

## **1. Allgemeine Regeln**

### **1.1. Spielmodus in den einzelnen Ligen**

A - Liga	501 Double Out
B - Liga	501 Master Out
C - Liga	501 Master Out
D - Liga	501 Single Out
E - Liga	501 Single Out

### **1.2. Spielerqualifikation**

1.2.1. Ligaspieler müssen im Verein angemeldet sein.

1.2.2. Ligaspieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Verein zum Saisonbeginn gemeldet sind. In höherklassigen Ligen können Ersatzspieler aus unteren Spielklassen eingewechselt werden.

1.2.2.1 Ein Spieler aus einer niedrigeren Spielklasse darf in einer höheren Spielklasse max. zwei Spiele durchführen oder dann nicht mehr in der unteren Klasse spielen.

1.2.3. Zu einer Mannschaft der niedrigeren Klasse dürfen nur max. 2 Spieler wechseln, die in der vorherigen Saison eine Klasse höher spielten. Grundsätzlich darf ein Spieler von Saison zu Saison nur eine Klasse tiefer spielen.

1.2.4. Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich.

1.2.5. Sollten von einem Verein in einer Spielklasse mehrere Mannschaften gemeldet sein, dürfen die Spieler untereinander nicht getauscht werden. Das gilt auch für Ligen mit mehreren Staffeln.

### **1.3. Sporttechnische Voraussetzungen**

1.3.1. Gespielt wird ausschließlich an von der Liga anerkannten und für den Spielbetrieb zugelassenen Sportgeräten.

1.3.2. Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37m zum Bord am Boden angebracht sein. Zwischen Gerät und Boden muß ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull's Eye - Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72m des Bull's Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

1.3.3. Der Durchmesser des Bull's Eye darf eine Größe von max. 3,5 cm nicht überschreiten.

### **1.4. Termine**

1.4.1. Saisondurchführung Meldefristen, Saisonablauf, Spieltermine, Auf - / Abstiegsregelungen u.w. werden vom Ligabeirat bestimmt.

1.4.2. Spielortwechsel der Mannschaften sind nur aus wichtigem Grunde möglich. Wichtige Gründe sind: Schließung der Spielstätte oder Freigabe durch den Spielstättenbetreiber.

#### **1.4.3. Spieltermine und Spielverlegungen**

1.4.3.1 Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich.

1.4.3.2 Abweichungen vom Spielplan sind nur im beiderseitigen Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich.

1.4.3.3 Eine Spielverlegung muss bis 24 Stunden vor dem regulären Spielbeginn festgelegt sein; ist bis zu diesem Zeitpunkt kein Ersatztermin vorhanden, so gilt der im Spielplan regulär festgelegte Termin.

Alle Spiele einer Saison müssen bis zum letzten offiziellen Stichtag gespielt werden.

## 2. Wettkampfbetrieb

- 2.1. Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft zu reservieren. Wenn eine Mannschaft eine Stunde nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:2 | 0:18 (0:36) verloren. Die 4 Stammspieler (Ranglisten höchsten der betreffenden Mannschaft) bekommen die Minuspunkte zugeschrieben. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden.  
Nur anwesende Spieler dürfen eingetragen werden.
- 2.2. Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit 2 Gewinnsätzen "Jeder gegen Jeden" + 2 Doppel (2-er Team)
- 2.3. Ein- / Auswechslungen und Doppelspiele
- 2.3.1. Es dürfen bis zu 6 Spieler je Mannschaft auf dem Spielformular stehen. Das heißt 4 feste Spieler und 2 Auswechselspieler.
- 2.3.2. Die Doppelspiele werden zu Beginn des Punktspieles durchgeführt. Dabei ist es unerheblich wer von den 6 Spielern auf dem Spielformular spielt, da die Doppelpaarungen nicht als Ein – und Auswechslung gewertet wird. Vor Spielbeginn muss jedoch auf dem Spielberichtsbogen klar gekennzeichnet sein, welche Spieler als Doppel 1 und welche als Doppel 2 antreten.
- 2.3.3. Zu Beginn der Einzelspielpaarungen beginnen die 4 Spieler die an Position 1-4 gesetzt wurden.  
Im weiteren Verlauf des Spieles können je Team maximal 2 Ersatzspieler eingewechselt werden.  
Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden.  
Die Auswechslung ist auf dem Spielbericht in den dafür vorgesehenen Feldern einzutragen. Das Auswechseln ist jederzeit möglich jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung.
- 2.4. Jeder Spieler, der aufgerufen wird hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Erscheint der Spieler nicht, überprüfen beide Mannschaftskapitäne anhand des Spielberichtsbogen, dass der richtige Name aufgerufen wurde und wiederholen den Aufruf. Wenn der aufgerufene Spieler weiterhin ohne triftigen Grund fernbleibt, wird er von beiden Mannschaftskapitänen letztmalig aufgerufen. Erscheint er dann immer noch nicht, ist das Spiel 0:2 verloren.
- 2.5. Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet ist. Ist ein falsches Spiel gestartet worden, wird der Satz wiederholt.
- 2.6. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2.Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3.Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bull entschieden, wobei die Pfeile in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Pfeil vom Bord, muss der Wurf wiederholt werden. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz, dessen Dartpfeil im Bull's Eye (50 Pkt-Bull) steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull's Eye steckender Dartpfeil muss heraus gezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler das Bull Eye, so muss noch einmal geworfen werden.
- 2.7. Die Abwurflinie darf während des Wurfs nicht überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist, in der gedachten Verlängerung, gestattet.
- 2.8. Alle Pfeile, die in Richtung Sportgerät geworfen und die Abwurfmarkierung überschritten haben, gelten als geworfen, gleich, ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder ein zusätzlicher Pfeil geworfen werden (Ausnahme Wurf auf das Bull Eye Pkt. 2.6)
- 2.9. Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Pfeile darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Spielernummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
- a) Hat der Spieler weniger als drei Dart's geworfen, wird das Gerät durch den Schalter "Spielerwechsel" in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Dart's werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d. h der Gegner wirft nach erneuten Betätigen der "Spielerwechsel" - Taste als nächster.
- b) Wirft der Spieler alle drei Dart's unter der Nummer des Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er damit seine Runde beendet und der Gegner setzt nach zweimaligen Betätigen der "Spielerwechsel" - Taste das Spiel fort.

- 2.10. Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden, sollte es zu keiner Einigung kommen, trifft der Ligabeirat die Entscheidung.  
Fouls sind:
- a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft;
  - b) ständiges Übertreten der Abwurflinie
  - c) absichtliches Verzögern des Spiels
  - d) Missbrauch des Gerätes und / oder unsportliches Benehmen
- Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand das Spiel mit 2:0 gewonnen.
- 2.11. **Falsches Zählen des Spielgerätes**
- 2.11.1
- a) Sollte beim Check out mit einem Pfeil das richtige Feld getroffen werden, der Automat beendet aber das Spiel nicht (Pfeil muss im entspr. Segment stecken), gilt der Satz für den Spieler trotzdem als gewonnen.
  - b) Sollte beim Check out mit einem Pfeil nicht das richtige Feld getroffen werden, und der Automat beendet den Satz fälschlicher Weise, so wird der Satz beim letzten Spielstand fortgesetzt. Dies erfolgt durch Starten eines neuen Spiels und Eindrücken der Punkte bis zum letzten Spielstand, bevor der Automat abgeschaltet hat. An dieser Stelle setzt der Spieler mit der gleichen Anzahl Pfeile sein Spiel fort. Sollte durch Nachwerfen beim Check out dem Gegner die Zahl verändert werden, hat der Verursacher den Satz verloren.
- 2.11.2. Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen muss die Partie abgebrochen und auf einen anderen Gerät fortgesetzt werden. Sollte kein weiteres Sportgerät zur Verfügung stehen, muss ein neuer Spieltermin angesetzt werden. Das Wiederholungsspiel findet dann bei der Gastmannschaft statt.
- 2.11.3. Bei Bords mit Rundenbegrenzung gilt folgende Regelung:  
Sollte das Bord durch Rundenbegrenzung abschalten, hat die Heimmannschaft den Satz verloren.
- 2.12. Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und dies durch Unterschrift bestätigen. Mit der Unterschrift beider Mannschaftskapitäne, ist das Spiel in allen Punkten anerkannt. Nachträgliche Reklamationen werden nicht anerkannt. Anschließend muss das Spielergebnis dem Ligaverantwortlichen gemeldet werden. Fehler bei der Ergebnisübermittlung und durch unleserliche oder unvollständige Spielbögen gehen zu Lasten der Mannschaften.
- 2.13. Reklamationen zum durchgeführten Spiel sind dem Ligabeirat mitzuteilen und werden von diesem geklärt.
- 2.14. Tritt eine Mannschaft zum angesetzten Spieltermin, ohne rechtzeitige Absage nicht an, so hat sie das Spiel 0:2, 0:18 (0:36) verloren. Außerdem werden die 4 Stammspieler der Mannschaft ( in der Rangliste am höchsten stehend) mit einem 0:4 (0:8) bewertet.  
Die Mannschaft kann im Wiederholungsfall disqualifiziert werden und die Spieler für die nächste Saison gesperrt werden.
- 3. Ligabildung**
- 3.1 Klassenbildung, Auf - und Abstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnissen durch den Ligabeirat geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.
- 3.2 Fällt in einer höheren Liga eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nächsten Saison aus, so kann die nächstplatzierte Mannschaft der darunterliegenden Liga nachrücken.
- 3.3. Neueinsteiger beginnen in der untersten Spielklasse, es sei denn, die Mannschaft hat in der vorhergehenden Saison in einer anderen E - Dart - Liga gespielt. In diesem Fall kann die Mannschaft entsp. ihrer Spielklasse eingruppiert werden, um die Ausgeglichenheit der Ligen bei zuhalten.
- 3.4. Es werden alle Team-Namen anerkannt, außer, der Team-Name ist obszön, unanständig, schamlos oder diskriminierend.