

Liga Regeln am Steel Dart (LRS)

Gültig ab 01.01.07

Inhalt

1. Grundsätzliches

- 1.1 Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen
- 1.2 Spielorte
- 1.3 Spieler
- 1.4 Teamkapitän
- 1.5 Amateurstatus
- 1.6 Termine

2. Allgemeine Spielregeln

- 2.1 Allgemein
- 2.2 Der Wurf
- 2.3 Beginn und Beendigung des Spiels
- 2.4 Punkte, Score
- 2.5 Dartboards
- 2.6 Beleuchtung
- 2.7 Standleiste
- 2.8 Übungswürfe
- 2.9 Das Spiel

3. Spielverlauf

- 3.1 Vorbereitung
- 3.2 Spielablauf im Einzelnen
- 3.3 Spielvorbereitung
- 3.4 Spielereinsatz
- 3.5 Spielabschluss
- 3.6 Nichtantritt
- 3.7 Streitfragen

4. Ligabildung

- 4.1 Eine Liga besteht aus 6 bis 8 Mannschaften
- 4.2 Auffüllen von Klassen
- 4.3 Klassennachbildung
- 4.4 Ausnahme von der 6 bis 8 Mannschaften- Regel

5. Saisonende

6. Teilnahme an den Kreismeisterschaften

1. Grundsätzliches

1.1 Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

Bezirksoberliga : 501 Double Out
8 Einzel (best of five)
4 Doppel (best of five)
Bezirksliga : 501 Double Out
8 Einzel/4 Doppel (Best of three)
A - Klassen : 501 Double Out
8 Einzel/4 Doppel (Best of three)
B - Klassen : 501 Double Out
8 Einzel/4 Doppel (Best of three)
C - Klassen : 501 Double Out
8 Einzel/4 Doppel (Best of three)

1.2 Spielorte

- 1.2.1 Spielort kann jede „öffentlich zugängliche“ Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, eine Anlage entsprechend dieser LR zu installieren (Hobbykeller oder ähnliches wird als Spielort nicht anerkannt). Es muss sich hierbei z.B. um Gaststätten und Vereinshäuser mit separaten Toiletten (Damen und Herren) handeln.
- 1.2.2 Beiden Mannschaften sollte freie Sicht auf das Dartboard gewährt werden. 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. In diesem Fall ist sofort der Ligasekretär bzw. der Vorstand zu verständigen. Ebenfalls ist in den Wintermonaten für eine angemessene Raumtemperatur (mind. ca. 17°) Sorge zu tragen.
- 1.2.3 Dartboards dürfen nicht in Kreuzungsbereichen von Eingängen, Toiletten oder Fluchtwegen aufgestellt werden.
- 1.2.4 Die Spielstätten sollten mit mindestens zwei Boards ausgestattet sein.
- 1.2.5 Jedes Team ist verpflichtet, für jedes Ligaspiel ein unbenutztes Board zur Verfügung zu halten.
- 1.2.6 Es muss eine Schreibtafel zur Verfügung stehen, die deutlich sichtbar für den Spieler rechts oder links neben dem Board angebracht sein muss.

1.3 Spieler

- 1.3.1 Spielberechtigt sind nur H.D.S.V. e.V. Mitglieder. Der Beitritt in die H.D.S.V. e.V. erfolgt durch Teamanmeldung oder durch Einzelanmeldung. Jugendliche sind nur spielberechtigt in Übereinstimmung mit dem aktuellen Jugendschutzgesetz.
- 1.3.2 Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der Sie beim Vorstand für die laufende Saison angemeldet sind. Hierzu müssen Sie persönlich auf der Mannschaftsmeldung unterschreiben. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die Saison gesperrt. Eine Mannschaft darf aus max. 16 Spielern bestehen.
- 1.3.3 Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst zur darauf folgenden Saison möglich. (s. Pkt. 1.6.1)
- 1.3.5 Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind bis zum Beginn des letzten Vorrundenspiels möglich. Kosten: 2,50 € Bearbeitungsgebühr pro Spieler (+10 € Anmeldegebühr). Spielernachmeldungen sind nur beim Ligasekretär möglich und nur für Mannschaften die noch keine 16 Spieler gemeldet haben. Spielberechtigt ist der Spieler nach Einwilligung des Ligasekretärs. Spieler sind nur spielberechtigt wenn alle erforderlichen Unterlagen (Spielernachmeldung, Beitrittserklärung incl. Einzugsermächtigung) beim Ligasekretär vorhanden sind und dass der Jahresbeitrag vom Konto abgebucht werden konnte. Bei Nichterfüllung der Bedingungen werden alle bereits getätigten Spiele dieses Spielers als verloren gewertet.
Sollte die Nachmeldung nach der Anmeldefrist erfolgen, handelt es sich um eine Ausnahme (s. Pkt. 1.3.6).
- 1.3.6 Über Ausnahmen (Krankheitsfall, unvorhergesehene Härte, höhere Gewalt) entscheidet immer dem Präsidium. Dieser Ausnahmefall ist auf Verlangen dem Präsidium nachzuweisen. Der Spieler ist erst nach Einwilligung des Präsidiums spielberechtigt. Sowohl die Nachmeldung als auch die Einwilligung des Präsidiums hat schriftlich zu erfolgen.

- 1.3.7 Komplette Mannschaften dürfen nicht in niedrigere Klassen einer anderen Liga wechseln. Auch wenn Mannschaften eine Saison nicht spielen, dürfen die Mannschaften nicht abgestuft werden. Über Ausnahmeanträge entscheidet das Präsidium.
- 1.3.8 Wechselt eine Mannschaft nach der Saison das Ligalokal, so bleibt der Ligaplatz im Ligalokal. Nur wenn das Präsidium die wechselnde Mannschaft in ihrer Spielklasse unterbringen kann, darf diese Mannschaft spielen. Durch Schließung verliert das Ligalokal den Anspruch.

1.4 Teamkapitän

- 1.4.1 Jedes Team muss dem Ligasäkreter einen Teamkapitän unter Angabe dessen vollständiger Anschrift und Telefonnummer benennen.
- 1.4.2 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.
- 1.4.3 Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der LRS durch jeden seiner Spieler verantwortlich.
- 1.4.4 Jeder Teamkapitän hat dem Ligasäkreter der zu Saisonbeginn stattfindenden Teamkapitänssitzung brauchbare Wegbeschreibungen zum Spielort seines Vereins/Teams in ausreichender Anzahl auszuhändigen.
- 1.4.5 Jeder Teamkapitän hat alle Veränderungen, die sein Team betreffen, telefonisch und schriftlich seinem zuständigen Ligasäkreter mitzuteilen. Schriftliche Meldungen, die gravierende Änderungen z.B. in der Vereinsstruktur, beinhalten, sind von der Vereinsführung mit zu unterschreiben. Dieses betrifft insbesondere die Abmeldung eines Teams vor und während der Saison.

1.5 Amateurstatus

- 1.5.1 Der H.D.S.V. e.V. versteht sich als Verband, der Sportlern eine neue Heimat gibt, die sich um des Sportes willen und nicht in erster Linie aus materiellen Gesichtspunkten dem Dartsport zugewandt haben.
- 1.5.2 Es ist allen Verbandsmitgliedern untersagt, Spieler auf finanzielle oder materielle Art abzuwerben. Sowohl die vollzogene Abwerbung als auch der Versuch einer Abwerbung werden von den zuständigen Gremien als Verstoß gegen den Amateurstatus geahndet.

1.6 Termine

- 1.6.1 Saisonanfang
 - Die Ligawettbewerbe können zweimal jährlich durchgeführt werden, und zwar:
 - a) Frühjahrsaison : letztmöglichster Meldetermin : 01.März des Jahres
 - b) Herbstsaison : letztmöglichster Meldetermin : 01.September des Jahres
 - Aus organisatorischen Gründen kann der Meldeschluss vom Präsidium vorverlegt werden. Erst nach dem Ligabesprechungsabend (Kapitänssitzung) kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.
- 1.6.2 Spieltermine und Spielverlegungen
 - a) der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Der reguläre Spieltag und Uhrzeit (mit 30 min. Kulanzzeit) wird am Ligabesprechungsabend festgelegt.
 - b) Die Heimmannschaft ist für die Abgabe der Spielberichte verantwortlich. Der Spielbericht muss innerhalb von 9 Tagen (bis zum nächsten Montag 19.00 Uhr), gerechnet ab Spieltag, dem Ligasekretär vorliegen. Liegt der Spielberichtsbogen jedoch innerhalb der gegebenen Frist nicht dem Ligasekretär vor wird dieses Spiel für die Heimmannschaft 0:12 / 0:24 / 0:2 als verloren gewertet. (Wertung gem. Klassen-Regelung s. Pkt. 1.3.6.)
 - c) Eine Spielverlegung muss bis spätestens Sonntag 20.00 Uhr vor dem offiziellen Spieltag beim Gegner angemeldet werden. Spielverlegungen müssen zwischen den jeweiligen Mannschaftskapitänen oder deren Stellvertreter vereinbart werden.

Wird diese Frist nicht eingehalten, so muss der Gegner einer Spielverlegung nicht mehr zustimmen und das Spiel wird am festgelegten Spieltag gespielt, oder bei Nichtantritt gegen die nicht antretende Mannschaft gewertet.
(Ausnahme – Höhere Gewalt s. Pkt. 1.3.6)

Es steht dem Gegner aber frei, trotz verstrichener Frist einer Spielverlegung zuzustimmen. Verlegt werden darf ein Spiel maximal bis auf den folgenden Samstag nach dem offiziellen Spieltag.

Ist dies der Fall, so ist der Spielberichtsbogen bis spätestens Montag 19:00 Uhr nach dem Spieltag abzugeben.

Für die Austragung des Spiels zu einem früheren Zeitpunkt als den offiziellen Spieltag gibt es keine zeitlichen Beschränkungen.

d) Bei Nichteinigung über einen Termin muss der Ligasekretär in Kenntnis gesetzt werden. Der Ligasekretär setzt für beide Mannschaften einen verbindlichen Termin fest (z.B. Nachholspieltag). Dies kann für Mannschaften die mehrere Spiele verlegt haben auch bedeuten, dass sie dann auch zwei Spiele an einem Tag nachholen müssen.

Die Mannschaft, die zum festgesetzten Termin nicht erscheint, hat das Spiel verloren. (Ausnahme – Höhere Gewalt s. Pkt. 1.3.6)

e) Der letzte Spieltag darf grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden. (d.h. die Spiele dürfen nur vorverlegt werden).

2. Allgemeine Spielregeln

2.1 Allgemeines

- 2.1.1 Alle Spieler müssen Darts benutzen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sind. Jeder Dart muss aus einer Metallspitze (Point), einem Wurfkörper (Barrel), einem Schaft und einem Flight bestehen.
- 2.1.2 Der Teamkapitän hat nur vor Beginn des Spiels das Recht, eine Überprüfung der in **Pkt. 2.6 und Pkt. 2.7.** genannten Bestimmungen zu verlangen.
- 2.1.3 Alle Spieler und Teams sind verpflichtet, die in dem H.D.S.V. e.V. festgehaltenen Ligaregeln zu beachten. Die Auslegung der Ligaregeln obliegt der H.D.S.V. e.V. - Ligaleitung. In Streitfällen entscheidet das H.D.S.V. e.V. - Präsidium.

2.2 Der Wurf

- 2.2.1 Alle Darts müssen vorsätzlich nacheinander mit der Hand des Spielers auf das Board geworfen werden.
- 2.2.2 Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, der Spieler beendet Leg, Set oder Match mit weniger als den drei ihm zur Verfügung stehenden Darts.
- 2.2.3 Ein Dart, der aus dem Board herausfällt oder daran abprallt, darf nicht wieder geworfen werden.
- 2.2.4 Solange sich ein Spieler im Wurfbereich aufhält, ist es dem Gegner nicht gestattet, eine wurffertige Haltung einzunehmen.

2.3 Beginn und Beendigung des Spiels

- 2.3.1 Bei allen Spielen wird entsprechend der Spielvarianten der einzelnen Liga-Klassen gespielt. (s.Pkt. 1.1)
- 2.3.2 Das Zentrum der Scheibe (Bull's Eye) zählt 50 Punkte. Hat ein Spieler 50 Punkte Rest, kann er das Leg durch einen Treffer im Bull's Eye beenden (Doppel-25).
- 2.3.4 Es gilt die Bust- Regel. Sie besagt, dass ein Spieler, der mehr punktet als er Rest hat (bzw. genauso viel ohne Schlussschuss oder soviel, dass nur noch ein Punkt Rest übrig bleiben würde), einen ungültigen Wurf erzielt hat (Bust). Der Spieler bleibt auf der Restpunktzahl, die er vor dem ungültigen Wurf hatte.
- 2.3.5 Der Schreiber (= Boardschiedsrichter) gibt nur dann durch ein deutliches Zeichen zu erkennen, dass ein Leg, Set oder Match beendet wurde, wenn der Spieler das benötigte Doppel getroffen hat. Erst das Zeichen des Schreibers beendet Leg, Set oder Match. Die Darts dürfen erst nach dem Zeichen des Schreibers aus dem Board gezogen werden.
- 2.3.6 Wirft ein Spieler, nachdem er das benötigte Doppel bereits getroffen hat, irrtümlich einen Dart nach, zählen die damit erzielten Punkte nicht, da das Leg, Set oder Match durch den vorigen Dart bereits beendet wurde.

2.4 Punkte, Score

- 2.4.1 Die erzielten Punkte werden nur dann gewertet, wenn die Spitze des Darts im zählbaren Bereich (vom äußeren Draht des Doppel-Rings nach innen hin) stecken bleibt oder die Oberfläche des Boards dauerhaft berührt, bis der Spieler die Darts wieder herausgezogen hat.
- 2.4.2 Die Punkte zählen für das durch den Draht begrenzte Segment, in das der Dart eindringt bzw. dessen Oberfläche die Spitze dauerhaft berührt.
- 2.4.3 Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schreiber registriert worden ist, wobei dem Gegenspieler die Möglichkeit gegeben werden muss, den Wurf zu überprüfen.
- 2.4.4 Nachdem die Darts aus dem Board gezogen worden sind, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punktzahl nicht mehr möglich.
- 2.4.5 Jede Punktzahl und jede Subtraktion müssen von Schreiber und Spieler nach jedem Wurf geprüft werden. Dies muss vor dem nächsten Wurf erfolgen. Korrekturen bezüglich notierter Punktzahl bzw. Subtraktion sind nur bis zum nächsten Wurf des betreffenden Spielers möglich.

Beispiel für korrektes Schreiben:			
Spieler A		Spieler B	
Score	Rest	Score	Rest
	501		501
100	401	81	420
140	261	100	320
79	182	85	235
100	82	54	181
50	32	100	81
16	16	63	18
16	GAME SHOT		

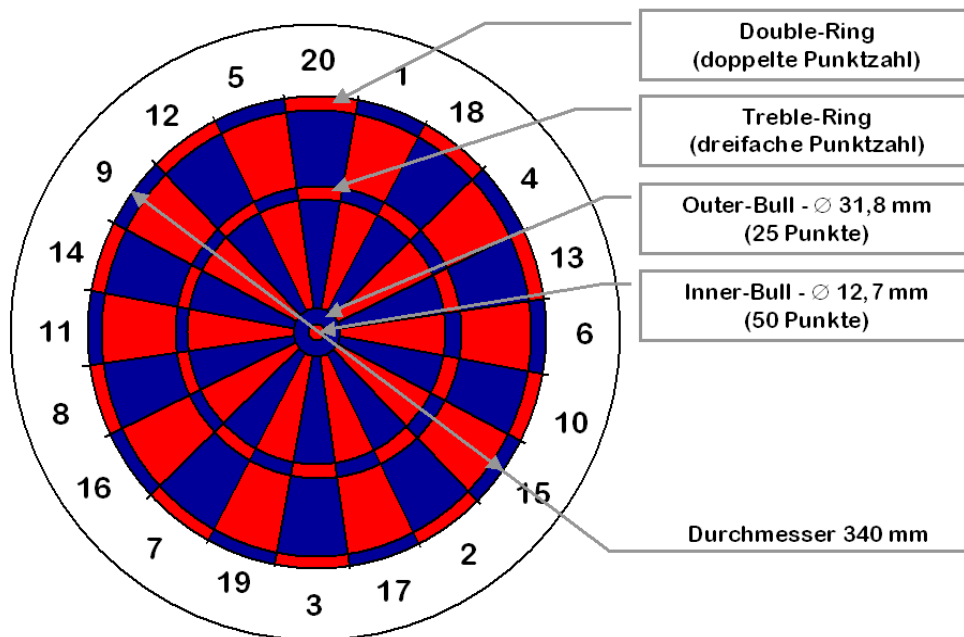
(Ab einer Restpunktzahl im Bustbereich (181) sollte die vorangegangene Restpunktzahl sowie der erzielte Score durchgestrichen werden, so dass Missverständnisse bzgl. der Restpunktzahl vermieden werden)

- 2.4.6 Die Tafel (oder eine ähnliche Einrichtung) muss für den Spieler deutlich sichtbar rechts oder links neben dem Board angebracht sein. Der Punktestand muss für den Spieler deutlich lesbar vom Schreiber/Boardschiedsrichter notiert werden.
- 2.4.7 Die einzige Person, die während eines Spiels dem Spieler Auskunft über seine Restpunktzahl geben darf, ist der Schreiber. Diese darf nur als tatsächliche Punktzahl genannt werden (z.B. „40“; nicht: „Doppel 20“).
- 2.4.8 Der Spieler, der zuerst seine Punktzahl durch Treffen des benötigten Doppels auf Null reduziert, ist Gewinner des Legs.
- 2.4.9 Der Schreiber ist Obmann für Streitigkeiten, die während des von ihm geschriebenen Spiels entstehen. Er kann bei Bedarf mit den beteiligten Teamkapitänen Rücksprache halten, bevor er eine Entscheidung trifft.

2.5 Dartboards

- 2.5.1 Alle Dartboards müssen vom Typ Bristle sein.
- 2.5.2 Alle Dartboards müssen die Segmente „1 - 20“ („Clock Pattern“) enthalten.
- 2.5.3 Im inneren Ring zählt die getroffene Zahl dreifach (treble).
- 2.5.4 Im äußeren Ring zählt die getroffene Zahl doppelt (double).
- 2.5.5 Der äußere Teil des Zentrums zählt 25 Punkte (Ring).
- 2.5.6 Das Zentrum zählt 50 Punkte (Bull's Eye) und ist ein Doppel.
- 2.5.7 Alle Drähte, welche Segmente trennen (Double, Treble usw.) und zusammen die „Spinne“ (Spider) bilden, müssen flach am Dartboard angebracht sein.
- 2.5.8 Das Dartboard muss derart befestigt sein, dass die senkrecht gemessene Höhe von der Mitte Bull's Eye bis zu einem Punkt, der auf gleicher Höhe mit dem Abwurfpunkt hinter der Standleiste (Oche) liegt, 1,73 m beträgt.
- 2.5.9 Das Dartboard muss so befestigt sein, dass das Segment der 20 schwarz ist und die obere Mitte bezeichnet.

Standardmaße des Dartboards:		
Double- und Trebling	Innenmaß	8,0 mm
Durchmesser des „Bull's Eye“	Innenmaß	12,7 mm
Durchmesser des „Ring“	Innenmaß	31,8 mm
Entfernung vom äußeren Doppeldraht zum Mittelpunkt		170,0 mm
Entfernung vom äußeren Trebledraht zum Mittelpunkt		107,0 mm
Durchmesser zwischen den äußeren Doppeldrähten		340,0 mm
Durchmesser des gesamten Dartboards		451,0 mm
Standard Wire Gauge (Eichmaß der Drahtspinne) 16 - 18 SWG		



2.6 Beleuchtung

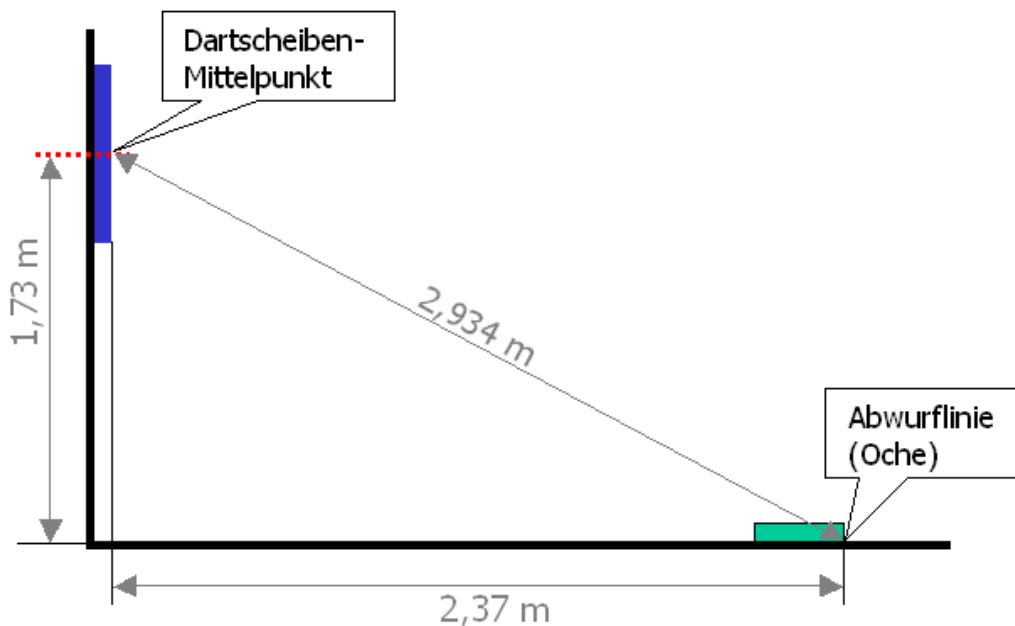
- 2.6.1 Bei allen Spielen muss das Board mit einem Minimum von 400 Lux beleuchtet werden. Der Beleuchtungskörper darf bis zu 1,50 m vom Board entfernt angebracht sein.
- 2.6.2 Die Beleuchtungskörper müssen so angebracht werden, dass ein Spieler, der an der Standleiste steht, nicht geblendet wird.

2.7 Standleiste

- 2.7.1 Eine Standleiste (Oche) ist für alle Ligen Pflicht.
- 2.7.2 Die Standleiste muss 3,8 cm - 5 cm hoch und 61 cm lang sein. Sie muss an dem Punkte der Mindestwurfentfernung (parallel zur Boardoberfläche) angebracht sein. Die Entfernung der von dem Board abgewandten Seite der Standleiste bis zu einer imaginären Linie senkrecht von der Oberfläche des Boards zum Boden muss 2,37 m betragen.
- 2.7.3 Die diagonale Entfernung vom Zentrum des Boards bis zur Rückseite der Standleiste auf Bodenniveau muss 2,93 m betragen.
- 2.7.4 Wenn ein Oche einen erhöhten Spielbereich bildet, so muss der Oche derart konstruiert sein, dass er zentral zum Dartboard steht. Die Maße des Oches sind in diesem Fall: Breite = 1525 mm; Höhe = 38 mm; minimaler Standbereich hinter dem Oche = 1220 mm.
- 2.7.5 Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten. Ein Dart muss losgeworfen werden, solange sich beide Füße hinter der Standleiste befinden.
- 2.7.6 Wünscht ein Spieler einen Dart aus einer Position zu werfen, die sich neben der Standleiste befindet, muss er sich hinter eine imaginäre Linie stellen, die entlang der Rückseite der Abwurfleiste verläuft.
- 2.7.7 Verstößt ein Spieler gegen **Pkt. 2.7.5** und/oder **Pkt. 2.7.5** dieser LRS, so wird er in Gegenwart seines Teamkapitäns vom Schreiber verwarnet. Nach einer Verwarnung zählen alle Punkte, die bei einem erneuten Regelverstoß erzielt werden, nicht.

Maße des Spielbereichs:

Höhe des Zentrums des Bull's Eye	1730 mm
Mindestwurfentfernung	2370 mm
Diagonale Entfernung Oche - Bull's Eye	2930 mm
Höhe der Standleiste (Oche)	38 mm
Länge der Standleiste (Oche)	610 mm
Seitlicher Abstand vom Bull's Eye zur Wand (mind.)	900 mm
Seitlicher Abstand zweier Boards von Bull's Eye zu Bull's Eye	1800 mm



2.8 Übungswürfe

- 2.8.1 Jeder Spieler hat das Recht, sich vor Beginn seines Spieles gemeinsam mit seinem Gegner insgesamt eine Minute lang an dem Board, an dem das Spiel stattfinden soll, einzuwerfen.
- 2.8.2 An Boards, die beim Wurf der Spieler in deren Sichtbereich liegen, sind während des Spiels keine Übungswürfe gestattet.

2.9 Das Spiel

- 2.9.1 Alle an einem Ligaspiel beteiligten Spieler haben sich an diese Ligaregel zu halten.
- 2.9.2 Erscheint ein Spieler (bzw. ein komplettes Doppel) nicht binnen 5 Minuten nach Beendigung des vorangegangenen Spieles an dem betreffenden Board zum anstehenden Spiel, oder spielt er (bzw. es) dieses nicht zu Ende, so wird dieses mit 2:0 für den (bzw. die) Gegner gewertet.
- 2.9.3 Im Spielbereich dürfen sich nur der Schreiber und die am Spiel beteiligten Spieler aufhalten.
- 2.9.4 Vor dem werfenden Spieler darf sich nur der Schreiber aufhalten. Er muss seine Bewegungen während des Wurfes auf ein Minimum reduzieren. Ihm ist es untersagt, während seiner Tätigkeit als Schreiber zu rauchen.
- 2.9.5 Der Spieler muss sich während des Wurfes seines Gegners mindestens 61 cm hinter diesem aufhalten.
- 2.9.6 Während eines Matches müssen sich alle Anwesenden ruhig verhalten. Nur der Werfer darf Fragen an den Schreiber stellen. Zwischenrufe, insbesondere das Zurufen der Restpunktzahl oder von Ratschlägen zum Ausmachen, von anderen Spielern, Zuschauern oder Offiziellen sind nicht erlaubt.
- 2.9.7 Jeder Spieler, der gegen **Pkt. 2.9.6** dieser LRS verstößt, wird im Beisein seines Teamkapitäns vom Schreiber verwarnet; jeder weitere Verstoß gegen **Pkt. 2.9.6** führt zu einer sofortigen Disqualifikation des Spielers oder Teams.

- 2.9.8 Der werfende Spieler kann den Schreiber (und nur diesen) nach der geworfenen Punktzahl (Score) fragen oder sich bei ihm erkundigen, wie hoch die Restpunktzahl ist. Der Schreiber muss dem Spieler wahrheitsgemäß antworten, darf ihm jedoch keine Angaben über die Art und Weise, wie das Leg zu beenden ist, machen, d.h., er muss dem Spieler die Restpunktzahl als Zahlenwert nennen (z.B. „40“ Punkte, und nicht: „Doppel 20“).
- 2.9.9 Alle Fragen, die die Punktzahl und die Subtraktion betreffen, müssen geklärt sein, bevor der Spieler seinen nächsten Wurf ausführt.
- 2.9.10 Nach Beendigung eines Legs, Sets oder Spieles durch das Zeichen des Schreibers („Game shot“) sind Beanstandungen bezüglich des Punktestandes oder der Subtraktion nicht mehr zulässig.
- 2.9.11 Tritt bei einem Spieler während des Spiels ein Schaden an seinem Sportgerät auf, so sind ihm 3 Minuten Zeit zu gewähren, um das Sportgerät (Dart) zu reparieren oder auszutauschen.
- 2.9.12 Muss ein Spieler aufgrund außergewöhnlicher Umstände den Spielbereich verlassen, so muss ihm dies mit Zustimmung des Gegners für 5 Minuten gewährt werden.
- 2.9.13 Jeder Spieler (bzw. jedes Team) der/das für schuldig befunden wird, ein Spiel bzw. Match vorsätzlich verloren zu haben, kann durch das Schiedsgericht des H.D.S.V. e.V. nach vorheriger Überprüfung bestraft werden.
- 2.9.14 Ist ein Spieler/Team in Angelegenheiten verwickelt, die den Dartsport in Misskredit bringen, werden gegen den Spieler/das Team Disziplinarmaßnahmen vom Schiedsgericht des H.D.S.V. e.V. ergriffen.

3. Spielverlauf

3.1 Allgemeines

- 3.1.1 Der Spielablauf ist gemäß den Spielvariationen der einzelnen Spielklassen des H.D.S.V. e.V. - Ligasystems durchzuführen (s. Pkt. 1.1), sofern dies nicht ausdrücklich anders festgehalten ist.

3.2 Spielablauf im Einzelnen

- 3.2.1 Im H.D.S.V. e.V. - Ligasystem werden 8 (acht) Einzel und 4 (vier) Doppel gespielt.
- 3.2.2 Jede der 12 (zwölf) Partien ist ein Spiel entsprechend den Spielvariationen der einzelnen Liga-Klassen.
- 3.2.3 Jede gewonnene Partie bedeutet einen Punkt für das entsprechende Team (maximal 12 Punkte).
- 3.2.4 Relegationsspiele sind beendet, sobald ein Team sieben Punkte erreicht hat. Beim Spielstand von 6:6 entscheidet ein Teamgame 1001-best-of-three Legs.
- 3.2.5 Es wird grundsätzlich an einem Board gespielt. Bei Einigung zwischen den beiden Teamkapitänen kann an zwei Boards gespielt werden.
- 3.2.6 Relegationsspiele werden grundsätzlich an zwei Boards gespielt.

3.3 Spielvorbereitung

- 3.3.1 Der Teamkapitän der Gastgeber hat dafür Sorge zu tragen, dass die Spielbedingungen entsprechend **Pkt. 2.5** und **Pkt. 2.7** bzw. **Pkt. 1.2** dieser LRS geprüft sind.
- 3.3.2 Beide Teamkapitäne tragen vor Beginn des Spiels unabhängig voneinander acht Einzelspieler in der Reihenfolge ihres Antretens mit Namen, Vornamen und Mitgliedsnummer in den Spielbericht ein. Anschließend erfolgt der Übertrag in den gegnerischen Spielbericht.
- 3.3.3 Nach dem Eintrag erfolgt der Münzwurf zur Ermittlung der Anwurfberechtigung. Dabei wählt der Gastteamkapitän eine Seite der Münze, die der Heimteamkapitän in die Luft wirft. Der Sieger des Münzwurfs beginnt die ungeraden Spiele. Hierbei erforderlichenfalls auch das 3. Leg. Es gibt keine Tie-Break-Regel, sondern das letzte Leg eines Spiels beginnt der Sieger des Münzwurfs. Beim Teamgame im Relegationsspiel entscheidet ein erneuter Münzwurf die Anwurfberechtigung. Bei Leg-Gleichstand (1:1) im Teamgame entscheidet ein Bullwurf, wer das 3. Leg beginnt.
- 3.3.4 Vor dem Anwurf überprüfen beide Teamkapitäne die Spielberechtigung der gegnerischen Spieler gem. **Pkt. 1.3.1** dieser LRS. Sollte sich dabei herausstellen, dass ein Spieler nicht einsatzberechtigt ist, muss er sofort aus dem Spielbericht gestrichen werden. An seiner Stelle darf kein Ersatzspieler zum Einsatz kommen, d.h., dieser Platz in der Mannschaftsaufstellung bleibt frei.
- 3.3.5 Die Aufstellung der Doppel erfolgt nach Absolvierung aller Einzel entsprechend der **Pkt. 3.3.1 - 3.3.4**.

3.4 Spielereinsatz

- 3.4.1 Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die den unter **Pkt.1.3** gestellten Anforderungen erfüllen.
- 3.4.2 Derselbe Spieler darf nur einmal im Einzel und einmal im Doppel eingesetzt werden.

Für die Bezirksklasse und Kreisliga gilt: Zwei Spieler eines Teams dürfen zweimal im Einzel und zwei andere Spieler eines Teams dürfen zweimal im Doppel eingesetzt werden.

Die doppelt einzusetzenden Spieler werden durch Losverfahren ermittelt.

Es werden vor den Einzeln max. zwei Spieler aus dem anwesenden Spielerkader eines Teams ausgelost, die im **Einzel** zweimal eingesetzt werden dürfen. Danach wird gem. **Pkt. 3.3.2** der Spielberichtsbogen ausgefüllt. Aus den noch verbleibenden Spieler werden dann vor der Aufstellung der Doppel max. zwei Spieler ausgelost, die in den **Doppeln** dann zweimal eingesetzt werden dürfen. Die Auslosung erfolgt öffentlich im Beisein beider Teamkapitäne.

- 3.4.3 Sollte ein Team mit weniger als den notwendigen spielberechtigten Spielern antreten, so darf es den/die freien Platz/Plätze ebenso geheim setzen, wie die übrigen Plätze. Jeder nicht angetretene Spieler (= freier Platz) bedeutet ein 2:0 für das gegnerische Team. Treffen zwei freie Plätze aufeinander, wird diese Begegnung 0:0 Punkte und 0:0 Sätze gewertet.
- 3.4.4 Ein Team muss mit mindestens 6 spielberechtigten Spielern antreten, wovon 5 vor Beginn des Spieles zur Überprüfung der Spielberechtigung anwesend sein müssen. Der sechste Spieler muss anwesend sein, wenn das fünfte Spiel beendet worden ist.
- 3.4.6 Im Teamgame der Relegationsspiele dürfen maximal 8 Spieler eingesetzt werden die für das Team gemeldet sind. Für fehlende Spieler wird kein Score abgezogen.

3.5 Spielabschluss

- 3.5.1 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 Vorstand die Möglichkeit, das Spiel nicht zu werten.
- 3.5.2 Nach Spielende ist das Ergebnis sofort dem Vorstand mitzuteilen, der unterschriebene Spielberichtsbogen, wird dann per Post, Fax, E-Mail oder persönlich dem Vorstand nachgereicht.
- 3.5.3 Der Spielberichtsbogen muss innerhalb neun Tagen (bis zum nächsten Montag 19.00 Uhr) beim Vorstand vorliegen, ansonsten gilt das Spiel für die Heimmannschaft als verloren und der Vorstand behält sich vor 10,00 € als Strafgeld von der geleisteten Kautions einzubehalten. Sollte es aus Ligatechnischen Gründen erforderlich sein, kann das Präsidium mit den Mannschaftskapitänen einen anderen Zeitraum bestimmen.
Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichts Bogens zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, besteht die Möglichkeit, eine gesonderte Entscheidung zu treffen.

3.6 Nichtantritt

- 3.6.1 Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel 0:2 - 0:12 - 0:24 (Bezirksliga 0:2 - 0:20 - 0:40 in der Bezirksoberliga 0:2 - 0:20 - 0:56) verloren.
- 3.6.2 Eine Mannschaft die 2 x nicht antritt wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste herausgerechnet.
- 3.6.3 Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann die Mannschaft vom Präsidium sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.
- 3.6.4 Wird eine Mannschaft disqualifiziert, entfällt der Anspruch auf die von ihr gezahlten Startgelder und Mitgliedsbeiträge.
- 3.6.5 Jede Mannschaft hat eine Kautions in Höhe von 40,00 € beim Präsidium für die laufende Saison zu hinterlegen. Sollte ein Team aus Selbstverschuldung zu einem Ligaspiel nicht erscheinen, erhält die gegnerische Mannschaft eine Kostenentschädigung in Höhe von 20,00 €. Sollte sich eine Mannschaft am Saisonende auflösen, erhält sie die volle Kautions zurück, sofern sie keine Strafzahlungen wegen Nichtantritt verschuldet hat. Ansonsten bleibt die Kautions für die folgende Saison beim Präsidium hinterlegt. Die Kautions ist für die neue Saison dann wieder auf 40,00 € aufzustocken, wenn die Mannschaft weiter bestehen bleibt und Strafzahlungen fällig wurden.

3.7 Streitfragen

- 3.7.1 Streitfragen sind mit Hilfe des Vorstands 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 das Präsidium gesendet werden (Datum Poststempel). Wird der Einspruch oder Protest per E-Mail oder Fax eingereicht, ist ein Sendebericht vorzulegen.
- 3.7.2 Ansonsten sind Streitfragen zwischen dem Präsidium und den betreffenden Mannschaftskapitänen zu klären.
- 3.7.3 Sollte gegen einen Präsidiumsbeschluss Einspruch erhoben werden, ist dieser dem dafür eingesetzten Schiedsmann innerhalb von drei Tagen bekannt zu geben.

4. Ligabildung

3.1 Eine Liga besteht aus 6 bis 8 Mannschaften

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

3.2 Auffüllen von Klassen

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

3.3 Klassennachbildung

Der Aufstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch das Präsidium geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.

3.4 Ausnahme von der 6 bis 8 Mannschaften- Regel

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:

- 3.4.1 Die oberen Klassen setzen sich immer aus 6 bis 8 Mannschaften zusammen.
- 3.4.2 Eine andere Anzahl von Mannschaften ist nur in der jeweils niedrigsten Klasse zugelassen, hier jedoch gilt:
 - a) maximal 8 Mannschaften in einer Liga.
 - b) mindestens 4 Mannschaften in einer Liga.
- 3.4.3 In der H.D.S.V. e.V. - Liga dürfen nur Spieler ab 16 Jahren teilnehmen, sowie Jugendliche nur in Übereinstimmung mit dem jeweils aktuell gültigem Jugendschutzgesetz (z. Bsp. in Begleitung eines Erziehungsberechtigten).

**Zu guter Letzt die wichtigste aller Regeln
!!!!!! Fair play please !!!!!!!**

Euer H.D.S.V. e.V..