

1. Allgemeine Regeln

1.1. Spielvariationen in den einzelnen Liga – Klassen

Bezirksliga:	501 D.O.	16 Einzel + 4 Doppel
A – Liga:	501 D.O.	16 Einzel + 2 Doppel
AB- Liga	501 M.O.	16 Einzel + 2 Doppel
B – Liga:	301 M.O.	16 Einzel + 2 Doppel
C – Liga:	301 S.O.	16 Einzel + 2 Doppel

Die Doppel sollten zuerst gespielt werden.

Es wird mit **Teamgame** gespielt, d.h. bei einem Unentschieden, wird ein Entscheidungssatz gespielt.

Hierbei spielen Spieler 1 und 2 sowie Spieler 3 und 4 zusammen, und zwar diejenigen, die im letzten Block gespielt haben.

Es darf kein Spieler extra nur für das Teamgame eingewechselt werden.

1.2. Spielerqualifikation

- 1.2.1. Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligasekretär für die laufende Saison angemeldet sind. Hierzu müssen sie persönlich auf der Mannschaftsmeldung mit Namen und Anschrift angemeldet sein.
- 1.2.2. Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst zur darauf folgenden Saison möglich. Im Ausnahmefall entscheidet das Ligabüro.
- 1.2.3. Zu einer Mannschaft der niedrigeren Klasse dürfen nur maximal zwei Spieler wechseln, die in der Vorsaison eine Klasse höher gemeldet waren. Grundsätzlich darf ein Spieler von Saison zu Saison nur eine Klasse tiefer spielen. Ausschlaggebend ist hier die Klasse der Vorsaison, Abstiege werden nicht berücksichtigt. Spieler aus der so genannten Bundesliga dürfen auch in der MDL gemeldet werden, beim Ligaspiel dürfen jedoch nur maximal 2 der Bundesligisten eingesetzt werden.
- 1.2.4. **Hat ein Spieler mit seinem Team einen Aufstiegsplatz erreicht, und meldet dann nicht in der nächsten Saison, bleibt der erreichte Status der höheren Liga erhalten, auch wenn der Spieler sich nach mehreren Saisons Pause wieder anmeldet.**
- 1.2.5. **Spielernachmeldungen** in der laufenden Saison sind bis zum Ende der Vorrunde möglich. Der Spieler ist **nur mit Bild** auf der Teamkarte der M –D – L spielberechtigt.
Danach ist eine Nachmeldung nur in Ausnahmefällen durch die Entscheidung des Ligabüros möglich.
Mindestalter 16 Jahre, in Ausnahmefällen entscheidet der Ligasekretär.

- 1.2.6. Sollte gegen einen Spieler ein Lokalverbot ausgesprochen worden sein, muss er zum Spiel seiner Mannschaft eingelassen werden, ansonsten wird das Spiel an einem neutralen Ort durchgeführt.

1.3. Sporttechnische Voraussetzungen

- 1.3.1. Gespielt wird ausschließlich auf Dart – Automaten mit Zwei-Loch-Scheibe.

- 1.3.2. Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie folgenden Spezifikationen entsprechen:

1. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Board ermöglichen.
2. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.
3. Das Maximalgewicht beträgt 18 g. Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet.

- 1.3.3. Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,44m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls Eye – Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2.98m. Im Zweifelsfall(z.b. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor dem Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

- 1.3.4. Das Board muss bei Wettkämpfen mit 40 Watt beleuchtet sein.

1.4. Termine

- 1.4.1. Saisonanfang

Meldetermine werden gesondert bekannt gegeben.

- 1.4.2. Spieltermine und Spielverlegungen

- a) Der Heimspieltag ist von jeder Mannschaft selbst zu bestimmen.

- b) **Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich.**

- c) Abweichungen vom jeweiligen Spieltag sind **nur** mit beiderseitigem Einvernehmen der beiden Mannschaften möglich.

- d) Eine **Spielverlegung** muss spätestens **2 Tage** vor dem regulären Spielbeginn angemeldet werden, beim Gegner und beim Ligasekretär.

In **Ausnahmefällen** wie schlechte Witterung (Eis o. Schneefälle)

oder bedingt durch Unfall oder Krankheit mehrerer Spieler eines Teams, kann das Spiel auch durch den Ligasekretär neu angesetzt werden, maximal 5 std. vor Spielbeginn, müssen der Gegner sowie der Ligasekretär benachrichtigt werden, sonst gilt das Spiel als nicht angetreten.

Alle Spielverlegungen werden nur noch über den Ligasekretär verlegt.

Das bedeutet, wenn es notwendig ist ein Spiel zu verlegen, bekommt der Ligasekretär darüber eine Meldung per Telefon, SMS, E-Mail, oder Fax.

Bei Verlegungen von Spielen ist auf den Heimspieltag der Heimmannschaft zu achten, und die verlegten Spiele müssen dann auch auf die entsprechenden Heimspieltage gelegt werden, es sei denn das Heimteam hat einem anderen Wochentag zugestimmt, und dieses dem Ligasekretär auch entsprechend mitgeteilt.

Dann wird mit den 2 Teams ein neuer Spieltermin innerhalb von 4 Wochen, nach dem im Spielplan gesetzten Termin ausgemacht, der dann für beide Teams bindend ist.

Sollten sich die Teams nicht einigen können, wird das Nachholspiel am Sonntag 4 Wochen nach dem regulären Spieltag gespielt.

Tritt dann ein Team nicht an, wird das Spiel entsprechend gewertet.

2. Spielverlauf

2.1. Vorbereitung

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

Wenn eine Mannschaft **45 Minuten nach der offiziellen Startzeit** nicht anwesend ist, **gilt das Spiel als nicht angetreten**, und es wird eine **Strafe in Höhe von 50,- €** fällig, die zur Hälfte an den Gastwirt, und an die gegnerische Mannschaft gezahlt wird, womit die vorhandenen Gegner den Dartautomaten Münzen können, und somit zumindest einen freien Trainingsabend haben.

Das Strafgeld wird vom Preisgeld der Gegner am Ende der Saison einbehalten, und entsprechend ausgezahlt.

Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden; nur **spielberechtigte Spieler** dürfen eingetragen werden.

Es dürfen nur Spieler mit gültiger Teamkarte für das jeweilige Team spielen.

Die Teamkarte wird zu Beginn des Spiels von den Mannschaftskapitänen kontrolliert, sollten Photos auf den Teamkarten fehlen, weil ein Spieler sich

nachgemeldet hat, könnt Ihr den Ligasekretär anrufen, und es kann dann telefonisch geklärt werden, ob der Spieler auch gemeldet wurde.

Bilder werden dann schnellstmöglich in die Teamkarte nachgetragen.

2.2. Spielbeginn

- 2.2.1. Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit zwei Gewinnsätzen, jeder gegen jeden.
- 2.2.2. Während des Spiels können vier Ersatzspieler gegen vier eingetragene Spieler ausgewechselt werden.**
- 2.2.3. Dies ist in dem Spielbericht in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Die Auswechslung müssen sich die Kapitäne gegenseitig mitteilen
- 2.2.4. Während der laufenden Saison kann jede Mannschaft mit drei Spielern antreten. Der vierte Spieler kann bis zum Beginn seines ersten Spiels noch zu der Mannschaft stoßen. Danach muss eine 0:5- Wertung erfolgen.
- 2.2.5. Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich innerhalb von zwei Minuten an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nach dem dritten Aufruf 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.
- 2.2.6. Beide Spieler haben darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.
- 2.2.7. 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. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den dritten Satz, dessen Dartpfeil im Bull's Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im roten Bulls Eye steckender Pfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue oder in das rote Bulls Eye, so muss noch einmal ausgeworfen werden.

2.3. Spielablauf

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 Verlängerung – gestattet.

- 2.3.1. Alle drei Darts müssen in Richtung des Board geworfen werden.
- 2.3.2. Alle Darts, die in Richtung Board geworfen wurden, gelten als geworfen, egal ob sie punktemäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgeworfen werden oder nachgedrückt werden. (Ausnahme: Wurf auf das Bull – s. Punkt 2.2.6.)
- 2.3.3. Jeder Spieler akzeptiert die vom Dartgerät angegebene Punktzahl, auch bei Evtl. Fehlanzeige.
- 2.3.4. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne.
- 2.3.5. Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Dartgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Dartgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
 - a) Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der „Startwechsel“ – Taste als Nächster.
 - b) Wirft der Spieler alle drei Darts unter der Nummer des Gegners, bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegner setzt nach zweimaligem Betätigen der „Startwechsel“ – Taste fort.
- 2.3.6. Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden.
Fouls sind:
 - a) Ablenkendes Verhalten, während ein Spieler wirft
 - b) Ständiges Übertreten der Abwurflinie
 - c) Absichtliches Verzögern des Spiels
 - d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches BenehmenWird auf Foul erkannt, hat der Gegner – unabhängig vom Spielstand – das Spiel 2:0 gewonnen.
- 2.3.7. Sollte ein Dartgerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen und der Ligasekretär verständigt werden.
- 2.3.8. Das Spiel wird dann zu einem vom Ligasekretär festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt.

- 2.3.9. Wird eine Partie – aufgrund einer Schlägerei, Beschimpfungen oder sonstigen Gründen – abgebrochen, erfolgt eine 3:0 – Wertung zu Lasten der verursachenden Mannschaft.

2.4. Spielabschluss

- 2.4.1. Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen.
- 2.4.2. Nach Spielende ist das Ergebnis sofort dem Ligasekretär per SMS vom Heimteam mitzuteilen, unter **0171 – 1400001** zur Kontrolle kann auch das Gastteam die SMS bestätigen, um Fehlmeldungen zu vermeiden.
- 2.4.3. Der unterschriebene Spielberichtsbogen im Original wird dann per Post, Fax, E-Mail oder persönlich dem Ligasekretär nachgereicht.
- 2.4.4. Die Spielberichtsbögen sollten mindestens einmal im Monat im Ligabüro abgegeben werden.

2.5. Nichtantritt

- 2.5.1. **Tritt eine Mannschaft nicht an, wird eine Strafe von 50 Euro fällig.**
- 2.5.2. Eine Mannschaft, die zweimal nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert.
- 2.5.3. **An den letzten beiden Spieltagen müssen die Mannschaften zu ihren regulären Spielen antreten, ansonsten erfolgt eine Disqualifikation.**
- 2.5.4. **Fällt ein Spiel wegen Nichtantritt eines Teams aus, wird mit 0:3, 0:18 und 0:36 gegen das nicht angetretene Team gewertet.**
- 2.5.5. Bei Streitfragen entscheidet das Ligabüro über Spielort und Spielzeit.
- 2.5.6. Eine Mannschaft, die nicht antritt, weil sie nichts mehr zu verlieren hat, wird sofort disqualifiziert, und kann auch im Einzelfall aus der M D L ganz verbannt werden.
- 2.5.7. Bei allen Disqualifikationen werden die Punkte der betreffenden Mannschaften aus der Tabelle herausgerechnet.

3. Ligabildung (Auf- und Abstieg)

- 3.1. Eine Liga besteht aus sechs bis zehn Mannschaften.
Besteht eine höhere Klasse noch nicht, so verbleiben die betreffenden Mannschaften in der zur Zeit höchsten Klasse.

- 3.2. Auffüllen von Mannschaften
Fällt in der höheren Spielklasse eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rücken die nächstplatzierten Mannschaften der darunter liegenden Klasse nach. (Im Zweifelsfall entscheidet ein Relegationsspiel.)

- 3.3. Klassennachbildung
Der Aufstieg wird nach den sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch den Ligasekretär geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.

Als letzten Satz möchte ich als Ligasekretär allen Teams nahe legen, diese Regeln auch einzuhalten, spielt Fair und habt einfach Spaß beim Darten.

4. Zahlung der Mannschaftsmeldegebühren

Die Teamanmeldung ist mit Kosten verbunden, die entstehenden Kosten sind Startgeld für die Ausschüttung der Preisgelder zum Ende einer jeden Saison. Diese Kosten werden an den betreffenden Automatenaufsteller und den Gastwirt weiter gegeben, und zwar in Form einer ordentlichen Rechnung. Kostenaufstellung im Einzelnen.

Startgeld je Team und Saison.:

A – Liga 180,00 Euro
B - Liga 160,00 Euro
C - Liga 140,00 Euro

(Stand 03.09.2008)