



Regelwerk

Gültig ab 30.05.2019

§ 1 Teamkapitän/ Stellvertreter

Der Teamkapitän ist das Bindeglied zwischen der Mannschaft und der/dem Staffelleiter/in. Die Aufgaben des Teamkapitäns sind:

- die Mannschaft über Rundschreiben der Ligaleitung und des/der Staffelleiters/in zu informieren,
- auf korrektes Ausfüllen des Spielformulars zu achten,
- die Spielerpässe der eigenen Mannschaft sorgfältig aufzubewahren,
- die Spielerpässe der gegnerischen Mannschaft zu prüfen,
- **den Staffelleiter über Anliegen der verschobene Spielwochen und Vorkommnisse bei Ligaspielen sofort zu informieren,**
- überprüfen der eingetragenen Spielergebnisse, Specials, Einzelauswertungen und ggf. Doppelauswertungen und bei Falscheintragungen umgehend den/die Staffelleiter/in zu informieren.

Bei Komplikationen während eines Ligaspiels ist der Teamkapitän der Heimmannschaft bzw. der Wirt der Spielstätte in Zusammenarbeit mit dem Teamkapitän der Gastmannschaft für einen reibungslosen Spielablauf verantwortlich. Bei Uneinigkeit ist der jeweilige Staffelleiter, bei Nichterreichbarkeit, der Sprecher der Staffelleiter SOFORT zu benachrichtigen;

→ NICHT ERST NACH SPIELENDEN !!!

Nachdem das Spiel beendet und das Spielprotokoll bestätigt oder unterschrieben wurde, ist
K E I N E Reklamation mehr möglich!!!

Sollte der Teamkapitän diesen Pflichten nicht nachkommen, besteht jederzeit die Möglichkeit, durch den Vorstand oder den Ligaausschuss den Teamkapitän seines/ihrer Amtes zu entheben.

§ 2 Spielberechtigung

Spielberechtigt sind:

1. Teams, die Startgeld mit der Anmeldung bezahlt haben.
2. Spieler/innen, die einen gültigen Spielerpass vorliegen haben oder die in der gemeldeten Spielerliste aufgeführt sind. Informationen können jederzeit vom Ligaleiter oder über Internetseite eingeholt werden.
3. Setzt eine Mannschaft einen Spieler ohne Spielberechtigung ein, so werden die Spiele des nicht gemeldeten Spielers nicht gewertet.

§ 3 Zusammensetzung der Mannschaften

Jede/r Spieler/in darf nur in einer Mannschaft gemeldet sein und für diese spielen!

Für eine Mannschaft müssen mindestens 4 Spieler/innen gemeldet werden.

Nicht mehr aktive Spieler müssen unverzüglich vom Teamkapitän abgemeldet werden. Sonderregelungen behält sich die Ligaleitung vor.

§ 4 Spielformular

Das Spielformular ist ein offizielles Dokument, d. h. die Teamkapitäne haben, **bevor sie das digitale Formular bestätigen, zu kontrollieren**, ob es korrekt ausgefüllt ist (keine Spitz-namen). Die Passnummer, Einzel- und Doppelauswertung sowie die Spielerliste müssen korrekt ausgefüllt werden.

Das Spielformular darf erst nach Spielende bestätigt oder unterschrieben werden.

Die Mannschaftsaufstellung muss vor Spielbeginn eingetragen werden. Es dürfen maximal 8 Personen auf Spielformular eingetragen werden. Ersatzspieler können nach Spielbeginn nachgetragen werden. Einwechselungen sind jederzeit möglich. Es dürfen vier Spieler/innen eingewechselt werden. Ein/e ausgewechselte/r Spieler/in darf nicht mehr eingewechselt werden. Im Sudden Death darf kein Spieler ausgewechselt werden. Die Spielergebnisse (Spielberichtsbögen) muss umgehend nach dem Spiel dem Ligasekretär übers Internet mitgeteilt werden. Das Spielformular für den/die Staffelleiter/in ist innerhalb einer Woche nach Beendigung eines Spiels bei der Ligaleitung abzugeben bzw. im Briefkasten der Ligaleitung einzuwerfen. Für die recht-zeitige Abgabe des Spielformulars hat der/die jeweilige Heimteamkapitän zu sorgen.

§ 5 Spielansetzung

Die von der Ligaleitung festgesetzten Spielansetzungen sind bindend. Die Spieltermine sind innerhalb des vorgegebenen Zeitraumes verschiebbar (Siehe Spielkalender)..

Ausnahme: kann die Heimmannschaft im angegebenen Zeitraum ein Spiel nicht antreten, weil die Heimspielstätte z.B. eine Veranstaltung durchführt, so ist dieses Spiel mit dem Rückrundenspiel zu tauschen. Das Vorziehen von Spieltagen ist gestattet, Kapitän der Heimmannschaft ist zuständig, die Spielzeiten festzulegen. Trotz des festgelegten Spieltages müssen sich Kapitäne telefonisch kommunizieren. Zwei Vorschläge für die Spielzeit sind erwünscht. Einigen sich beide Mannschaften auf keinen Termin, so ist der festgelegte Spieltermin Samstag 19:00 Uhr bindend!

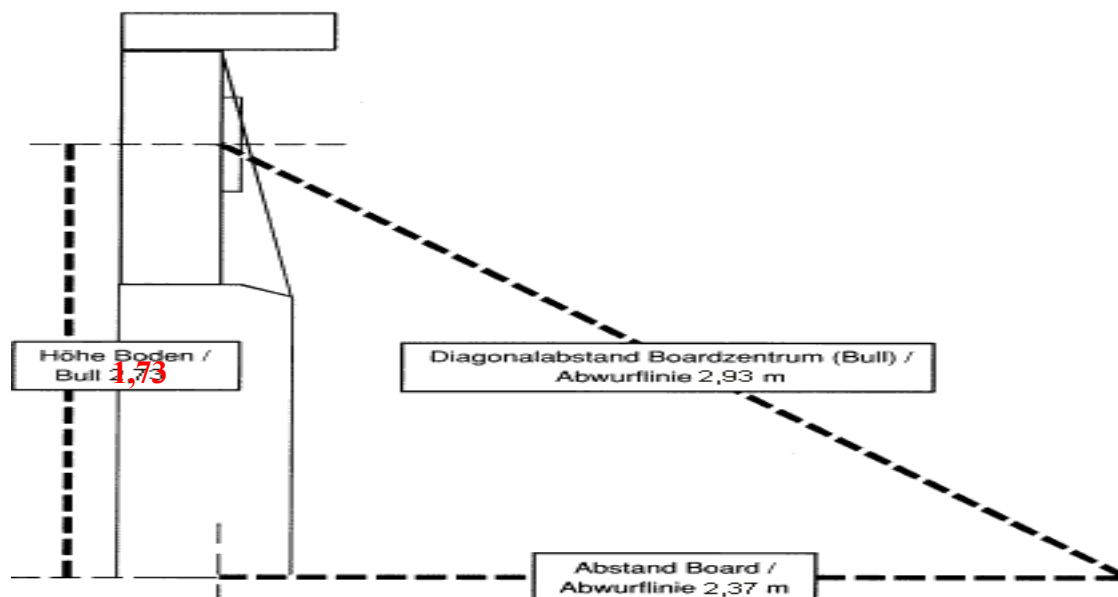
§ 6 Spielbetrieb

Zum Ligabetrieb sind alle herkömmlichen Dartautomaten, außer American-Dartgeräte, zugelassen. Alle Dartautomaten müssen mit Münzannahme sein.

Abwurflinien von 2,37 m – 2,44 m sind erlaubt.

Pusterohre und Ähnliches sind für den Ligabetrieb nicht zugelassen.

Es muss auf zwei Automaten gespielt werden



Macht ein Automat 2 mal denselben Fehler, so ist der Automat auszuschalten und manuell weiter zu zählen, bis ein Gewinner feststeht. Steckt der Pfeil beim Runterspielen oder Auschecken eindeutig im Segment und wird nicht vom Automaten abgezogen so wird der Pfeil nachgedrückt.

Werden durch nicht korrektes „Abdrücken“, also weitergeben des Spiels, vom Automaten zusätzliche, nicht beim Werfen der Darts erzielte Punkte abgezogen, wird

der bevorzugte Spieler zur nächsten Runde weiter gedrückt. Sind das über 50 Punkte, so darf der benachteiligte Spieler ein neues Spiel fordern.

Für das korrekte Einstellen des Spieles bzw. Spielmodus am Automaten ist die Heimmannschaft verantwortlich! Sollte ein Spiel nicht korrekt eingestellt werden, wird das Leg auf Kosten der Heimmannschaft neu gestartet!

Es ist die Aufgabe der Kapitäne, zu überprüfen, ob die richtigen Spieler aufgerufen wurden u. an der Abwurfline erscheinen.

Ein aufgerufener Spieler hat unverzüglich an der Abwurfline zu erscheinen. Geschieht dies auch nach mehrmaligem Aufruf nicht, wird das Spiel für diesen Spieler als verloren gewertet.

Die Heimmannschaft beginnt grundsätzlich jedes Spiel. Muss ein drittes Leg gespielt werden, wird mit einem Wurf auf das Bull's Eye entschieden wer beginnt. Bleibt dabei ein Dart nicht stecken, wird nachgeworfen. Trifft der erste Spieler das Bull's Eye, so ist dessen Dartpfeil herauszuziehen, bevor der Gegner wirft. Das dritte Leg beginnt der Spieler, dessen Dartpfeil dem Bull's Eye am nächsten steckt. Treffen beide Spieler das Bull's Eye od. haben beide Pfeile den gleichen Abstand zum Bull's Eye, muss von beiden noch einmal geworfen werden.

Während des Wurfes darf die Abwurfline nicht überschritten werden, das Beugen über die Abwurfline ist jederzeit möglich.

Jeder Dart gilt als geworfen, wenn er die Wurfhand des Spielers in Richtung Dartgerät verlässt. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Dart punktemäßig registriert wurde, von der Scheibe fällt od. an ihr vorbei geworfen wird. Es ist nicht erlaubt, nachzuwerfen od. nachzudrücken.

Jeder Spieler hat vor seinem Wurf darauf zu achten, dass er an der Reihe ist. Das Leg ist für den Spieler verloren, wenn er auf irgendeine Weise beim Gegner punktet od. sich selbst manuell Punkte abdrückt.

Tritt eine Mannschaft mit nur 3 Spielern an, werden die Spiele des fehlenden Spielers als verloren gewertet. Es müssen aber mind. 3 Spieler antreten.

Fouls:

Als Fouls gelten:

- Übertreten der Abwurfline trotz 2-maliger Ermahnung
- absichtliche Spielverzögerung
- den Gegner beim Werfen ablenken od. stören
- unsportliches Benehmen

- mehrfaches Schlagen od. Treten des Dartautomaten

Ein Spieler hat sein Spiel 0:3 verloren, wenn ein Foul anerkannt wird (unabhängig vom Spielstand). Nur die Kapitäne sind berechtigt, Fouls zu ahnden.

Alle FEDLNL Spieler sollten einen respektvollen Umgang miteinander pflegen. Wir wollen Spaß am Dartspiel haben, da haben Fouls keinen Platz.

Streitfragen:

Bei Streitfragen sollten beide Kapitäne zuerst versuchen, eine Lösung zu finden. Sollte dies zu keinem Resultat führen, ist der Staffelleiter zu verständigen, welcher dann eine endgültige Regelung herbeiführt.

A-Liga

Gespielt wird Hin- und Rückrunde. Pro Spiel 16 Einzel 501 double-out, best of three, 2 Doppel 501 double-out, best of three

B-Liga

Gespielt wird Hin- und Rückrunde. Pro Spiel 16 Einzel 501 master-out, best of three, 2 Doppel 501 master-out, best of three.

C-Liga

Gespielt wird Hin- und Rückrunde. Pro Spiel 16 Einzel 301 master-out, best of three, 2 Doppel 301 master-out, best of three.

Für einen Sieg gibt es 3 Punkte und **bei einem Unentschieden kommt es zum Sudden Death. Sudden Death wird ausgebullt.** Die Mannschaft, die das Sudden Death gewinnt, erhält 2 Punkte und die Mannschaft, die das Sudden Death verloren hat, erhält 1 Punkt.

Das Teamspiel / Sudden Death, wird auf 4 Scores gespielt. Die Startfolge wird ausgebullt. Das Team welches das Ausbullen gewonnen hat, spielt auf Score 1+3, das andere Team auf Score 2+4 League Modus (doppeltes Doppel) Jeweils 2 Spieler auf einen Score. Reihenfolge der Spieler ist so wie auf Spielplan steht. Hat ein Team zum Zeitpunkt des Teamspiel Sudden-Death nur 3 Spieler zur Verfügung, so wird der fehlende Spieler weiter gedrückt.

Nachgemeldete Spieler sind erst nach 7 Tagen spielberechtigt. Die letzten 2 Spiele der Rückrunde darf nicht mehr nachgemeldet werden.

Spieler, die an einer bestimmten Spielstätte registriert sind, dürfen nur bei der Mannschaft mit höherer Liga-Zugehörigkeit zwei Spielwochen aushelfen. Bei dritte mal ist der Spieler fest eingespielt und darf im niedrigen Ligabetrieb nicht mehr spielen. Dies gilt, um die Integrität der Ligen zu wahren und eine faire Wettbewerbsumgebung zu gewährleisten. Kapitäne sind verpflichtet, sich an diese Regelung zu halten und sollten es beim Spielberichtbogen eintragen, bei Fragen oder Unklarheiten den zuständigen Ligaleitung kontaktieren.

§ 7 Ausschluss / Auflösung einer Mannschaft

Wird eine Mannschaft vom Spielbetrieb der FEDNL aus unsportlichen Gründen ausgeschlossen, werden eventuelle Strafge­lder durch die Anzahl der Spieler geteilt. Der jeweilige Anteil ist von den einzelnen Spielern zu zahlen und jeder Spieler erhält 6 Monate Sperre. Solange die Strafge­lder nicht bezahlt wurden, ist kein Spieler dieser Mannschaft spielberechtigt!

Löst sich eine Mannschaft innerhalb der Saison auf, so werden die bis dahin erzielten Ergebnisse aus der Wertung genommen und das Startgeld und die Spielerbeiträge werden einbehalten.

§ 8 Spielerwechsel

In einer Saison ist nur ein Wechsel möglich, der wechselnde Spieler darf max. 1 Staffel tiefer spielen als bisher! Ein Wechsel umfasst eine Sperre von 4 Spielwochen. Sollte der Wechsel kurz vor der Rückrunde stattfinden, darf der Spieler (der gewechselt hat) sofort in der Rückrunde antreten.

Spieleran-, ab- oder Ummeldungen bedarf immer einer Unterschrift des ehemaligen Teamkapitäns.

§ 9 Spielstättenwechsel

Wechselt ein Team während der Saison die Spielstätte, muss der Teamkapitän des wechselnden Teams die anderen Teamkapitäne aus seiner Liga bzw. Staffel, den Staffelleitersprecher und seine/n Staffelleiter/in schriftlich von diesem Wechsel innerhalb der Spielwoche in welcher der Wechsel stattfindet, informieren. Wird das Startgeld durch den Gastwirt bezahlt, so hat der Wirt Anspruch dieses in voller Höhe.

§ 10 Auf- und Abstiegsregelung

**Auf- und Abstiegsregelungen werden durch die Ligaleitung beschlossen!!!
Es ist erwünscht ausgeglichene Anzahl von Mannschaften in einer Staffel zu haben.**

Tabellenplatzierung

Die Platzierung in der Ligatabelle erfolgt nach folgendem Modus:

1. Punktverhältnis – 2. Spielverhältnis – 3. Satzverhältnis – 4. Direkte Vergleich

§ 11 Regelwerk und Strafordnung

Das Regelwerk und die Gebühren-,Strafordnung werden mit Abgabe der Mannschafts-, und Spielermeldung anerkannt

Gebühren-, Strafordnung der Freien E- Dartliga Niederlausitz

Meldegebühr

Die Meldegebühr ist mit der Mannschaftsanmeldung zu entrichten!!!

A-Liga 200,- €

B-Liga 200,- €

C-Liga 200,- €

Gaststättenbetreiberanteil

Der Gaststättenbetreiberanteil ist mit der Mannschaftsmeldung zu entrichten.
Mit diesem Geld werden Werbung und Verwaltungskosten gedeckt.

Jeder Mannschaft = 35,- €

Spieler-, und Passgebühr

Die Spielergebühr beträgt 5,- € pro Saison und Spieler.

Bei Neuanmeldung oder Mannschaftswechsel werden einmalig 5,- € für den Spielerpass berechnet.

Auszahlmodus

Die Preisgeldausschüttung ist abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Teams und den existierenden Ligagruppen. Auszahlung beinhaltet Einheitliche Grundauszahlung Alle Liegen (A-Liga, B-Liga, C-Liga), + Prämien der A-Liga und B-Liga.

Änderungen des Regelwerks behält sich der Ligaausschuss vor.

Ligabüro: Dartliga Niederlausitz
Linden Platz 2
01945 Ruhland
Tel.: 035752 / 50010
Fax:

Web: www.dartliga-niederlausitz.de
dartliga-niederlausitz@gmx.de

Ligavorsitzender : Ünver Ekinci 0178 / 532 14 71

Vertreter : Ines Baudis 0177/ 737 67 15

Ligasekretär : Daniel Szott - 0160/ 834 76 06
Christian Kreutz

Staffelleiter:

A-Liga: Stephan Zeidler 015202320269
B-Liga: Maik Buchhold 0173/1562108
C-Liga: Ünver Ekinci 0178 / 532 14 71