

Eifelliga Darts

Spielregeln : Saison 2012-2013

a) Grundregeln

1.) Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie für die laufende Saison angemeldet sind. Es dürfen beliebig viele Spieler angemeldet werden.

Ein Wechsel in der laufenden Saison ist nicht möglich.

Es darf hingegen bei Saisonhälfte ein Spieler pro Mannschaft nachgemeldet werden.

2.) Jede Mannschaft muss einen Mannschaftskapitän benennen, und mit allen Daten (Telefonnummer, Faxnummer, Adresse, Email-Adresse, u.s.w.) wie er zu erreichen ist, der Ligaleitung melden. Auch der Spielort muss mit allen Daten gemeldet werden.

3.) Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich.

Alle Spiele finden Freitag oder Samstag abends um 20 Uhr statt.

Vorspielen ist unter beidseitigem Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich.

Spiele dürfen auch nachgespielt werden, müssen allerdings bis zum nächsten Spieltag ausgetragen worden sein.

Spielverlegungen sind dem Ligasekretär umgehend mitzuteilen.

Beide Parteien müssen dem Ligasekretär das neue Datum des verlegten Spieles per SMS oder per Telefon mitteilen. Dies wird dann vom Ligasekretär mit einem "OK" bestätigt.

Haben beide Parteien keine Bestätigung erhalten, gilt das Spiel als nicht verlegt.

Die Spielverlegung muss spätestens 3 Tage vor der Neuansetzung mitgeteilt werden.

Der Sonntag zählt noch zum Spielwochenende.

Die letzten zwei Spieltage finden allerorts zeitgleich statt und dürfen nur in Absprache mit dem Ligasekretär vorverlegt werden.

4.) 20 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Dartsgerät für die Gastmannschaft reserviert. Auch sollte ein Tisch für die Gastmannschaft reserviert werden.

5.) Jede Mannschaft füllt einen Spielbericht aus. Die Spielermeldung auf dem Spielbericht ist vor dem Spiel auszufüllen. Jede Mannschaft füllt ihre Spielermeldung aus und beide Mannschaften übergeben diese dann zeitgleich dem Gegner.

6.) Die Heimmannschaft beginnt alle Spielpaarungen.

6.b) Im Pokalwettbewerb wird mit einem Wurf aufs Bull's Eye entschieden wer die Partie beginnt.

Die Heimmannschaft beginnt immer mit dem Werfen aufs Bull's Eye.

Der Spieler beginnt, dessen Darts im Bull's Eye steckt, oder diesem am nächsten ist.

Fällt der Darts auf den Boden, beginnt der Gegner, es sei denn, dessen Darts landet ebenfalls auf dem Boden.

7.) Auswechslungen gelten nur für die Einzelspiele. Sie dürfen nicht während einer laufenden Paarung vorgenommen werden, sondern nur vorher. Ein ausgewechselter Spieler darf im Einzel nicht mehr eingesetzt werden. Im League darf jeder Spieler maximal zweimal spielen.

Man darf zweimal mit dem gleichen Partner spielen.

8.) Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts, wer an der Reihe ist. Wenn ein Spieler nach 5 Minuten nicht an der Abwurfline erscheint, hat er die Paarung verloren.

9.) Die Abwurfline darf während des Wurfes nicht überbetreten werden.

10.) Jeder Spieler akzeptiert die vom Dartsgerät angegebene Punktzahl.
Die Mannschaften, die ein "Condor" Dartgerät benutzen, müssen ihren Gegner vor Spielbeginn darauf hinweisen, dass wenn in einem Leaguespiel z.B.
Spieler1 hat Rest 2
Spieler2 hat Rest 2
Spieler3 hat Rest 2
Spieler4 hat Rest 4
Spieler 1 spielt mit Spieler 3 und Spieler 2 spielt mit Spieler 4.
In diesem Falle kann Spieler 2 das Spiel nicht beenden, weil der Dartautomat automatisch auf Spieler 3 wechselt.

11.) 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, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt (nach zweimaliger Betätigung der Startwechseltaste) das Spiel fort.

12.) Die Heimmannschaft hat dafür zu sorgen, dass das Gerät richtig funktioniert. Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und der Ligasekretär ist zu verständigen.
Das Spiel wird dann zu einem vom Ligasekretär festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt.

13.) Fouls können von den Mannschaftskapitänen schriftlich festgelegt werden. Fouls sind:
a) ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.
b) ständiges Übertreten der Abwurfline.
c) absichtliches Verzögern des Spiels.
d) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.

14.) Nach der letzten Spielpaarung müssen die Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielberichts kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen (auf beiden Spielberichten). Ebenfalls muss auf dem Spielbericht erkennbar sein, wer diesen ausgefüllt hat. (siehe "ausgefüllt durch")

Bemerkungen und Fouls müssen auf dem Spielbericht vermerkt werden.

Ist dies nicht der Fall, kann nach der Unterzeichnung des Spielberichtes kein Protest mehr eingelegt werden.

Ist ein Protest eingereicht worden, wird der Ligasekretär oder der Vorstand diesbezüglich eine Entscheidung treffen.

Wird ein Spiel als verloren gewertet, erhält der Gegner 2 Punkte und ein Satzverhältnis von 20 – 0.

In der Einzelwertung gelten alle Spiele als gewonnen und werden nach dem ausgefüllten Spielbericht bewertet.

Der Ligasekretär hat das Recht, ein Spiel was auf dem Spielbericht unkorrekt oder unleserlich ausgefüllt ist, als verloren zu werten.

15.) Nach Spielende muss die Heimmannschaft das Ergebnis dem Ligasekretär per SMS mitteilen. Wird kein Ergebnis am gleichen Abend mitgeteilt, wird der Heimmannschaft eine Strafe von **50 €** verhängt. Das Geld muss bis zum nächsten Spieltag überwiesen werden. Ist bis dahin keine Überweisung eingegangen, wird das folgende Spiel der Mannschaft als verloren gewertet.

Bei Mitteilung per SMS, sind beide Spielberichte bis spätestens Mittwoch beim Ligasekretär abzugeben.

Sollte eine Mannschaft den Spielbericht nicht pünktlich beim Ligasekretär einsenden, wird der Mannschaft eine Strafe von 25 € verhängt.

16.) Einer Mannschaft kann eine Spielpaarung aus folgenden Gründen als „Forfait“ gewertet werden:

- wenn sie 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist
- wenn sie zum festgesetzten Termin nicht erscheint
- wenn nur 2 Spieler eingeschrieben sind.

17.) Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung zu klären. Proteste und Einsprüche müssen auf dem Spielbericht vermerkt sein, sonst ist ein Protest oder Einspruch nicht möglich.

b) Spielmodus : Meisterschaft.

18.) Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern und 3 Reservespielern.
Es dürfen nur 8 Spieler pro Mannschaft auf dem Spielbericht stehen.

19.) Es werden 15 Einzelspiele und 5 League gespielt.

In der Reihenfolge : 3 Einzel, 1 League, 3 Einzel, 1 League, 3 Einzel, 1 League, 3 Einzel, 1 League, 3 Einzel, 1 League.

Jede dieser 20 Paarungen wird im Modus 501 Doppel Out über 1 Gewinnsatz ermittelt.

20.) Jedes Spiel geht maximal über 20 Runden.

Falls nach 20 Runden noch keiner das Spiel beendet hat, gewinnt derjenige mit der tieferen Punktzahl. Bei Gleichstand wird der Sieger mit einem Wurf aufs Bull's Eye ermittelt.

21.) Jede gewonnene Paarung bringt einen Punkt.

Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten. (= Spielverhältnis)

22.) In der Tabelle gibt es für jedes gewonnene Spiel 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt und für eine Niederlage 0 Punkte. (= Punktverhältnis)

c.) Ligaaufteilung:

1.Liga: 10 Mannschaften
Hin + Rückrunde
2 Absteiger

2.Liga: 9 Mannschaften
Hin + Rückrunde
2 Absteiger + 2 Aufsteiger

3.Liga: 9 Mannschaften
Hinrunde + Rückrunde
2 Aufsteiger

24.) Die Platzierung in der Tabelle erfolgt nach folgendem Modus:

- a) Punkteverhältnis
- b) Direkter Vergleich
- c) Satzverhältnis
- d) Entscheidungsspiel auf neutralem Spielort.

25.) **Einzelwertung :**

Jeder Spieler der sein Spiel gewinnt, erhält einen Punkt in der Einzelwertung.
Die Sieger der Leaguespiele, erhalten beide einen Punkt in der Einzelwertung.

d) **Spielmodus : Pokal**

30.) Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern und 3 Reservespielern.
Es dürfen nur 8 Spieler pro Mannschaft auf dem Spielbericht stehen.

31.) Es werden 15 Einzelspiele und 5 League gespielt.
In der Reihenfolge : 3 Einzel, 1 League, 3 Einzel, 1 League, 3 Einzel, 1 League, 3 Einzel,
1 League, 3 Einzel, 1 League.
Jede dieser 20 Paarungen wird im Modus 501 Doppel Out über einen Gewinnsatz ermittelt.

32.) Jedes Spiel geht maximal über 20 Runden.
Falls nach 20 Runden noch keiner das Spiel beendet hat, gewinnt derjenige mit der tieferen
Punktzahl. Bei Gleichstand wird der Sieger mit einem Wurf aufs Bull's Eye ermittelt.

33.) Jede gewonnene Paarung bringt einen Punkt.
Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.

34.) Steht es nach Beendigung der Partei 10 : 10 Unentschieden, kommt es zu einem
Entscheidungsspiel.
Dieses Spiel wird über **zwei** Gewinnsätze gespielt. In diesem Entscheidungsspiel kann jeder der
auf dem Spielbericht eingetragenen Spieler eingesetzt werden.

e) Sonstiges

35.) Ligasekretär: Er kümmert sich um Verlegungen von Spielterminen, Kontrolle und
Aufbewahrung der Spielberichte und um das Erstellen und die Bekanntmachung
(E-Mail/Zeitung) der Tabelle!