Liga - Regeln

(Spielordnung)

Dartliga Mittlerer Neckarraum 1994 e.V.

Stand: März 2025

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Regeln 2
A) Spielvariationen in den einzelnen Klassen: 2
B) Anmelde Voraussetzungen: 2
C) Spielerqualifikation: 2
D) Sportliche Voraussetzungen 3
E.) Termine 4
1. Saisonanfang 4
2. Spieltermine und Spielverlegungen 4
2. Spielverlauf 4
A) Vorbereitung 4
B) Spielbeginn 5
C) Spielablauf 6
D) Spielabschluss 7
E) Nichtantritt 7
F) Zutrittsverbot 7
G) Streitfragen 8
3. Ligabildung (Auf- und Abstieg) 8
A) Auf- und Abstieg: 8
B) Klassenbildung: 8
4. Startgeld und Preisgeld 8
5. Regeländerung 9
6. Einstufung der Mannschaften 9

1. Allgemeine Regeln

A) Spielvariationen in den einzelnen Klassen:

Bezirksoberliga :	501 Double Out	Best of 3 ohne Rundenbegrenzung
Bezirksliga :	501 Double Out	Best of 3 ohne Rundenbegrenzung
A-Klasse :	501 Master Out	Best of 3 ohne Rundenbegrenzung
B-Klasse :	301 Master Out	Best of 3 ohne Rundenbegrenzung
C-Klasse :	301 Single Out	Best of 3 ohne Rundenbegrenzung

(Feb. 23)

B) Anmelde Voraussetzungen:

1. Eine Mannschaft muss mindestens aus 4 Spielern bestehen.

2. Nach Anmeldung einer Mannschaft muss die Meldegebühr (Mitgliedsbeitrag und/oder Startgeld) gemäß der zugesandten Rechnung überwiesen werden.
   Nachweis: Überweisungsbeleg
   Anmeldungen ohne Nachweis einer fristgerechten Bezahlung werden in der aktuellen Saison disqualifiziert.
   (Feb. 23)

C) Spielerqualifikation:

3. Grundvoraussetzung zur Teilnahme am Liga-Spielbetrieb in der Dartliga Mittlerer Neckarraum 1994 e.V. ist die Mitgliedschaft in der Dartliga Mittlerer Neckarraum 1994 e.V.!
   Alle Spieler müssen im Verein gemeldet sein, für Neu- und Wieder-Anmeldungen muss dazu ein vom Spieler eigenhändig unterschriebener Mitgliedschaftsantrag eingesendet werden. (März 24)
   Das Mindestalter ist 16 Jahre.

4. Sollte der Mitgliedsantrag abgelehnt werden, bleiben die Spielergebnisse bestehen. Bei einem bereits abgelehnten Spieler besteht diese Regelung nicht.

5. Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der Sie beim Verein für die laufende Saison gemeldet sind. Die gemeldeten Spieler werden auf einer Teamkarte eingetragen.

6. Ein Spieler, der bereits für eine Mannschaft gespielt hat, darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. (März 24)
   Ein solcher Wechsel ist erst zur darauffolgenden Saison möglich.

7. Bei Anmeldung einer Mannschaft gilt folgende Regelung:
   a) Die Mannschaft meldet in der jeweils erspielten Klasse.
   b) Werden höherklassige Spieler in einer Mannschaft gemeldet, wird die Mannschaft entsprechend der Einstufung in die jeweilige Spielklasse gesetzt.

   Genaue Erläuterung zur Einstufung siehe „6. Einstufung der Mannschaften".
   Werden innerhalb der laufenden Saison mehrere höherklassige Spieler nachgemeldet, so dass die Mannschaft nicht mehr in der berechtigten Klasse spielen dürfte, so werden diese Spieler für die komplette Saison gesperrt.

8. Nachmeldungen sind jederzeit vor Einsatz des Spielers durch Abgabe einer Spielermeldung in der 2K Dart Software möglich. (März 24)
   Der Mitgliedsbeitrag muss innerhalb 14 Tagen auf das Konto der Dartliga überwiesen werden. (März 25)
   Sollte der Mitgliedsbeitrag nicht innerhalb 14 Tagen bei auf dem Konto der Dartliga eingegangen sein, so werden die Spiele rückwirkend 0:2 als verloren gewertet. (März 25)

   Ausgenommen von dieser Regelung ist der letzte Spieltag vor Ende der laufenden Saison, d.h. für den letzten Spieltag ist keine Nachmeldung eines Spielers mehr möglich.

9. Der Spieler ist nur mit Eintrag auf der Teamkarte spielberechtigt, auch im Fall einer Nachmeldung. (März 24)

D) Sportliche Voraussetzungen

1. Gespielt wird ausschließlich an den für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten:
   a) Löwen-Darts
   b) Merkur Automaten
   (März 24)
   Bull Shooter Automaten und andere Fabrikate sind nicht zugelassen. (März 24)

2. Die Spieler dürfen Ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie folgenden Spezifikationen entsprechen:
   a) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen
   b) sie dürfen nicht länger als 15,3 cm sein
   c) das Maximalgewicht beträgt 21 Gramm (Juni 22)
   (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet)

3. Die Abwurflinie muss an der dem Gerät zugewandten Kante 2,37m zum Board am Boden angebracht sein.
   Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Geräte und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull Eye - Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bull Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m.
   Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend.
   Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden.
   Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
   Das Board muss bei Wettkämpfen mit einem Minimum von einem 40 Watt Strahler beleuchtet sein.
   Die Nutzung eines entsprechenden weißen Ersatz-Leuchtmittels ist zulässig.
   Das Board muss vor Spielbeginn von abgebrochenen Spitze gesäubert werden.

E.) Termine

1. Saisonanfang

Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt:

Saison -1: Frühjahr (ca. März/April)
Saison -2: Herbst (ca. Sept./Okt.)

2. Spieltermine und Spielverlegungen

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich.

Spielverlegungen sind in beiderseitigem Einvernehmen der betroffenen Mannschaften unter folgenden Bedingungen zulässig:

a) Jede Spielverlegung muss 24 Stunden vor dem regulären Spielbeginn von beiden Mannschaften beim Ligasekretär per WhatsApp oder per E-Mail an buero@dartliga.info gemeldet werden.
b) Vorverlegungen sind grundsätzlich möglich.
c) Nachverlegungen sind in der Vorrunde möglich, es dürfen maximal 2 Spieltage übersprungen werden. (März 25)
d) Nachverlegungen in der Rückrunde bis zum vorletzten Spieltag müssen spätestens am Vortag vor dem nächsten offiziellen Spieltag erfolgt sein. (März 25)
e) Nachverlegungen an den letzten beiden Spieltagen sind nicht zugelassen. (März 25)

Bei Unstimmigkeiten ist der Fixtermin gültig!

Beim Vorliegen höherer Gewalt kann von der Ligaleitung eine Nachverlegung ermöglicht oder ein Nachholtermin vorgegeben werden. (März 24)

2. Spielverlauf

A) Vorbereitung

1. Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn (19.30 Uhr) ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert (alle Automaten, auf denen das Ligaspiel ausgetragen wird). (März 24)

2. Es können auf dem Spielberichtsbogen 4 Ersatzspieler eingetragen werden, die auch eingewechselt werden dürfen.

3. Wenn nicht mindestens 3 Spieler einer Mannschaft bis spätestens 20:00 Uhr (30 Minuten nach der offiziellen Startzeit) angetreten sind, hat sie das Spiel "0:3 - 0:16 - 0:32" verloren. Dies muss sofort telefonisch an das Ligahandy gemeldet werden.
   Sind 3 Spieler anwesend, dürfen trotzdem bis zu 8 Spieler eingetragen werden.
   Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme der Regelung (Was von Fall zu Fall im Beisein beider Mannschaftskapitäne in einer Vorstandssitzung entschieden wird).

4. Jedem auf dem Spielberichtsbogen aufgeführten Spieler, der bei Beginn des Ligaspieles noch nicht anwesend ist, ist das Spielen seiner noch nicht aufgerufenen Spiele zu ermöglichen.

5. Vor Spielbeginn muss der Spielberichtsbogen Spielfertig (mindestens 3 Spieler) ausgefüllt werden. Es dürfen nur Spieler für das jeweilige Team spielen, die auf der Teamkarte eingetragen sind ~~(Ausnahme Nachmeldung)~~.
   (März 24)

6. Der Spielplan darf nach Spielbeginn nicht mehr geändert werden.
   Freie Positionen im Spielplan dürfen jedoch jederzeit nachgetragen werden.
   Die Teamkarten müssen zu Beginn des Spiels von den Mannschaftskapitänen kontrolliert werden.

B) Spielbeginn

1. **Oberstes Gebot bei den Spielen ist das Fair Play.**
   Dies bedeutet insbesondere die Anerkennung und Einhaltung der Ligaregeln und den partnerschaftlichen, respektvollen Umgang mit dem Gegner. (Feb. 23)

2. Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit zwei Gewinnsätzen, jeder gegen jeden. Jeder Spieler darf nur einmal auf einer Spielerposition stehen.

3. Während des Spiels dürfen vier Ersatzspieler eingewechselt werden.
   Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Paarung. Ein ausgewechselter Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden.

4. Jeder Spieler wird aufgerufen.
   Die aufgerufenen Spieler haben sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden.
   Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichtsbogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von beiden Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen.
   Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren.
   Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

5. Beide Spieler haben darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Option gestartet wird. Wird festgestellt, dass eine falsche Variante/Option gewählt wurde, wird der Satz sofort abgebrochen und wiederholt.

6. 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 "Bull Eye" entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen.
   Derjenige Spieler beginnt den dritten Satz dessen Dartpfeil dem "Bull Eye" am nächsten ist.
   Sollten beide Spieler das "Bull Eye" bzw. "Bull" treffen so muss noch einmal von beiden geworfen werden.
   Pfeile, die im "Bull Eye" bzw. "Bull" stecken bleiben, müssen nicht gezogen werden. (März 24)

C) Spielablauf

1. Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten noch betreten werden (Ausnahme: Abmessung bis zum äußeren Rand der Abwurflinie).
   Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen.
   Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

2. Während des Spieles ist im Abwurfbereich das Rauchen oder Dampfen untersagt. Der Abwurfbereich bezeichnet die Abwurflinie in einer Breite von mindestens 1,50 m Breite und den Bereich hinter der Abwurflinie in einer Tiefe von zumindest 1,25 m. (Juni 22)

3. Alle drei Darts müssen in Richtung der Scheibe des Sportgeräts geworfen werden.

4. Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie Punktgemäß registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen.
   Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. (Ausnahme: Wurf auf "Bull Eye", wenn der Dart nicht stecken bleibt).

5. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktzahl. Können sich Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.

6. Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt.

7. Verändert ein Spieler seinen eigenen oder den Punktestand seines Gegners, so werden die Zahlenwerte manuell auf den vorherigen Rest eingestellt, oder das Leg wird neu begonnen. (März 24)

8. Fouls sind:
   a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft
   b) ständiges Übertreten der Abwurflinie
   c) absichtliches Verzögern des Spiels
   d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.

   Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden.
   Eventuelle Proteste müssen auf der Rückseite des Spielberichtsbogen mit Datum und Unterschrift beider Mannschaftskapitäne vermerkt werden.
   Der Vorstand entscheidet über diese Proteste.
   Spielberichtsbögen, die von beiden Mannschaftskapitänen auf der Vorderseite unterschrieben sind, sind rechtskräftig. Nachträglicher Protest ist nicht möglich.

9. Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punkte anzeigen, muss die Partie abgebrochen und eventuell an einem Zweitgerät (falls vorhanden) fortgesetzt werden. Sollte kein Zweitgerät vorhanden sei, muss sofort über das Ligahandy eine Benachrichtigung erfolgen. Der Vorstand bestimmt einen neuen Zeitpunkt des Nachholspiels.

10. Wenn mehrere Automaten zur Verfügung stehen, muss in den BZO, BZ, A und B Klassen auf 2 Automaten gespielt werden.
    In der C-Klasse wird auf einem, bzw. kann auch auf 2 Automaten gespielt werden. Die höhere Klasse hat Priorität.

D) Spielabschluss

1. Nach der letzten Spielerpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen.

2. Nach Spielende muss das Ergebnis sofort in der 2K Dart Software eingetragen werden. Sollte das Ergebnis nicht am Tag nach dem Fixtermin eingetragen sein, kann die Heimmannschaft eine schriftliche Abmahnung erhalten. (März 24)

3. Der von beiden Kapitänen unterschriebene Spielberichtsbogen ist bis Saisonende aufzubewahren. (März 24)

4. Sollte eine Mannschaft während der laufenden Saison drei schriftliche Abmahnungen erhalten, sind die Spieler der Mannschaft für die darauffolgende Saison gesperrt.

E) Nichtantritt

1. Tritt eine Mannschaft gar nicht an, so hat sie das Spiel 0:3 - 0:16 - 0:32 verloren.

2. Eine Mannschaft, die zweimal nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert.

3. Sollte eine Mannschaft, egal aus welchen Gründen, disqualifiziert werden, werden die schon gespielten Paarungen für die gegnerische Mannschaft gutgeschrieben.
   D.h. für eine Mannschaft, die ihr Spiel gegen eine disqualifizierte Mannschaft bereits verloren hat, werden nachträglich diese Minuspunkte (-Spiele) als gewonnen gewertet.

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

5. Um einen geordneten Saisonablauf zu garantieren, darf vor Saisonbeginn von den Mannschaften eine angemessene Sicherungsrücklage gefordert werden (die Höhe legt die Mitgliederversammlung fest).
   Bei ordnungsgemäßen Saisonverlauf wird die Sicherungsrücklage am Saisonende wieder zurückerstattet, ansonsten fällt sie der Dartliga Mittlerer Neckarraum 1994 e.V. zu. (März 24)

F) Zutrittsverbot

1. Besteht bei einem Spieler ein Verbot, ein Spiellokal zu betreten, muss die Mannschaft mit einem Reservespieler antreten. Dies gilt auch bei einem Zutrittsverbot für unter 18-jährige. (März 24)

G) Streitfragen

1. Sämtliche Streitfragen, die die Liga betreffen, sind mit Hilfe des gesamte, auch in Teilen, Ligavorstands zu regeln. (März 24)

2. Streitfragen, die Mannschaften in den einzelnen Klassen und Gruppen betrifft, werden mit Hilfe des Ligavorstands und der jeweiligen Mannschaftskapitäne geklärt.

3. Vom Vorstand getroffenen Entscheidungen ist bindend nachzukommen und sind nicht anfechtbar. (März 24)

3. Ligabildung (Auf- und Abstieg)

A) Auf- und Abstieg:

1. Grundsätzlich steigt der Erste in die nächsthöhere Spielklasse auf (außer BZO) und der letzte in die nächstniedrigere Spielklasse ab (außer C).
   Alle anderen Auf- und Abstiege in den jeweiligen Klassen, werden durch den Ligavorstand geregelt.

2. Ob eine Mannschaft direkt aufsteigt oder Relegationsspiele bestreiten muss, wird vom Ligavorstand entschieden.

3. Welche Platzierungen auf- und absteigen, wird in der Gruppentabelle gekennzeichnet. (März 24)

B) Klassenbildung:

1. Eine Gruppe in der jeweiligen Klasse besteht aus 5 - 10 Mannschaften.
   Wenn eine obere Klasse vorhanden ist, besteht die Möglichkeit die unteren Klassen wie folgt zusammenzustellen:
   a) maximal 10 Mannschaften in einer Gruppe
   b) mindestens 5 Mannschaften in einer Gruppe
   c) mindestens eine Gruppe mit 6 Mannschaften muss bestehen

2. die oberen Klassen setzen sich immer maximal aus 10 Mannschaften zusammen.

3. über Ausnahmen entscheidet der Ligavorstand.

4. Startgeld und Preisgeld

1. Das Startgeld für die Mannschaften in den einzelnen Klassen beträgt:

C-Klasse :	Euro 100,00
B-Klasse :	Euro 125,00
A-Klasse :	Euro 150,00
Bezirksliga :	Euro 175,00
Bezirksoberliga :	Euro 200,00

Jahresbeitrag pro Mitglied Euro 23,00

Das Vereinsjahr beginnt am ersten März eines jeden Jahres und endet am letzten Februartag des Folgejahres.

2. Das Preisgeld in den einzelnen Klassen wird individuell vom Ligavorstand geregelt.

3. Die Erst- bis Dritt-Platzierten der jeweiligen Gruppen in Ihrer Klasse bekommen Pokale. (März 24)

5. Regeländerung

1. Die Ligaregeln sind für alle Mannschaften bindend.

2. Eine Regeländerung darf vorläufig vom Ligavorstand vorgenommen werden, muss aber auf der nächsten ordentlichen Mitgliederversammlung beschlossen werden.

3. Regeländerungen von Seiten der Mannschaften sind nur nach vorherigem, schriftlichem Antrag möglich.

4. Eine geänderte Regel behält mindestens 3 Jahre Gültigkeit.

6. Einstufung der Mannschaften

1. Zur Grundlage dient der Stand der letzten gemeldeten Saison. (März 24)
   Wurde eine Mannschaft disqualifiziert oder löste sich auf, behalten die Spieler die Klassifikation, in der sie gespielt hätten.

2. Aus jeder Mannschaft werden nur die 4-höchst Klassifizierten Spieler gewertet.
   Der Spieler mit der höchsten Spielerklasse wird auf Position 1 gesetzt. Die nächsthöheren Spieler entsprechend auf den Position 2, 3 und 4.

   Bsp.: Eine Mannschaft setzt sich aus 2 A-Klassen-, 2 B-Klassen- und 2 C Klassen-Spieler zusammen. Das ergibt folgende Formation:

Position	1	2	3	4
Klasse	A	A	B	B

   Die 2 C-Klasse-Spieler fallen nicht in die Wertung.

Es ergeben sich daraus folgende Zusammenstellungen und die jeweiligen Eingruppierungen in die einzelnen Klassen:

C - Klasse (C)				B - Klasse (B)				A - Klasse (A)				Bezirksliga (BZ)				Bezirksoberliga (BZO)			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
C	C	C	C	BZ	C	C	C	BZO	C	C	C	BZO	BZO	C	C	BZO	BZO	BZ	C
B	C	C	C	B	B	C	C	BZO	B	C	C	BZO	BZO	B	C	BZO	BZO	BZO	C
A	C	C	C	A	B	C	C	A	A	C	C	BZ	BZ	A	C	BZO	BZO	BZ	B
				BZ	B	C	C	BZ	A	C	C	BZO	BZ	A	C	BZO	BZO	BZO	B
				B	B	B	C	BZO	A	C	C	BZO	BZO	A	C	BZO	BZO	A	A
				A	B	B	C	BZ	BZ	C	C	BZ	BZ	BZ	C	BZO	BZO	BZ	A
				BZ	B	B	C	BZO	BZ	C	C	BZO	BZ	BZ	C	BZO	BZO	BZO	A
				B	B	B	B	BZO	B	B	C	BZO	BZ	B	B	BZO	BZO	BZ	BZ
				A	B	B	B	A	A	B	C	BZO	BZO	B	B	BZO	BZO	BZO	BZ
				BZ	B	B	B	BZ	A	B	C	BZO	A	A	B	BZO	BZO	BZO	BZO
								BZO	A	B	C	BZ	BZ	A	B				
								BZ	BZ	B	C	BZO	BZ	A	B				
								BZO	BZ	B	C	BZO	BZO	A	B				
								A	A	A	C	BZ	BZ	BZ	B				
								BZ	A	A	C	BZO	BZ	BZ	B				
								BZO	A	A	C	BZ	BZ	A	A				
								BZO	B	B	B	BZO	BZ	A	A				
								A	A	B	B	BZ	BZ	BZ	A				
								BZ	A	B	B	BZO	BZ	BZ	A				
								BZO	A	B	B	BZ	BZ	BZ	BZ				
								BZ	BZ	B	B	BZO	BZ	BZ	BZ				
								A	A	A	B								
								BZ	A	A	B								
								A	A	A	A								
								BZ	A	A	A								
								BZO	A	A	A								

3. Bei Aussetzen einer Saison behält der Spieler an Wert seiner Klassifikation, bzw. Auf-Abstieg wird berücksichtigt.
   Bsp.: A-Klasse Spieler steigt ab in B-Klasse, meldet nicht mehr so behält er die Klassifikation der B-Klasse, genauso bei Aufstieg.

4. Spieler-Nachmeldungen die zur Folge hätten, dass eine Mannschaft in eine höhere Klasse eingestuft werden müsste, sind unzulässig - dieser Spieler darf in der laufenden Saison nicht für diese Mannschaft spielen.
   Spielernachmeldungen werden von der Vorstandschaft überprüft.
   Stellt sich heraus, dass eine Nachmeldung unzulässig ist, wird jedes Spiel des betreffenden Spielers mit 0:2 als verloren gewertet.

Falls Ihr dazu noch Fragen habt, ruft bitte an.