



Ligaregeln

1. Spieltechnische Voraussetzungen

Gespielt wird an allen für den Ligabetrieb zugelassenen Dartautomaten.

Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m 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 1,73 m, gemessen im Zentrum des Bulls Eye, vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Zwischen den Geräten ist ein Abstand von mind. 50 cm und seitlich zur Wand (oder anderen Hindernissen) von mind. 30 cm unbedingt einzuhalten. Vor der Abwurfline muss ein Bereich von mind. 1 Meter frei von Hindernissen (Tische, Stühle usw.) sein.

Eine vorhandene Rundenbegrenzung muss herausgenommen werden, da Spiele nicht durch Ausbullen beendet werden!

Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

Das Dartboard muss bei Wettkämpfen mit einem Minimum von 40 Watt beleuchtet sein.

Die Dartpfeile der Spieler müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Dartboards ermöglichen. Das Maximalgewicht eines Pfeils beträgt 18 g und dieser darf nicht länger als 15,3 cm sein (produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet). Nach unten gibt es keine Begrenzungen.

2. Teilnahme

Spielberechtigt sind alle Teams mit mindestens 4 Spielern und einer Spielstätte in der Stadt Flensburg, den Kreisen Schleswig-Flensburg, Nordfriesland sowie Rendsburg-Eckernförde.

Die Spielstätte sollte für Kinder und Jugendliche "unter 18 Jahren" zugänglich sein, andernfalls werden Spiele gegen Teams mit Spielern unter 18 Jahren (vor Saisonbeginn) von der Ligaleitung an einen neutralen Ort verlegt! Je Dartautomat können 2 Teams gemeldet werden. Es wird keine Eintragung in das Vereinsregister vorgenommen.

Die Ligaleitung behält sich vor, die Teilnahme von Spielstätten, Teams oder Spielern abzulehnen.

Jede Mannschaft zahlt je Spielsaison ein Startgeld. Die jeweiligen Beträge sind abhängig von der Ligaeinteilung und müssen spätestens zum Meldeschlusstag bei der Ligaleitung eingezahlt sein. Bei Nachforderungen (Einteilung in einer höheren Spielklasse) ist vor dem ersten Ligaspiel zu zahlen. Bis zum Eingang des Geldes werden alle Spiele des betreffenden Teams mit 0:10 Sets gewertet. Die Startgelder werden innerhalb der einzelnen Ligen als Siebprämien wieder voll ausgezahlt.

3. Anmeldung

Die Anmeldung hat schriftlich, mit entsprechendem Vordruck für Teammeldung, rechtzeitig zum gesetzten Anmeldeschluss für die jeweilige Spielsaison zu erfolgen. Ebenso müssen das Start- und Pokalgeld, sowie ein Lichtbild von jedem gemeldeten Spieler mit dem Namen auf der Rückseite bis zu diesem Tag bei der Ligaleitung vorliegen, ansonsten besteht kein Anrecht auf die Teilnahme am Ligabetrieb.

Bei Minderjährigen ist zusätzlich die Angabe des Geburtsdatums erforderlich!

Der Kapitän einer Mannschaft bestätigt durch Unterschrift auf der Anmeldung das Einverständnis der gemeldeten Spieler, sowie seine persönliche Haftbarkeit für alle Zahlungsverpflichtungen seines Teams gegenüber der Liga, die während seiner Tätigkeit als Kapitän anfallen. Die Nennung eines Kapitäns ist zwingend erforderlich und dieser MUSS (täglich) telefonisch erreichbar sein!

4. Ligeneinteilung

Neu gemeldete Mannschaften (Teamname) starten grundsätzlich in der untersten Liga.

Ein Team gilt nicht mehr als neu, wenn...

- mind. 2/3 (66,66%) der Spieler in EINEM Team gespielt haben und auch eingesetzt wurden
- max. 2 Spieler (auch Spieler von anderen Teams) neu dazu gemeldet werden
- der alte Teamname nicht mehr gemeldet ist (Grundvoraussetzung)

Neue Teams können sich freiwillig für die A-Liga qualifizieren, wenn sie dies auf der Anmeldung angegeben haben. Wenn es mehr Bewerber als freie Plätze gibt, sind Qualifikationsspiele nötig!

Es wird sich nur auf die Vorsaison bezogen.

Auf- und Abstieg werden nach Anzahl gemeldeter Teams geregelt. Grundsätzlich steigen immer je 2 Teams auf und ab. Relegationsspiele des Drittplatzierten gegen den Drittletzten der höheren Liga sind möglich und werden dann vor der neuen Saison (im Juli) ausgetragen.

A-Liga-Qualifikation geht vor Relegation! Entscheidungsspiele finden ebenfalls im Juli statt!

5. Spielerausweis

Jeder Spieler erhält einen Spielerausweis, den er immer bei sich zu führen und auf Verlangen eines Kapitäns, der Turnierleitung oder der Ligaleitung vorzuzeigen hat. Dieser ist für eine Saison (01.07.-30.06.) gültig und bestätigt die Spielberechtigung. Wird ein Spieler vorzeitig (ohne Spielerausweis) eingesetzt, wird das gesamte Spiel mit 0:10 gegen das entsprechende Team gewertet. Es wird keine Gebühr für die Ausfertigung erhoben.

6. Spielernachmeldung

Spieler können jederzeit nachgemeldet werden, dürfen jedoch erst nach Zahlung des Meldegeldes (z.Z. 5,- €), Abgabe eines Lichtbildes und Erhalt des Spielerausweises spielen. Die Nachmeldung muss spätestens eine Woche vor einem Spiel bei der Ligaleitung vorliegen.

7. Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel zwischen 2 Teams ist während der laufenden Saison jeweils einmal möglich. Der Spieler erhält dann eine Sperre von 3 Ligaspielen und für alle Pokalspiele, die in diesen Zeitraum fallen. An Nachholspielen, die vor der Spielberechtigung verlegt wurden, darf der Spieler auch nicht teilnehmen. Hat der Spieler in der laufenden Saison noch KEIN Spiel bestritten, ist er sofort spielberechtigt.

Spieler von Teams, die sich während der Saison aufgelöst haben, können bis zum Beginn der Rückrunde in anderen Teams nachgemeldet werden.

8. Wechsel des Kapitäns

Beendet der Kapitän eines Teams seine Funktion als solcher, muss ein neuer Kapitän bestimmt werden. Diesem sind vom Vorgänger sämtliche, die Liga und die Mannschaft betreffende, Unterlagen auszuhändigen.

Vom Wechsel des Kapitäns ist die Ligaleitung umgehend zu informieren.

Die Ligaleitung kann einen Spieler als Kapitän ablehnen oder absetzen, wenn dieser in der Vergangenheit seinen Pflichten nicht nachgekommen ist, wiederholt Fehler (z.B. beim Spielbericht) begangen hat oder durch Unsportlichkeit aufgefallen ist!

9. Automatenkosten

Für Ligaspiele hat das Heimteam dafür Sorge zu tragen, dass die Automaten auf -,50 € pro Spieler und Leg eingestellt sind, andernfalls trägt es die Mehrkosten für das Gastteam.

10. Spieltermin

Spieltag ist Samstag, Spielbeginn 18.00 Uhr in der Spielstätte des Heimteams, wenn nicht anderes vereinbart worden ist. Kann ein Team den Termin nicht einhalten, ist spätestens 24 Stunden vor der Begegnung eine Einigung mit dem Gegner zu erzielen und von beiden Kapitänen der Ligaleitung mitzuteilen. Kein Team ist zur Verlegung verpflichtet oder kann dazu gezwungen werden. Eine Verlegung ist von der Ligaleitung zu genehmigen. Die Kapitäne beider Teams haben sich zwecks Terminabstimmung miteinander in Verbindung zu setzen und der Ligaleitung innerhalb 1 Woche, nach dem angesetzten Termin, einen Nachholtermin zu nennen! Letzter möglicher Spieltag der Hinrunde ist der 31.12., letzte Möglichkeit der Rückrunde ist eine Woche nach dem letzten angesetzten Spieltag, sofern der Spielbericht jeweils an diesem Tag bei der Ligaleitung vorliegt.

11. Unmöglichkeit eines Spieltermins

Ist es zwei Teams unmöglich, sich auf einen Spieltermin zu einigen, setzt die Ligaleitung einen Termin und ggf. einen neutralen Austragungsort fest bzw. nach der Hinrunde/Saisonende wird das Spiel unentschieden gewertet.

12. Antreten zum Spiel

Jedes Team muss mit mindestens 4 Spielern antreten. Ist dies nicht der Fall, werden die nicht erfüllten Paarungen als verloren gewertet. Es darf auch mit weniger als 4 Spielern angetreten werden.

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

Ist ein Spieler zu seinem Spiel noch nicht anwesend, kann das betreffende Spiel zurückgestellt werden. Kann der Spieler nach Beenden aller anderen Spiele noch immer nicht antreten, werden alle seine Spiele als verloren gewertet. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel mit 0:10 Sets verloren.

13. Nichtantreten zum Spiel

Tritt eine Mannschaft zum vereinbarten Termin nicht an, wird das Spiel für diese als 0:10 verloren gewertet. Das dritte Nichtantreten hat zur Folge, dass die Mannschaft zur laufenden Spielsaison gesperrt wird. Bereits gespielte Begegnungen werden als nicht gespielt gewertet und aus der Tabelle heraus gerechnet. Geworfene High Scores/Finishes und Ranglistenpunkte der Spieler werden ebenfalls gestrichen.

Ebenso wird verfahren, wenn sich ein Team während der Saison auflöst. Spieler dieser Teams, die vor der Rückrunde in anderen Teams nachgemeldet werden, behalten ihre erzielten Scores und Punkte.

14. Protest gegen Spielverlauf

Sollte der Kapitän eines Teams aufgrund unkorrekten Spielverlaufs oder Anderem die Absicht haben, gegen das Spielergebnis widersprechen zu wollen, muss er dies unter Angabe von Gründen bei „Bemerkungen“ kundtun. Der Spielbericht ist in jedem Fall zu unterschreiben.

15. Meldung der Spielergebnisse

Beide Kapitäne bestätigen nach dem Spiel durch Ihre Unterschrift, dass der Spielberichtsbogen korrekt ausgefüllt ist. Dies beeinträchtigt nicht die regelgemäße Wertung durch die Ligaleitung.

Der unterschriebene Spielberichtsbogen im Original wird dann per Post, Fax, E-Mail oder persönlich von der Heimmannschaft der Ligaleitung zugeführt. Der Original-Spielberichtsbogen muss innerhalb einer Woche nach dem Spiel bei der Ligaleitung vorliegen. Ist das nicht der Fall, wird das betreffende Spiel für das Heimteam mit 0:10 Sets als verloren und als „nicht angetreten“ gewertet. Mangelhaft ausgefüllte Spielberichtsbögen werden ebenfalls mit 0:10 Sets gegen das Heimteam gewertet.

16. Ligapokal

Während der laufenden Saison findet ein Pokal-Wettbewerb statt, an dem alle gemeldeten Teams der Liga ohne Zahlung eines weiteren Startgeldes teilnehmen können. Die Spielpaarungen werden zu jeder Runde aufs Neue ausgelost.

Es wird entsprechend dem Spielbericht der Liga gespielt. Es wird im einfachen KO-System mit Hin- und Rückspiel gespielt. Der Sieger wird im Finale beim Abschlussturnier in *einem* Spiel ermittelt.

High Score/Finish wird nicht gewertet.

Tritt ein Team beim Pokalspiel nicht an, so wird ein Bußgeld in Höhe von 20,- € fällig und das Team, sowie alle gemeldeten Spieler, werden für 2 Jahre beim NLF-Pokal gesperrt.

17. Masters-Ranglistenturniere

Während der Saison finden in den Spielstätten der am Ligabetrieb teilnehmenden Teams Ranglistenturniere statt. Jede Spielstätte hat das Recht, 1 Turnier pro Saison auszutragen. Die Turnierstätte muss für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren zugänglich sein! Sollten mehr Spielstätten als Turniertermine vorhanden sein, werden vorrangig die Spielstätten berücksichtigt, die bereits länger in der Nord-Liga Flensburg gemeldet sind. Neue Spielstätten haben dann in der folgenden Saison Vorrecht. Gegeben falls entscheidet das Los. Es handelt sich dabei um ganz gewöhnliche, offene Turniere für alle Darter, bei denen die gemeldeten NLF-Spieler gemäß ihrer Platzierung Punkte erhalten. Gespielt wird 501 Master Out, Best of 3 im doppelten K.O.-System. Ausrichter ist die jeweilige Spielstätte, die für den ordnungsgemäßen Ablauf und korrektes Ausfüllen des Turnierplanes Sorge zu tragen hat. Mangelhaft ausgefüllte Turnierpläne werden nicht gewertet. Die Vergabe von Pokalen und Sonderpreisen obliegt dem Veranstalter (Spielstätte).

Beim Abschlussturnier findet mit den höchstplatzierten Spielern der Rangliste ein Finalturnier statt. Die Teilnehmerzahl beträgt ca. 10 % aller in der Nord-Liga Flensburg gemeldeten Spieler. Die genaue Anzahl wird vor Saisonbeginn bekannt gegeben.

18. Das Spiel

Gespielt wird in 4 Einzel- und 6 Doppelbegegnungen gemäß Spielbericht. Das Heimteam beginnt die Eintragung der ersten beiden Einzel-Spieler, dann werden die Namen abgedeckt und das Gastteam trägt die entsprechenden Gegenspieler ein. Nach Beendigung der ersten beiden Spiele wird mit dem Eintragen der Doppel-Paarungen und danach mit den letzten beiden Einzel genauso verfahren. Es wird im Einzel Best of 3 und im Doppel 1 Leg gespielt. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt, im Einzel das 1. und, falls nötig, das 3. Leg. Im Doppel beginnt ebenfalls ein Spieler aus der Heimmannschaft. Jeder Spieler kann maximal 1 Einzel und 3 Doppel spielen.

Während des Spiels kann zwischen den Doppel-Partien zweimal ein Ersatzspieler gegen einen eingetragenen Spieler ausgewechselt werden, wobei auch das Auswechseln eines eingewechselten Spielers erlaubt ist, jedoch kann ein bereits ausgewechselter Spieler nicht wieder eingewechselt, aber im Einzel eingesetzt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in den dafür vorgesehenen Feldern zu vermerken.

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Sportler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von beiden Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurfline erscheint, ist das Spiel verloren. Die Sportler dürfen den Bereich der Abwurfline nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist. Beide Spieler haben darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante richtig eingestellt wird. Bei Fehleingabe wird das Spiel abgebrochen und neu gestartet, die Kosten tragen die Spieler selber!

Die Abwurfline darf während des Wurfes weder betreten, noch überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurfline zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in deren gedachten Verlängerung gestattet; es darf dabei jedoch kein anderer Spieler in seinem Spiel behindert werden.

Alle Darts, die in Richtung Dartautomat geworfen wurden, gelten als Wurf, egal, ob sie punktemäßig erfasst wurden oder ohne gepunktet zu haben von der Scheibe oder vor die Abwurfline fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.

Es gilt: „Der Automat hat recht“. Egal was der Automat im Verlauf eines Spiels zählt, es muss akzeptiert werden, es sei denn, der Automat ist ganz offensichtlich beschädigt. Dann kann der Teamkapitän das Spiel abbrechen und auf einem anderen Automaten fortsetzen lassen. Das abgebrochene Set wird nicht gewertet. Ist ein Fortsetzen der Begegnung nicht mehr oder nur unter sehr erschwerten Bedingungen möglich, kann die Begegnung abgebrochen werden. Die Ligaleitung ist sofort zu informieren und es ist ein neuer Spieltermin festzulegen. Das Ersatzspiel ist mit dem Spielbericht der abgebrochenen Begegnung, in derselben Spielerbesetzung und dem bestehenden Punktestand fortzuführen. Ist dies nicht möglich, ist die weitere Vorgehensweise mit der Ligaleitung abzustimmen.

Vergisst ein Spieler "abzudrücken" und der Automat zählt Punkte, wird wie folgt verfahren:

- der Spieler setzt einmal aus; das heißt, er wird 1x durchgedrückt
- passiert dies einem Spieler während eines Spieltages ein drittes Mal, hat er das betreffende Leg verloren
- zählt der Automat Punkte und der Spieler hat dadurch seinen Leg beendet, zählt das Leg als verloren
- ist aufgrund der gezählten Punktzahl überworfen, hat das keine Folgen und das Spiel geht normal weiter.

19. Fouls

Eingriff eines gegnerischen Spielers in das laufende Spiel hat zur Folge, dass das Spiel sofort abgebrochen und als Sieg für den geschädigten Spieler gewertet wird.

- Ablenkendes Verhalten, während der gegnerische Spieler wirft...
- Ständiges Übertreten der Abwurfline...
- Absichtliches Verzögern des Spiels...
- Missbrauch des Gerätes...
- Unsportliches Verhalten eines gegnerischen Spielers...

...kann dazu führen, dass der gegnerische Kapitän einem Spieler eine Ermahnung ausspricht, darüber jedoch dessen Kapitän umgehend informieren muss. Erhält der gleiche Spieler am selben Spieltag eine 3. Ermahnung, wird sein laufendes Spiel sofort abgebrochen und als verloren gewertet.

Bei Streitigkeiten zwischen 2 Teams, die von den jeweiligen Kapitänen nicht beigelegt werden können, schlichtet und entscheidet die Ligaleitung.

20. Versammlungen

Jedes Jahr ist vor Beginn der Saison, am ersten Samstag im August, eine Jahreshauptversammlung abzuhalten. Hier werden die Unterlagen für die kommende Saison ausgegeben und es wird über Änderungen informiert. Bei Bedarf findet nach der Hinrunde eine weitere Versammlung statt, um über Änderungen abzustimmen. Zu den Versammlungen sind alle Spieler und Gastwirte der am Ligabetrieb teilnehmenden Teams zugelassen. Bei Abstimmungen hat jeder Anwesende eine Stimme.