LIGAREGELN

Inhaltsverzeichnis

Ligaspielbetrieb:
- Begriffsdefinitionen S. 2
- Allgemeines S. 2
- Grundregeln S. 3
- Punktezählung S. 3
- Beginn eines Spiels S. 4
- Ausschreibung S. 4
- Zeitablauf S. 4
- Sportgerätebedienung S. 5

§ 1 Spieler und Mannschaften S. 5

§ 2 Spielvariationen in den Ligen S. 6

§ 3 Spielorte S. 7

Sonderregelung für Rollstuhlfahrer S. 8

§ 4 Amateurstatus S. 9

§ 5 Termine S. 10

5.1 Spieltermine und Verlegungen S. 10

5.2 Spielberichte S. 11

§ 6 Teamkapitän S. 11

§ 7 Spielverlauf S. 12

7.1. Vorbereitung S. 12
7.2. Spielbeginn S. 12
7.3. Spielablauf S. 13
7.4. Spielabschluss S. 15
7.5. Nichtantritt S. 15
7.6. Streitfragen S. 16

§ 8 Ligabildung S. 16

§ 9 Saisonabschluss S. 17

Definition Sportausschuss S. 17

Anhang:
Ligafinanzregelung Beschluss durch die Kapitäne S. 18

Ligaspielbetrieb

Begriffsdefinitionen:

Wurf (Throw): alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen werden. Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen (Ausnahme: es genügen weniger als drei geworfene Dartpfeile, um ein Leg zu beenden). Der Sportler kann auch auf einzelne Pfeile des Wurfes oder auf den gesamten Wurf verzichten. Er macht das Sportgerät für den nächsten Sportler spielbereit, indem er die „Spieler-Wechsel-Taste“ drückt. Der Wurf wird hinter der Abwurflinie ausgeführt. Mindestens ein Fuß muss dabei auf dem Boden sein, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen (z.B. Rollstuhlfahrer).

Leg: Es besteht aus mehreren Würfen und ist das kleinste abgeschlossene Element eines Spieles.

Spiel (Game): ist die Begegnung zweier Sportler oder Teams (zwei Personen). Das Spiel ist dann beendet, wenn ein Sportler (oder Team) die vorher festgelegte Anzahl von Legs gewonnen hat.

Match: unter Match ist ein komplettes Mannschaftsspiel zu verstehen. Innerhalb eines Matches sind Spiele von Sportlern und Teams möglich. Ein Match ist sowohl die Begegnung von Mannschaften innerhalb einer Liga, als auch „Vergleichswettkämpfe“ mehrerer Sportler mit dem Ziel, die „Gesamtspielstärke“ zu ermitteln (als Summe der Einzelergebnisse aus allen Begegnungen).

Allgemeines:

Pfeile: Alle Spieler müssen Dartpfeile benutzen, die folgenden Spezifikationen entsprechen:

- Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.
- Das Maximalgewicht beträgt 20 Gramm (produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet).
- Jeder Dartpfeil sollte aus einer Spitze, dem Griffteil, dem Shaft und einem Flight bestehen.

Die Abwurflinie: Sie ist, mit ihrer dem Sportler zugewandten Kante, in einem Abstand von 2,37 m (waagrecht gemessen) zum Board am Boden anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 ° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Boardzentrum / Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,73 m des Boardzentrums (Bull) vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden)

ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen. Ihre Breite ist nicht festgelegt. Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten noch betreten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet.

Der Spielbereich: m Spielbereich dürfen sich während eines Spieles nur der im Wurf befindliche Sportler und ggfs. ein Mitglied der Turnierleitung aufhalten. Sein Spielgegner (aber auch sein Teamkollege) sowie sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Spielbereich befinden. Der Spielbereich ist in Skizze 1 definiert. Ausnahme: ist es aus räumlichen Gründen erforderlich, die Sportgeräte eng nebeneinander zu stellen, so darf der am „Nachbarsportgerät“ im Wurf befindliche Sportler sich rücksichtsvoll im eigentlichen Spielbereich des anderen Gerätes aufhalten und bewegen (Pfeile herausziehen).

Grundregeln:

Der Sportler steht beim Wurf hinter der Abwurflinie.

Pro Wurf stehen drei Dartpfeile zur Verfügung.

Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezählung auslöst, darf nicht manuell gezählt werden.

Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal, ob Punkte damit erzielt worden sind oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden. Wenn ein Dartpfeil auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige „Pfeile werfen“ aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Dartpfeil gilt als geworfen und darf nicht noch einmal geworfen werden.

Punktezählung:

Dartpfeile, die neben das Board geworfen wurden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder sogar neben das Gerät) zählen null Punkte. Diese Dartpfeile dürfen nicht noch einmal geworfen werden. Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Gerät statt, so muss der Sportler nach seinem Wurf auf die Start/Wechsel-Taste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen. Dennoch hat derjenige Sportler, der seinen Wurf beginnt, darauf zu achten, dass das Gerät ihm Spielbereitschaft anzeigt. (s. dazu auch „9. Sportgerätebedienung“).

Der Sportler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktezahl. Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen bzw. Meinungsverschiedenheiten zwischen den Sportlern entscheidet die Turnierleitung. Nur diese kann entscheiden, ob das Spiel wiederholt wird.

In den äußeren schmalen Ring geworfene Dartpfeile zählen doppelt, die in den mittleren schmalen Ring dreifach, die ins blaue Bull's Eye 25 und die ins rote Bull's Eye 50 Punkte.

Für die Spielvariationen 301 und 501 (ggfs. mit Zusatzoptionen) gilt: erzielt ein Sportler mehr Punkte, als nötig sind, um auf null zu kommen, so ist dieser Wurf ungültig. Sein Punktestand wird wieder auf jenen zurückgesetzt, den er vor dem ungültigen Wurf hatte.

Beginn eines Spiels

Das Recht auf den ersten Wurf wird durch Werfen je eines Dartpfeiles ermittelt. Derjenige Sportler beginnt die Begegnung, dessen Dartpfeil im Doppel Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Doppel Bull's Eye steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Sportler in das blaue oder beide Sportler in das rote Bull's Eye, so muss noch einmal ausgeworfen werden. Es wird nur einmal ermittelt, wer mit dem Spiel oder Leg beginnt. Das zweite Leg beginnt der Gegner. Die Reihenfolge ist einzuhalten. Es wird also nicht nochmals ausgeworfen.

Ausschreibung

Jeder Veranstalter soll eine Ausschreibung herausgeben, in der alle für den Sportler notwendigen Informationen enthalten sind.

Zeitablauf

Jeder Sportler ist verpflichtet, rechtzeitig zu seinem Spiel zu erscheinen. Erscheint er nach angemessener Zeit (z.B. nach zweimaligem Aufruf) – spätestens aber nach fünf Minuten – nicht an der Abwurflinie, so hat er das erste Leg verloren. Erscheint er nach weiteren drei Minuten noch immer nicht an der Abwurflinie, so hat er das Spiel verloren.

Ablenkendes Verhalten, während ein Sportler wirft. Der Sportler, der gerade an der Reihe ist, darf die Abwurflinie nicht mehr verlassen, wenn er einen Dartpfeil geworfen hat.

Mehrmaliges Übertreten der Abwurflinie, bevor die Punktzahl des auf das Board geworfenen Pfeils angezeigt wurde.

Absichtliche Verzögerung des Spiels.

Missbrauch der Sportgeräte, der Pfeile oder unsportliches Benehmen.

Während des Wurfes haben sich alle Spieler ruhig zu verhalten, und nur dem im Wurf befindlichen Sportler ist es erlaubt, an den Schiedsrichter Fragen zu richten. Es sind auch keine verbalen Hilfen durch andere Sportler, Zuschauer oder Funktionäre erlaubt.

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner – unabhängig vom Spielstand – das Leg, eventuell sogar das Spiel – gewonnen.

Sportgerätebedienung

Beide Sportler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.

Jeder Sportler ist dafür verantwortlich, vor dem Werfen der Pfeile darauf zu achten, dass das Gerät die Nummer des entsprechenden Sportlers anzeigt. Wirft ein Sportler, während das Gerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

Hat der Sportler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter Start/Wechsel in die richtige Stellung gebracht und der Sportler darf nur seine verbleibenden Pfeile werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Drücken der Start/Wechsel-Taste als nächster usw.

Wirft der Sportler alle drei Darts unter der Nummer seines Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach Drücken der Start/Wechsel-Taste das Spiel fort.

Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben sich die Sportler wie folgt zu verhalten:

Sie informieren sofort die Turnierleitung und ersuchen um einen Schiedsrichter

oder

sie spielen weiter und achten darauf, der geforderten Option entsprechend, ihr Spiel zu spielen und zu beenden, z.B. bei „Double Out“ bedeutet dies: beendet ein Sportler das Leg mit einer nicht doppelten Wertung oder kommt auf die Punktezahl 1, so hat er das Spiel verloren.

Gibt es nachträglich Uneinigkeiten, so können beide Sportler von der Turnierleitung disqualifiziert werden.

§1 Spieler und Mannschaften

1.1. Spielberechtigt sind nur Mitglieder des HDSV. Der Beitritt in den HDSV erfolgt durch Einzelmitgliedschaft und ist beitragspflichtig. Die Mitgliedschaft ist nicht Saisonabhängig und geht von Januar bis Dezember. Sie verlängert sich automatisch wenn das Mitglied nicht bis Ablauf der Kündigungsfrist gekündigt hat.

1.2. Mitglieder, deren Mitgliedsbeitrag nicht eingegangen ist, sind nicht spielberechtigt. Sie gelten bis Zahlungseingang als „gesperrt“ und

werden in der Onlineverwaltung für diesen Zeitraum so markiert.

1.3. Mannschaftsmeldungen sind nur online über den Mannschaftsmeldebogen des HDSV möglich.

1.4. Eine Mannschaft darf aus bis zu 10 Spielern bestehen.

1.5. Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligasekretär für die laufende Saison angemeldet sind. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die laufende Saison gesperrt.

1.6. Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. Ein Wechsel ist erst zur nächsten Saison möglich.

1.7. Spielernachmeldungen sind die ganze Saison nur online über das Nachmeldeformular des HDSV möglich und bedürfen der Freischaltung des Ligasekretärs.

1.8. Komplette Mannschaften dürfen nicht in niedrigere Ligen einer anderen Kreisklasse wechseln. Auch dann nicht, wenn die Mannschaft eine Saison nicht am Ligaspielbetrieb teilnimmt. Über Ausnahmenanträge entscheidet der Ligasekretär bzw. das Sportausschuss

1.9. Spielberechtigt sind Mannschaften, deren Startgebühr bis zum Vorabend des ersten Spieltages auf dem Konto des HDSV eingegangen ist. Sollte dies nicht der Fall sein, wird gegen die betroffene Mannschaft ein Verwarngeld ausgesprochen. Alle Mannschaften deren Startgebühr nicht bis zu diesem Tag bis 22 Uhr eingegangen ist, werden disqualifiziert und aus dem Spielbetrieb ausgeschlossen. Sollte die Mannschaft seine Meldung nach der Auslosung zurückziehen habt diese kein recht das Startgeld zurück zu verlangen.

1.10. Die Spielpaarungen werden erst auf der Kapitainssitzung bekannt gegeben.

§2 Spielvariationen in den Ligen

Bezirksoberliga	: 501 Double Out	16 Einzel / 4 Doppel (best of three)
Bezirksliga	: 501 Double Out	16 Einzel / 2 Doppel (best of three)
A – Ligen	: 501 Double Out	16 Einzel / 2 Doppel (best of three)
B – Ligen	: 501 Master Out	16 Einzel / 2 Doppel (best of three)
C – Ligen	: 501 Single Out	16 Einzel / 2 Doppel (best of three)

2.1. Spieler und Mannschaften werden nach einem Punktesystem gewertet, jeder Spieler wird mit Spielerpunkten gewertet und jede Mannschaft mit Mannschaftspunkten.

2.2. Die Mannschaftspunkte dürfen nicht überschritten werden.

2.3. Nach Sportlichen Aspekten über Teamaverage durch den Sportausschuss

2.4. Durch das Punktesystem ist es z.B. einer C-Liga Mannschaft möglich einen A-Ligisten zu melden.

Mannschaftspunkte :		Spielerpunkte: (Averageabhängig)		
BZO-Liga	-	50 Punkte	16,51 -	5 Punkte
BZ- Liga	-	45 Punkte	15,01 - 16,50	4 Punkte
A- Liga	-	35 Punkte	14,01 - 15,00	3 Punkte
B-Liga	-	24 Punkte	12,51 - 14,00	2 Punkte
C-Liga	-	14 Punkte	00,00 - 12,50	1 Punkt

Jede Mannschaft wird mit 10 Spielern gerechnet, egal mit wie vielen Spielern sie gemeldet ist.

2.5. Sollten bedingt durch die Mannschaftspunkte mehr wie ein höher eingestufter Spieler möglich sein, dürfen diese Spieler nur im Wechsel (nicht beide gleichzeitig) am Spielbetrieb teilnehmen.

2.6. Wenn eine Mannschaft einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird diese Mannschaft und deren Spieler wie eine Mannschaft der nächst höheren Klasse eingestuft. Im Zweifelsfall erfolgt eine Einstufung der Mannschaften nach sportlichen Aspekten durch den Ligasekretär bzw. Sportausschuss.

§3 Spielorte

3.1. Neue Spielstätten müssen durch den Sportausschuss abgenommen werden.

3.2. Spielort kann jede “öffentlich zugängliche” Räumlichkeit sein die es ermöglicht, eine Anlage dieser Sport und Wettkampfordnung zu installieren (Hobbykeller oder ähnliches wird als Spielort nicht anerkannt). Es muss sich hierbei um Gaststätten und Vereinshäuser mit separaten Toiletten (Damen und Herren) handeln.

3.3. Beiden Mannschaften muss freie Sicht auf das Sportgerät gewährt

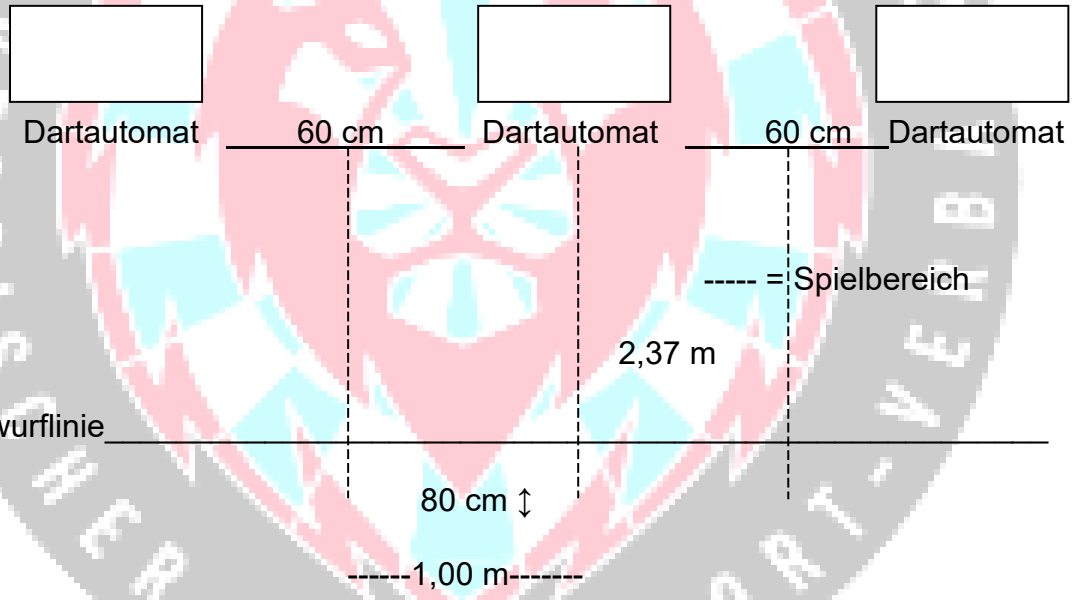
werden. (räumlich oder technisch). Sollte dieses über technische Hilfsmittel geschehen so muss die Gastmannschaft aus Datenschutzrechtlichen gründen ihr Einverständnis geben.

3.4. Die gastgebende Mannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass das Spiel nicht durch andere Aktivitäten gestört wird. Sollte es zu ständigen Störungen kommen, kann die Gastmannschaft das Spiel abbrechen. Dabei ist sofort der Ligasekretär zu verständigen.

3.5. In den Wintermonaten ist für eine angemessene Raumtemperatur (mind. ca. 18° Celsius) zu sorgen.

3.6. Auf angemessene Beleuchtung des Spielortes ist zu achten.

Skizze 1



Die in Skizze 1 eingetragenen Maße für den Spielbereich sind Mindestmaße und müssen eingehalten werden.

3.7. Dartautomaten dürfen nicht in Kreuzungsbereichen von Eingängen, Toiletten oder Flucht- und Rettungswegen aufgestellt werden.

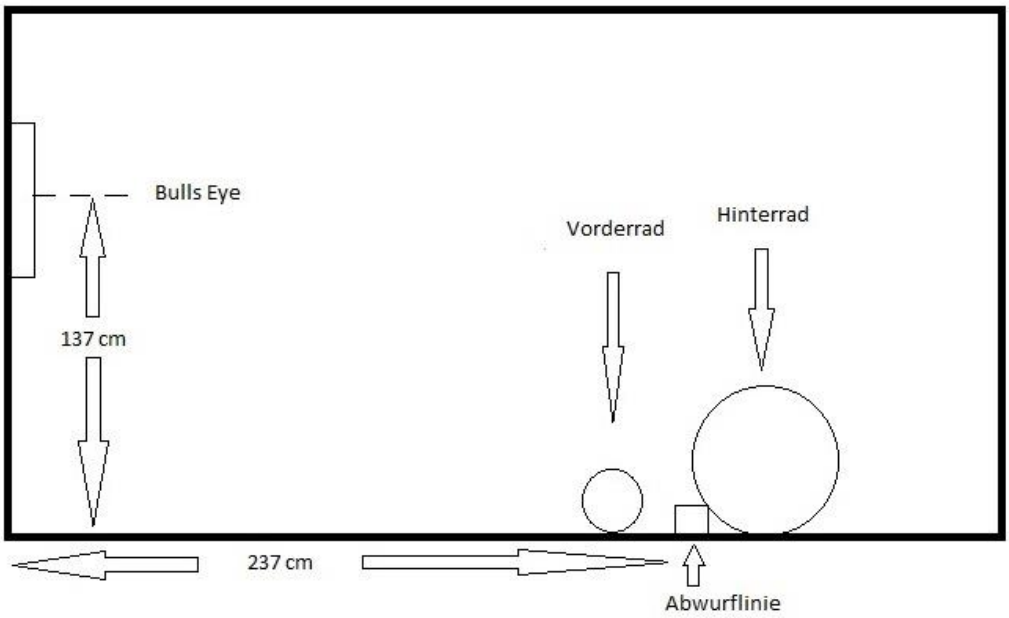
3.8. Im Spielbereich darf sich nur der Spieler aufhalten, der gerade mit seinem Wurf an der Reihe ist. Es dürfen sich keine anderen Personen im Spielbereich aufhalten bzw. betreten oder überqueren.

Sonderregelung für Rollstuhlfahrer

1. Die angemessene und von der WDF anerkannte Höhe des Dartboards beträgt bei Rollstuhlfahrer 137 cm. Da dieses bei E-Dart Automaten nicht zu ermöglichen ist, bleibt die Höhe bei 173 cm bestehen.

2. Die Entfernung zum Dartboard beträgt weiterhin 237 cm. Hierbei dürfen die vorderen Räder die Abwurflinie überschreiten und die hinteren Räder bleiben hinter der Linie. (Siehe Skizze 2)
   Dies bedeutet, dass ein Spieler in einem Rollstuhl die Darts in nahezu identischer Weise werfen kann, wie ein stehender Spieler.

Skizze 2



Mit dieser Sonderregelung ist es möglich, dass auch ein stehender Spieler gegen einen Spieler im Rollstuhl spielt.

§4 Amateurstatus

Der HDSV versteht sich als Verband mit Amateurstatus, d.h. es ist jedem Vereinsmitglied untersagt Spieler auf finanzielle oder materielle Art abzuwerben. Der Versuch oder die vollzogene Abwerbung wird von den zuständigen Gremien als Verstoß gegen den Amateurstatus geahndet.

§5 Termine

Saisonbeginn

Die Ligawettbewerbe können zweimal im Jahr durchgeführt werden:

- Frühjahrsaison: letztmöglicher Meldetermin (siehe aktuellen Rahmenterminplan)

- Herbstsaison: letztmöglicher Meldetermin (siehe aktuellen Rahmenterminplan)

Aus organisatorischen Gründen kann der Meldeschluss vom Sportausschuss vorverlegt werden. Erst nach dem Ligabesprechungsabend (Kapitänssitzung), kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.

5.1. Spieltermine und Verlegungen

5.1.1. Der jeweilige Spieltermin auf dem Spielplan ist verbindlich. Der reguläre Spieltag und Uhrzeit (30 Min. Kulanzzeit) wird im Rahmenterminplan für das jeweilige Jahr festgelegt.

5.1.2. Eine Spielverlegung muss bis spätestens Sonntag 20.00 Uhr vor dem offiziellen Spieltag beim Gegner angemeldet werden. Wird diese Sonntagsfrist nicht eingehalten, so steht es dem Gegner frei einer Spielverlegung zuzustimmen und das Spiel wird am festgelegten Spieltag gespielt, oder bei Nichtantritt gegen die nicht antretende Mannschaft gewertet. (Ausnahme – Höhere Gewalt)

5.1.3. Spielverlegungen müssen zwischen den jeweiligen Mannschaftskapitänen oder deren Stellvertreter vereinbart werden. Spielverlegungen die sich über den Zeitraum von 4 Wochen nach dem offiziellen Spieltag erstrecken, bedürfen der Zustimmung des Ligasekretärs. Für die Austragung des Spiels zu einem früheren Zeitpunkt als den offiziellen Spieltag gibt es keine zeitlichen Beschränkungen.

5.1.4. Eine bereits genehmigte Verlegung eines Ligaspieles, darf nicht noch einmal verlegt werden. Jede Spielverlegung, ob vor dem offiziellen Spieltag oder nach dem offiziellen Spiel, muss im Ligaverwaltungsprogramm (LVP) eingetragen werden.

5.1.5. Dies gilt auch für Verlegungen der Uhrzeit am offiziellen Spieltag oder für Spielortverlegungen.

5.1.6. Bis zum regulären Spieltag muss ein Nachholtermin feststehen. Sollte dieses nicht der Fall sein so hat die Mannschaft, welche die Spielverlegung beantragt hat, Verloren.

5.1.7. Bei Nichteinigung über einen Termin wird der Reguläre Spieltag

festgesetzt.

5.1.8. Der Letzte Rückrundenspieltag darf grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden.

5.1.9. Spielverlegungen wegen anderen Ligen werden nicht berücksichtigt. Sollte ein Spiel nachweislich wegen einer anderen Liga verlegt werden so hat der Sportausschuss die Möglichkeit eine Strafe gegen diese Mannschaft auszusprechen.

5.2 Spielberichte

5.2.1. Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat der Ligasekretär bzw. das Sportausschuss die Möglichkeit, das Spiel nicht zu werten.

5.2.2. Die Heimmannschaft ist für die Abgabe der Spielberichte und die Eintragung des korrekten Spielergebnisses in die Onlineverwaltung verantwortlich.

5.2.3. Der Spielbericht muss innerhalb von 72 Stunden, gerechnet ab Spielbeginn, in der Ligaverwaltung eingetragen und Hochgeladen sein und somit dem Gruppenleiter zur Kontrolle vorliegen.

5.2.4. Nach Ablauf der Frist ist eine Eintragung nur möglich, wenn der Ligasekretär die Spielpaarung wieder freigibt und die Mannschaft mit einer Strafe belegt. (siehe Ligafinanzregelung)

5.2.5. Nach Ablauf der Zweiten frist wird der Spielbericht bei der Gastmannschaft angefordert die ihrerseits dann auch 72 Stunden Zeit hat den Spielbericht Einzutragen.

5.2.6. Sollte nach den 72 Stunden der Spielbericht nicht eingetragen sein so tritt auch für die Gastmannschaft Punkt 5.2.4. in Kraft.

Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichtsbogens bzw. Ergebnisses oder nicht ordnungsgemäßem Ausfüllen des Spielbogens zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, wird der Sportausschuss eine Strafe gegen die entsprechenden Mannschaften aussprechen.

§6 Teamkapitän

7.7. Jedes Team muss dem Ligasekretär einen Teamkapitän unter Angabe dessen vollständiger Anschrift und Telefonnummer benennen.

7.8. Der Teamkapitän ist in der Liga der offizielle Vertreter seines Teams und somit verpflichtet, an Sitzungen teilzunehmen, die vom Sportwart oder

anderen offiziellen Personen im Zusammenhang mit dem Ligabetrieb einberufen werden.

7.9. Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Sport- und Wettkampfordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

7.10. Jeder Teamkapitän hat alle Veränderungen, die sein Team betreffen, telefonisch und schriftlich seinem zuständigen Ligasekretär mitzuteilen.

§7 Spielverlauf

7.1. Vorbereitung

7.1.1. 15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert.

7.1.2. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:2 - 0:18 - 0:36 verloren (Bezirksoberliga 0:2 - 0:20 - 0:40). Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung.

7.1.3. Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn auszufüllen, d.h. alle Spielernamen, inklusive der Ersatzspieler sind einzutragen. Es dürfen nur Spieler mit gültigem Spielerpass für das jeweilige Team spielen. Die Pässe, sowie die Spielberechtigung sind vor Spielbeginn von den Mannschaftskapitänen zu kontrollieren.

7.1.4. Wenn beide Mannschaften komplett einverstanden sind, kann auch an 2 Geräten parallel gespielt werden.

7.2. Spielbeginn

7.2.1. Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein. Ist er dann anwesend, darf er sein Doppel und seine verbleibenden Spiele (Block 3 und 4) mit und gegen die aktuellen Spieler bestreiten. Sollte er in der dritten Spielrunde zum Aufruf seines Spieles nicht anwesend sein, werden alle seine Spiele, inkl. Doppel, mit 0:2 als verloren gewertet. Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen, jeder gegen jeden.

7.2.2. Spielt eine Mannschaft mit nur 3 Spielern ist dies auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken!

7.2.3. Während des Spiels kann der eingetragene Ersatzspieler gegen einen eingetragenen Spieler ausgewechselt werden. Dies ist auf dem

Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechselung des 2. Ersatzspielers gegen den 1. Ersatzspieler ist möglich. Rückauswechselungen sind nicht möglich.

7.2.4. Während der laufenden Saison darf eine Mannschaft maximal zweimal mit 3 Spielern Antreten. Beim dritten Spiel mit 3 Spielern oder Nichtantritt wird die Mannschaft disqualifiziert.

7.2.5. Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat 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 den beiden Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Spieler dürfen den Spielbereich nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

7.2.6. Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass die falsche Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit der falschen Option, wird das Leg normal gewertet.

7.2.7. 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`s Eye entschieden. Das Ausbullen beginnt der Spieler der Heimmannschaft. Die Darts müssen dabei in der Scheibe stecken bleiben. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt mit dem 3. Satz, dessen Dartpfeil im Doppel Bull`s Eye steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Doppel Bull`s Eye steckender Dartpfeil muss auf Verlangen des Gegners herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das Bull`s Eye oder in das Doppel Bull`s Eye, wird der Wurf wiederholt.

7.3. Spielablauf

7.3.1. Die Abwurflinie darf während des Wurfes betreten, aber nicht überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

7.3.2. Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden. (Im Doppel - bei League kann auch weitergedrückt werden).

7.3.3. Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie

von der Scheibe fallen.

Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.

7.3.4. Ist ein Automat mit Rundenbegrenzung versehen (sollte grundsätzlich freigeschaltet sein), so muss das Spiel fortgesetzt werden. Entweder wird ein neues Spiel bei gleichem Stand gedrückt, oder so lange weitergespielt bis einer der beiden Spieler ein entsprechendes Finish erzielt hat.

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

7.3.6. Jeder Spieler hat vor dem werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:

7.3.6.1. Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter "Startwechsel" in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die ihm verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der "Startwechsel" Taste als nächster.

7.3.6.2. Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer seines Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der "Startwechsel" Taste das Spiel fort.

7.3.7. Wenn der Pfeil beim Check eindeutig im Feld steckt, zählt dieser auch wenn der Automat etwas anderes sagt

7.3.8. Steckt der Pfeil beim Check im Schwarzen und der Automat macht trotzdem aus zählt das nicht

7.3.9. Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:

7.3.9.1. ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.
7.3.9.2. ständiges Übertreten der Abwurflinie.
7.3.9.3. Absichtliches Verzögern des Spiels.
7.3.9.4. Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.
7.3.9.5. Im Umkreis von 1 Meter der Abwurflinie darf nicht gegessen, getrunken oder geraucht werden.
7.3.9.6. Am Automat dürfen keine Kopfhörer mit Musik getragen

werden. Gehörschutz wie z.b. Oropax sind erlaubt.

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner - unabhängig vom Spielstand - das Spiel 2:0 gewonnen.

7.3.10. Sollte ein Gerät in einem nicht spielfähigen Zustand sein oder einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, ist das Gerät innerhalb 1 Stunde zu reparieren. Ansonsten muss die Partie abgebrochen werden und der Ligasekretär ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem vom Ligasekretär festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt bzw. fortgesetzt. Der vom Ligasekretär festgelegte Termin ist für beide Mannschaften bindend.

7.3.11. Alle Spiele (Liga, Pokal, etc.) müssen zu Ende gespielt werden, es dürfen keine Spiele geschenkt werden. Sollte ein Team / Spieler sich weigern das Spiel fortzusetzen muss der Ligasekretär informiert werden.

Bei Missachtung entscheidet der Ligasekretär bzw. der Sportausschuss.

7.4. Spielabschluss

7.4.1. Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat der Ligasekretär bzw. der Sportausschuss die Möglichkeit, das Spiel nicht zu werten.

7.4.2. Nach Spielende ist das Ergebnis in die Ligaverwaltung einzutragen und der Spielbericht zur Kontrolle hochzuladen.

Sollte es durch Nichthochladen des Spielberichtsbogens bzw. Ergebnisses oder nicht ordnungsgemäßem Ausfüllen des Spielbogens zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, wird der Sportausschuss eine Strafe gegen die entsprechenden Mannschaften aussprechen.

7.5. Nichtantritt

7.5.1. Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel 0:2 - 0:18 - 0:36 (Bezirksoberliga 0:2 - 0:20 - 0:40) verloren.

7.5.2. Eine Mannschaft die 2 x nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste heraus gerechnet.

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

7.5.4. Wird eine Mannschaft disqualifiziert, entfällt der Anspruch auf die von

ihr gezahlten Startgelder und Mitgliedsbeiträge.

7.5.5. Sollte ein Team aus Selbstverschuldung zu einem Ligaspiel nicht erscheinen, erhält die gegnerische Mannschaft/Gaststätte eine Kostenentschädigung in Höhe von 50,00 €. Diese werden von den am Saisonende zu erhaltenden Sportförderpreisen einbehalten.

7.6. Streitfragen

7.6.1. Streitfragen sind mit Hilfe des Ligasekretärs zu klären. Proteste und Einsprüche müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruches muss binnen 3 Tagen an den Ligasekretär oder an den Sportausschuss gesendet werden (Datum Poststempel). Wird der Einspruch oder Protest per E-Mail oder Fax eingereicht, ist ein Sendebericht vorzulegen.

7.6.2. Ansonsten sind Streitfragen vom Sportausschuss und den betreffenden Mannschaftskapitänen zu klären.

Sollte gegen einen Sportausschussbeschluss Einspruch erhoben werden, ist dies dem Schiedsgericht innerhalb von drei Tagen bekannt zu geben.

§8 Ligabildung

8.1. Ligabildung

8.1.1. Eine Liga besteht aus 6 bis 8 Mannschaften. Besteht eine höhere Klasse noch nicht, so verbleiben die betreffenden Mannschaften in ihrer zurzeit höchsten Klasse.

8.2. Auffüllen von Klassen

8.2.1. Fällt in einer höheren Klasse eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rücken die nächstplatzierten Mannschaften der darunterliegenden Klasse nach.

8.3. Klassennachbildung

8.3.1. Der Aufstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch den Ligasekretär bzw. Sportausschuss geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.

8.4. Ausnahme von der 6 bis 8 Mannschaften- Regel

8.4.1. Fallen zur neuen Saison Mannschaften aus, oder kommen neue Mannschaften hinzu, die in der niedrigsten Klasse ein

Mannschaftsdefizit bzw. einen Überschuss verursachen, ist wie folgt zu verfahren:

8.4.1.1. Die oberen Klassen Bezirksoberliga, Bezirksliga, A-Liga und B-Liga setzen sich immer aus 6 Mannschaften zusammen.

8.4.1.2. Eine andere Anzahl von Mannschaften ist nur in der C-Liga zugelassen, hier jedoch gilt:

Mindestens 4 Mannschaften und maximal 8 Mannschaften in der C-Liga.

In der HDSV - Liga dürfen Jugendliche nur in Übereinstimmung mit dem jeweils aktuell gültigen Jugendschutzgesetz / Nichtraucherschutzgesetz teilnehmen.
(z. Bsp. in Begleitung eines Erziehungsberechtigten)

§9 Saisonabschluss

Die Frühjahrssaison endet mit den Kreismeisterschaften. Auf den Kreismeisterschaften werden die platzierten Teams geehrt und die Teilnehmer an den Hessischen bzw. Deutschen Meisterschaften bekannt gegeben bzw. ausgespielt. Am Ende der Herbstsaison gibt es ein Abschlussturnier. Die Sportförderpreise werden ausschließlich nur noch auf den Kapitänssitzungen ausgegeben. Sind nach diesem Termin die Sportförderpreise noch nicht abgeholt worden, fallen die Sportförderpreise an den HDSV zurück und werden der Jugendförderung zugeführt.

Definition Sportausschuss:

Der Sportausschuss besteht aus:
dem Sportwart
dem/den Ligasekretär/en als Beisitzer
1 Mitglied der Kreisklasse Dillenburg
1 Mitglied der Kreisklasse Wetzlar/Gießen

Stand Frühjahr 2023

Ligafinanzregelung

Startgeld für Mannschaften

Auszahlungsschlüssel:

	C Liga	B Liga	A Liga	BEZ Liga	BEZO Liga
Startgeld	150	150	175	175	200
1. Platz	260	260	315	315	360
2. Platz	220	220	262,5	262,5	300
3. Platz	160	160	178,5	178,5	204
4. Platz	120	120	157,5	157,5	180
5. Platz	80	80	84	84	96
6. Platz	60	60	52,5	52,5	60

Die Verwarngelder werden für folgende Regelverstöße in Euro erhoben:

Nichtantritt einer Mannschaft	50,-
einsetzen von nicht gemeldeten oder gesperrten Spielern (Aktiv)	15.-
wird kein Spielbericht vom Heimteam eingetragen/ eingereicht spielberichte bis zum folgendem Mittwoch je fehlendem Bericht	10,-
kein Kapitän oder Vertreter einer Mannschaft auf der Kapitänssitzung Anwesend	25,-
Fehlendes Startgeld bis zur Kapitänssitzung	25,-
Nichtantritt zum letzten Ligaspiel (Grobes Unsportliches Verhalten) Sollte aus der Tabellensituation ersichtlich sein, das eine Mannschaft absichtlich nicht antritt, stellt dieses ein Grob Unsportliches Verhalten dar	50.-

Verwarngelder müssen bis zum nächsten Ligaspiel auf das Konto vom HDSV überwiesen sein, sonst wird die Mannschaft für das nächste Spiel gesperrt.

Sportförderpreise für die Ligasaison werden Ausschließlich nur noch auf der Kapitainssitzung ausgezahlt.