 16 Jahre alt sein oder der Einverständniserklärung der Eltern sowie der Genehmigung des Ligaverantwortlichen. Eine Mannschaft muss aus mindestens 4 Spielern bestehen. Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, bei der sie gemeldet sind. Hierzu müssen sie persönlich auf der Teamanmeldung unterschreiben. Wenn sich ein Spieler in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die laufende Saison gesperrt. Ein Spieler darf nach der Hinrunde, bzw. Rückrunde der jeweiligen Saison wechseln. Es dürfen aber nur maximal 2 Spieler einer höheren Klasse eine Klasse tiefer spielen.

4. Spielernachmeldungen

Jede Mannschaft kann während der laufenden Saison Spieler nachmelden, wenn sie gegen die in Punkt 3 genannten Kriterien nicht verstoßen.

Die Nachmeldung für die laufende Woche, muss bis Mittwoch per Fax, per E-Mail, WhatsApp oder per SMS, an den Ligasekretär/Staffelkapitäne erfolgen. Spieler die bis Mittwoch gemeldet sind, dürfen in der gleichen Woche am Punktspiel teilnehmen. Spieler die später nachgemeldet wurden, dürfen erst in der darauf folgenden Woche am Punktspiel teilnehmen.

Spielernachmeldungen sind bis zum 3. Spieltag vor Saisonende der jeweiligen Staffel möglich.

Alle An- und Abmeldungen werden im Internet sowie auf den Tabellen kennbar gemacht.

5. Sporttechnische Voraussetzungen

Gespielt wird ausschließlich am E. – Dart.

Die Automaten dürfen keine Rundenbegrenzung haben.

Bei Einwurf von einem 2,- € Stück, müssen mindestens 5 Kredite zur Verfügung stehen.

Spieler dürfen ihre eigenen Dart`s benutzen, wenn sie folgenden

Spezifikationen entsprechen: - elastische Kunststoffspitzen; maximal 16,8 cm Länge; maximal 18 g Gewicht. Produktionsbedingte Toleranzen von maximal 5% sind gestattet. Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes von Bull`s Eye / Abwurfline erforderlich.

Bei einer Höhe von 1,72m vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,98m.

Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden.

Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

Das Board muss bei Wettkämpfen mit der vom Hersteller angegebenen Watt zahl beleuchtet sein. Der Abstand zwischen 2 Automaten sollte mindestens 50 cm betragen. Hinter der Abwurfline sollten ebenfalls 50 cm vorhanden sein.

Das Heimteam hat einen störungsfreien Spielablauf zu gewährleisten. Ist dies nicht der Fall, ist sofort der Ligasekretär/ Staffel Kapitäne zu verständigen.

Beanstandungen dieser Art können nach dem Turnier nicht anerkannt werden.

6. Saisonmodus

Der Ligawettbewerb wird einmal im Jahr stattfinden.

7. Spieltermine und Spielverlegungen

Spieltermin ist grundsätzlich Samstag 19.00 Uhr.

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Sollte es trotzdem zu einer Verlegung kommen, haben sich ausschließlich die Kapitäne bzw. deren Stellvertreter der betroffenen Mannschaften zu einigen. Die Absagende Mannschaft ist verpflichtet zwei Spieltermine vorzuschlagen. Eine Spielverlegung muss 3 Tage (Mittwoch) vor dem Spiel geregelt sein. Am Spieltag darf nicht mehr abgesagt werden.

Die Spielverlegung und der neue Termin ist dem Ligasekretär zu melden. (entweder per WhatsApp, SMS, E-Mail oder Post)

Alle Spiele aus der Hinrunde müssen vor Beginn der Rückrunde gespielt sein. Vor Beginn der letzten 2 Spieltage müssen alle Spiele gespielt worden sein. Die beiden letzten Spiele dürfen **NICHT** vorverlegt werden.

Bei Nichteinigung entscheidet der Ligasekretär/Staffelkapitäne und setzt einen für beide Mannschaften verbindlichen Termin fest. Die Mannschaft die zu diesem Termin nicht erscheint, hat das Spiel verloren.

Die Kapitäne sind angehalten den Spielplan vor Saisonbeginn und in Regelmäßigen Abständen mit dem Spielstätten Betreiber abzugleichen (Veranstaltung, Urlaub etc.) und gegebenenfalls Spiele rechtzeitig zu verlegen!

8. Spielbeginn

Während der laufenden Saison darf eine Mannschaft so oft wie nötig mit drei Spielern antreten. 15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist der Gastmannschaft ein ungehindertes Einwerfen auf dem Spielgerät zu ermöglichen. Wird auf mehreren Boards gespielt, sind selbstverständlich alle Geräte zum Einwerfen zur Verfügung zu stellen.

Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten, so hat sie das Spiel verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung.

Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn vollständig auszufüllen. Nur anwesende Spieler dürfen eingetragen werden. Es dürfen nur Spieler antreten, die in der jeweiligen Mannschaft beim Ligasekretär gemeldet sind. Zur Kontrolle liegen den Mannschaftskapitänen die Meldelisten vor. Im Streitfall sollte sich ein Spieler mit einem gültigen Dokument ausweisen.

Erscheint ein Spieler zu spät zum Turnier, kann er nachgetragen werden und seine noch offenen Spiele spielen. Die anderen Spiele zählen als verloren. Ersatzspieler können bis zur letzten Runde in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. Eingetragene Spieler dürfen nicht geändert werden. Während des Spieles können die eingetragenen Ersatzspieler gegen die eingetragenen Spieler maximal 3 ausgetauscht werden. Dies ist in den entsprechenden Feldern zu vermerken. Ein gewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden. In der laufenden Spielpaarung darf nicht gewechselt werden.

9. Spielablauf

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Findet er sich, trotz Ermahnung, nicht an der Linie ein, so hat er das Spiel verloren.

Beide Spieler haben zu Spielbeginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Option gestartet wird. Sollte vor Ende des Leg`s festgestellt werden, dass die falsche Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. 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 das Bull`s Eye entschieden. Es beginnt der Spieler den Satz, der das Bull`s Eye trifft oder am nächsten ist.

Wird nur das einfache Bull getroffen, so müssen die Pfeile stecken bleiben. Ein im Doppel – Bull steckender Pfeil, muss vor dem Wurf des Gegners entfernt werden. Treffen beide Spieler ins Bull`s Eye, muss der Wurf Wiederholt werden.

Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht übertreten werden. Es ist jedoch gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet.

Alle drei Dart`s müssen in Richtung Scheibe des Dartgerätes geworfen werden. Das Team – Game (Sudden Death) wird von der Heimmannschaft begonnen.

Spieler 1 + 2 der Heimmannschaft spielen auf Score 1;

Spieler 3 + 4 der Heimmannschaft spielen auf Score 3;

Spieler 1 + 2 der Gastmannschaft spielen auf Score 2;

Spieler 3 + 4 der Gastmannschaft spielen auf Score 4;

Beim Team – Game mit nur drei Spielern wird der fehlende Spieler weiter gedrückt. Alle Dart`s, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, egal ob sie punktemäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgeworfen oder nachgedrückt werden. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl.

Jeder Spieler hat vor seinem Wurf darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler auf dem Score seines Gegners, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

- hat der Spieler weniger als drei Dart`s geworfen, drückt er die „ Startwechsel -

Taste „, bis seine Nummer angezeigt wird und darf seine übrigen Dart`s werfen

- wirft der Spieler alle drei Dart`s auf des Gegners Score, bevor er den Verstoß bemerkt, hat er seine Runde beendet und der Score des Gegners wird wieder eingestellt um das Spiel fortzusetzen
- punktet ein Spieler auf dem Score des Gegners, hat er den Satz verloren

Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Als Foul gelten:

- ablenkendes Verhalten während der Gegner wirft
- ständiges Übertreten der Abwurflinie
- absichtliches Verzögern des Spiels

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner das Spiel gewonnen.

Sollte ein Gerät mehrfach falsche Punktzahlen anzeigen, kann eine Reinigung der Dartscheibe helfen. Reicht dies nicht, muss die Partie abgebrochen und auf einem anderen Gerät wiederholt werden.

Es dürfen 3 Spieler-Auswechslungen, pro Punktspiel stattfinden.

10. Spielabschluss

Nach dem Spiel müssen die Kapitäne den korrekten Eintrag des Ergebnisses auf dem Spielberichtsbogen kontrollieren und durch ihre Unterschrift bestätigen.

Nach dem Spielenden ist das Ergebnis durch das Heimteam spätestens bis Dienstag 20.00 Uhr, dem Ligasekretär/Staffelkapitän mitzuteilen (entweder per WhatsApp, SMS, Fax, E-Mail oder Post). Bei Nichtmeldung hat das Heimteam verloren.

11. Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft unbegründet nicht an, so hat sie das Spiel verloren.

Es reicht nicht das Spiel erst am Spieltag abzusagen.

Je Nichtantritt wird eine Strafe in Höhe von 30,00 € fällig.

Nichtantritt wird wie folgt bestraft:

3 : 0 18 : 0 36 : 0 und Abzug von drei Punkten

12. Streitfragen

Bei Unstimmigkeiten ist sofort, auch während des Spiels, der Ligasekretär/Staffelkapitän zu informieren.

Einsprüche nach Spielende können nicht anerkannt werden.

Entscheidungen des Ligasekretärs/Staffelkapitän sind für alle Spieler und Mannschaften bindend.

13. Auf/Abstiegsregelung

Es Steigen je 3 Mannschaften Auf und Ab, hierbei wird darauf geachtet das nach oben hin Aufgefüllt wird.

z.B. 19 gemeldete Mannschaften für 2 Staffeln, 1 Staffel, 10 Mannschaften, 2 Staffel 9 Mannschaften

Sollte sich eine Mannschaft Abmelden so wird sie für 2 Jahre in der jeweiligen Staffel vermerkt und bei wieder Anmeldung in die Staffel gesetzt.

14. Ansprechpartner

Ligasekretär: Carsten Bilibou, Tel: 017643279070

Staffel 1 Kapitän: Nick (Goldfinger2), Tel.: 01713284232

Staffel 2 Kapitän: Diana (Snoodarter), Tel.: 01701705028

Verantwortlich für Spielergebnisse Verwaltung und Tabellen Veröffentlichung u.ä. ist MOH (Scharfschützen), Tel.: 071621406537

Dieses Regelwerk wurde durch die Verantwortlichen der Grand-Dart-Liga-Lausitz überarbeitet und ist ab dem 12.09.2017 Gültig.