

Eifelliga Darts

Spielregeln: Saison 2016-2017

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 nach Saisonstart ein Spieler pro Mannschaft bis zum 31. Januar 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 Samstagabends um 20 Uhr statt.
Vorspielen ist unter beidseitigem Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich.
Spiele dürfen auch nachgespielt werden, das Spiel muss innerhalb 4 Wochen nachgeholt werden.
Spielverlegungen sind dem Ligasekretär (!! Siehe F !!) bis spätestens mittwochs, vor dem offiziellen Spieltag, mitzuteilen.
Beide Parteien müssen dem Ligasekretär das neue Datum des verlegten Spieles per SMS mitteilen. Dies wird dann vom Ligasekretär mit einem "OK" bestätigt.
Haben beide Parteien keine Bestätigung erhalten, gilt das Spiel als nicht verlegt.
Der Sonntag zählt noch zum Spielwochenende.
Die zwei letzten Spieltage findet allerorts zeitgleich statt. (Samstag 20h)
- 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.) In den Meisterschaftsspielen, sowie im Pokalwettbewerb, wird mit einem Wurf aufs Bull's Eye entschieden wer die Partie beginnt.
Die Heimmannschaft beginnt immer mit dem Wurf aufs Bull's Eye.
Bei einem League muss der Spieler auf das Bull's eye werfen der als erstes auf genannt worden ist. (Bsp. League H1 + H3 vs. G5 + G2, in der Konstellation müssen H1 + G5 auf das Bull's eye werfen)
Der Spieler beginnt, dessen Darts im Bull's Eye steckt, oder diesem am nächsten ist.
Fällt der Dartpfeil 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. 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 Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts, wer an der Reihe ist. Wenn ein Spieler nach 5 Minuten nicht an der Abwurflinie erscheint, hat er die Paarung verloren.
- 9.) Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht überbetreten werden.
Die Abwurflinie wird von 2m44 auf 2m37 reduziert.
- 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.
Spieler 1 hat Rest 2
Spieler 2 hat Rest 2
Spieler 3 hat Rest 2
Spieler 4 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 Spielnummer 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 Abwurflinie.
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.
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 **25 €** 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 Montag 20h00 beim Ligasekretär abzugeben.
Spielberichte können elektronisch per Mail, WhatsApp, Facebook, oder auch in Papierform in Café One Way abgegeben werden.
Sollte eine Mannschaft nach Beendigung des Spieles den Spielbericht sofort per WhatsApp (oder sonstiges) an dem Ligasekretär schicken, so ist er nicht mehr verpflichtet eine SMS mit dem Spielstand zu senden.
Sollte eine Mannschaft den Spielbericht nicht pünktlich beim Ligasekretär einsenden, wird der Mannschaft eine Strafe von 25 € verhängt.
- 16.) Spielabsage: 48 Stunden vor Spielbeginn, kann ein Spiel abgesagt werden. Die nicht absagende Mannschaft muss der gegnerischen Mannschaft einen neuen Spieltermin geben. Der neue Termin muss am Wochenende & um 20h sein. Andere Tage oder Uhrzeiten können auf beidseitigem Einverständnis wahrgenommen werden. Wenn die absagende Mannschaft am zweiten Spieltermin nicht erscheint so hat die Mannschaft „Forfait“ verloren.
- 17.) Einer Mannschaft kann eine Spielpaarung ausfolgenden 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.
- Regelungen bei Forfait:
- 100 € Strafe
 - 2 Punkte, 20-0 Sätze & 5 Punkte in der Einzelwertung für die nicht „forfait“ machende Mannschaft
- 18.) 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.

- 1.) Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern und 3 Reservespielern.
Es dürfen nur 8 Spieler pro Mannschaft auf dem Spielbericht stehen.
- 2.) 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.
- 3.) 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.

- 4.) Jede gewonnene Paarung bringt einen Punkt.
Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten. (= Spielverhältnis)
- 5.) 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: 11 Mannschaften
Hin + Rückrunde
1 Aufsteiger + 3 Absteiger
3. Liga: 12 Mannschaften
Hinrunde + Rückrunde
1 Aufsteiger

Die Platzierung in der Tabelle erfolgt nachfolgendem Modus:

- 1) Punkte
- 2) Direkter Vergleich

!! Sollten mehrere Mannschaften Punktgleich sein so wird ein direkter Vergleich unter diesen Mannschaften gezogen. D.h. Es werden die gewonnenen Punkte gewertet die unter den betroffenen Mannschaften eingenommen worden sind !!

- 3) Satzverhältnis
- 4) Entscheidungsspiel auf neutralem Spielort.

D) Einzelwertung:

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

E) Spielmodus: Pokal

- 1.) Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern und 3 Reservespielern.
Es dürfen nur 8 Spieler pro Mannschaft auf dem Spielbericht stehen.
- 2.) 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.
- 3.) 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.

- 4.) Jede gewonnene Paarung bringt einen Punkt.
Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.
- 5.) 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.
- 6.) Der, von jeder Mannschaft angegebene, Heimspieltag (Freitag od. Samstag) ist auch im Pokalwettbewerb offiziell (AUSSER FINALE). Jede Mannschaft sollte sich daher vorher vergewissern an welchem Tag das Pokalspiel stattfindet.
- 7.) Pokal Spiel um Platz 3 findet am Tag des Finales um 17h00 statt. Sobald eine Mannschaft den 11. Punkt erreicht hat MUSS das Spiel abgebrochen werden.
- 8.) Das Pokalfinale startet um 21h00. Beim Erreichen des 11. Punktes darf, auf beidseitige Einwilligung, das Spiel abgebrochen werden.

!! Saison 2016-2017 wird der Pokalwettbewerb für eine Saison pausieren. Saison 2016-2017 wird als Ausgleich ein CUP unter den Mannschaften gespielt die möchten !!

F) Sonstiges

1.) Vorstandsleitung

Wolf Max Tel. 0472/370809
Thelen Pia Tel. 0494/594996

2.) Ligasekretär

Liga 1: Wolff Andreas Tel. 0474/486821
Liga 2: Rauw Cindy Tel. 0498/230013
Liga 3: Jouck Roger Tel. 0496/022062

Spielverlegungen, Ergebnisse der Partien, sowie die Spielberichte sind an den jeweiligen betroffenen Ligasekretär zu übermitteln. Anfragen die an ein NICHT betroffenes Vorstandsmitglied gestellt werden, werden nicht beachtet!

- 3.) Nimmt eine Mannschaft vor der nächst anstehenden Saison eine Namensänderung vor, so hat das zur Folge, dass diese automatisch in der 3.Liga bzw. letzten Liga neu beginnen muss!!!
Schließt jedoch ein Lokal, dann darf die betroffene Mannschaft eine Namensänderung vornehmen ohne dass dies für sie folgen hat. Die Mannschaft behält ihren Startplatz in der Liga wo sie auch vorher gespielt hat.