

# Verbindliche Dartregeln der Dartliga Stadt und Land Pirmasens



Stand: 06/2018

Rundenleitung der Dartliga Stadt und Land Pirmasens

## 1. Allgemeine Regeln zum Spielbetrieb

**1.** Spielbeginn ist sonntags um 19 Uhr, Nachholspiele um 20 Uhr oder nach Absprache. Bei Verspätung hat die zu spät kommende Mannschaft dies der gegnerischen Mannschaft bis spätestens 15 min vor Spielbeginn telefonisch mitzuteilen.

Meldet eine Mannschaft das zu spät kommen nicht und sind bis Spielbeginn nicht mindestens 4 Spieler anwesend, so wird das Spiel als verloren gewertet.

Vereine haben das Recht, unter Angabe eines wichtigen Grundes, ihr Spiel auf einen anderen Tag zu verlegen

falls sie am regulären Termin nicht spielen können (**Pokalspiele dürfen nur vorgezogen werden**). Jedoch muss der Gegner einen Spieltag (**1 Woche**) vorher informiert werden.

Spielverlegungen sind mit dem Nachholtermin von beiden Vereinen (Teamkapitän oder Vertreter) der Rundenleitung zu melden.

Meldet eine der beiden Mannschaften das Verlegen nicht, wird eine Strafe in Höhe von 10 € fällig und das Spiel wird zum regulären Spieltag gespielt. Die Mannschaft, welche verlegt, muss einen von drei Terminen, **die der Gegner benennt**, annehmen.

Diese dürfen allerdings nicht im Zeitraum einer Woche liegen und sollten am Wochenende gespielt werden (Ausnahme, die gegnerische Mannschaft ist mit einem Wochentag einverstanden)

Das Spiel muss spätestens 4 Wochen nach dem regulären Termin bestritten sein.

Einzige Ausnahme ist höhere Gewalt (starker Schneefall, Eisglätte, Sturm oder schwere Private Gründe).

In diesem Fall sind sofort die Rundenleitung und die gegnerische Mannschaft zu informieren und das Nachholspiel spätestens 2 Wochen nach Verlegung zu spielen.

Wird bei Spielverlegung keine Einigung erzielt, kann von der Rundenleitung ein Termin bestimmt werden, welcher für beide Mannschaften bindend ist.

**2.** Beide Mannschaften stellen einen Schiedsrichter ab. Entscheidungen werden nur von diesen beiden und der Rundenleitung getroffen.

**3.** Vor Beginn des Wettstreits ist es der Gastmannschaft gestattet den Abstand, des Dartautomaten bis zur Wurflinie, zu messen.

**Die Heimmannschaft hat dafür Sorge zu tragen das 2 Abwurflinien zur Verfügung stehen.**

Diese sind im Abstand von 2,37m und 2,44m gut sichtbar anzubringen. Jeder Spieler hat das Recht sich seine Abwurflinie auszusuchen (2,37m oder 2,44m) von der er wirft.

Da jedes Team das Recht hat sich einzuwerfen, muss das Gerät 20 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft reserviert sein.

**4.** Gespielt wird in der 1. Liga 501 Double Out, in der 2. Liga 501 Masters Out.

Für einen Sieg gibt es für die Mannschaft 3 Punkte, bei einem 6:6 bekommen beide Mannschaften 1 Punkt (Ausgenommen Pokalspiel).

Die Pokalrunden werden von allen Teams durch 501 Masters Out bestritten.

**Da die Pokalspiele zur laufenden Runde gehören, werden diese auch ausgespielt und nicht bei einem Punktestand von 7 beendet.**

Bei einem Unentschieden wird das Spiel durch ein Doppel auf 2 Gewinnsätze entschieden.

**Doppel heißt:** Beide Mannschaften stellen 2 Spieler ihrer Wahl, jedoch nur welche die sich auf dem Spielplan befinden, die das Spiel auf 2 Gewinnsätze ausspielen.

Am Dartautomaten ist das Spiel, welches zu der jeweiligen Liga gehört auszuwählen, zusätzlich ist die Option League oder Team einzustellen.

Die Gastmannschaft beginnt das Doppel, den 2. Satz beginnt die Heimmannschaft. Bei einem Stand von 1:1 wird das Wurfrecht durch Ausbullen von jeweils 1 Spieler jeder Mannschaft entschieden.

**5.** Jede Mannschaft stellt bei der Auslosung je 6 Spieler und 4 Ersatzspieler, (mindestens 4 Spieler pro Mannschaft müssen anwesend sein), wobei 2 Ersatzspieler nach dem ersten



Durchgang (Vorrunde) gegen jeden beliebigen Spieler aus- oder eingewechselt werden können. Die Ersatzspieler müssen zum 6. Spiel der Vorrunde anwesend sein.

Jede Mannschaft darf einen Spieler zurückstellen, der aber nach dem 6. Spiel in der Vorrunde ausgetauscht werden kann, wenn nicht, macht dieser die Spiele 11 und 12. Falls er zu diesen Spielen ebenfalls noch nicht anwesend ist, gelten die Spiele als verloren.

Es ist ebenfalls möglich einen Spieler vorzuziehen falls dieser einen Grund hat. Dieser spielt dann die Spiele 1+3 oder 1+2 muss jedoch nach seinen Spielen das Lokal verlassen.

Wird ein Spieler vorgezogen so hat die gegnerische Mannschaft das Recht, den Spieler der das Spiel 2 bzw. 3 (Rückrundenspiel) des Vorgezogenen bestreitet, in seinem Vorrundenspiel auszuwechseln.

**6.** Spieler sind nur spielberechtigt, wenn sie einen von der Rundenleitung ausgestellten Spielerausweis bei der Auslosung der Spielpaarungen für den Verein, welcher zu spielen hat, vorlegen können. ***Spielpässe sind min. 5 Tage vor dem Spieltag bei der Rundenleitung zu beantragen.***

**7.** Alle Spielerausweise sind nach Rundenschluss der Rundenleitung auszuhändigen. Jede Mannschaft, die in der darauffolgenden neuen Runde anmeldet, bekommt nur noch die Pässe der spielberechtigten Spieler ausgehändigt. Spielberechtigt ist, wer auf dem Anmeldebogen aufgeführt und persönlich unterschrieben hat, von einer Mannschaft nachträglich gemeldet wurde und persönlich seinen Ausweis bei der Rundenleitung abgeholt hat und nicht durch die Rundenleitung gesperrt wurde, auf Grund besonderer Vorkommnisse (mehrfaches unsportliches Verhalten, Vereinsschulden usw.)

**8.** Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante abgedrückt wird. Sollte vor Ende des Satzes festgestellt werden, dass falsch abgedrückt wurde, wird der Satz neu gestartet. Falls ein Satz mit der falschen Spielvariante ausgeworfen wurde, wird dieser normal gewertet.

**9.** Der Spieler der Gastmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Heimmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge durch Ausbullen bestimmt.

**10.** Die Abwurfline darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Geschieht dies trotzdem darf der Schiedsrichter ihn darauf aufmerksam machen. Es ist jedoch erlaubt sich über die Abwurfline zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet. Während des Werfens hat sich der Gegenspieler hinter der Wurfline aufzuhalten.

**11.** Jeder Spieler akzeptiert die vom Gerät angegebenen Punkte. Können sich beide Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Schiedsrichter. Wird auch dann keine Einigung erzielt, entscheidet die Rundenleitung. Sollte ein Gerät jedoch ständig falsche Punktzahlen anzeigen oder einen sonstigen schwerwiegenden Defekt aufweisen, kann das Spiel mit Absprache der Rundenleitung abgebrochen werden. Das Spiel wird dann an einem von der Rundenleitung festgelegten Zeitpunkt und Spielort wiederholt.

**12.** Jeder Spieler hat vor dem Werfen darauf zu achten, dass der Automat seine Spielnummer anzeigt. Falls ein Dart geworfen wird bevor die Lichtanzeige „Throw Darts“ aufleuchtet, gilt dieser als geworfen. Der Spieler darf jedoch darauf aufmerksam gemacht werden. Hat ein Spieler aber schon vorher geworfen, wird das Gerät in die richtige Stellung gebracht und der Spieler hat nur noch 2 Darts zu werfen. Wirft oder drückt ein Spieler seinem Gegner Punkte herunter, wird der Automat durch Abdrücken wieder in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Pfeile werfen. Wurden alle 3 Pfeile auf die Punkte des Gegners geworfen, wird zweimal durchgedrückt und der Gegner setzt das Spiel fort. Drückt man sich selbst Punkte ab, hat man den Satz verloren.

**13.** Bei Missbrauch des Dartautomaten, unsportlichem Benehmen oder unnötiger Verzögerung des Spiels, kann der betreffende Spieler nach Rücksprache mit der Rundenleitung von der Begegnung ausgeschlossen werden. Spieler sowie Vereine können bei mehrmaligem Auffallen und Eintragungen im Spielberichtsbogen, wegen unsportlichem Verhalten, z.B. Pfeile wegwerfen, negativen Äußerungen, von der Rundenleitung gesperrt werden.

**14.** Streitfragen oder Einsprüche müssen auf dem Spielberichtsbogen unter „Bemerkungen“ eingetragen werden, da sonst ist ein Protest nicht möglich ist.

**15.** Die Spielbögen werden von jeder Mannschaft selbst geschrieben und müssen von der Heim und Gastmannschaft unterschrieben werden. Die Spielbögen verbleiben bei den jeweiligen

Mannschaften müssen jedoch, auf Verlangen der Rundenleitung, vorgelegt werden

**16.** Eine Mannschaft die nicht antritt oder ohne telefonische Rücksprache zu spät kommt, hat das Spiel mit 0:12 verloren und die gegnerische Mannschaft erhält 3 Punkte (Ausnahme: Höhere Gewalt). Außerdem wird diese beim 1. mal mit 50 €, beim 2. mal mit 75 € und beim 3. mal mit 85 € sowie dem sofortigen Ausschluss aus der Runde bestraft. Wobei jeweils 25€ dem geschädigten Gastwirt zugutekommen.

Ebenfalls sind alle Spieler, die laufende und die folgende Saison, gesperrt. Die Geldstrafen sind vor dem nächsten Spieltag zu zahlen, sonst erfolgt der sofortige Ausschluss!!!

Versucht eine Mannschaft ein Spiel absichtlich in irgendeiner Form zu manipulieren, wird diese und die Spieler aus der Dartliga Stadt und Land Pirmasens ausgeschlossen.

**17.** Die Spielergebnisse sind am Spieltag bis spätestens 23.30 Uhr telefonisch an die Rundenleitung Gaststätte „Maze Wiss“ (Tel. 06331-74526) durchzugeben. Wird das Ergebnis zweimal nicht gemeldet, werden dieser Mannschaft 3 Punkte abgezogen. Beim 3. Mal 6 Punkte und beim 4. Mal erfolgt der Ausschluss aus der Dartliga!

**18.** Die Rundenleitung behält sich vor welche Spieler, Vereine oder Spielorte sie in der Dartliga Stadt und Land Pirmasens zulässt.

**19.** Vereinsnamenänderungen, Wechsel des Spielortes oder sonstige Angelegenheiten müssen mit der Rundenleitung besprochen werden.

**20.** Sollte während dem Spiel der Dartautomat irreparabel kaputt gehen, wird das Spiel, nach Absprache mit der Rundenleitung, zu einem festgelegten Termin an dem Punkt und mit den Spielern weitergeführt an dem es unterbrochen wurde. Das Spiel ist spätestens 7 Tage nach Unterbrechung fertig zu spielen.

## 2. Regelungen zu Vereinswechseln von Spielern

**1.** Spieler können erst nach Beendigung der Vor- bzw. Rückrunde den Verein wechseln, mit der Ausnahme dass dieser in der laufenden Halbrunde noch kein Spiel gemacht hat.

**2.** Haben Spieler dem Verein gegenüber Schulden (Beiträge, Spielgeld etc.), und es offensichtlich ist das dieser nicht mehr am Spielbetrieb teilnimmt, muss der Mannschaftskapitän dessen Ausweis mit Angabe der Verbindlichkeiten bei der Rundenleitung abgeben. Die Schulden dürfen jedoch nur höchstens 30 € betragen und sind der Rundenleitung nachzuweisen.

Solange diese Schulden noch bestehen, ist der Spieler für einen Vereinswechsel gesperrt. Lokalschulden sind davon ausgenommen.

Sollte ein Verein nicht mehr anmelden, so sind sämtliche Pässe der Rundenleitung zu übergeben und die von Ihm gesperrten Spieler sind wieder freizugeben.

**3. Sollte ein Spieler in der regulären Wechselzeit den Verein wechseln und hat für seinen alten Verein bereits ein Pokalspiel bestritten, so ist dieser NICHT berechtigt an den folgenden Pokalspielen teilzunehmen. Das gleiche gilt auch sollte ein Verein abmelden.**

## 3. Regelungen zum Auf- und Abstieg

**1.** Alle Nachholspiele müssen noch vor den letzten 2 Spieltagen gespielt werden. Der letzte und der vorletzte Spieltag können nur vorgezogen und nicht nach hinten verlegt werden.

**2.** Bei Aufstieg, Abstieg und Entscheidung der Meisterschaft entscheidet das Punkteverhältnis. Sind mehrere Teams punktgleich, so entscheidet das Satzverhältnis. Sind mehrere Teams Punkt und Satzgleich, entscheidet ein Entscheidungsspiel

**3.** Der Tabellen vorletzte und der Tabellen letzte der 1.Liga steigt direkt in die 2.Liga ab. Der Tabellenerste und –zweite aus der 2. Liga, steigt direkt in die 1. Liga auf. Der Drittletzte der 1. Ligabestreetet, um den Verbleib in den Ligen ein Relegationsspiel, gegen die drittplatzierten der 2.Liga. Diese Spiele finden nach der Rückrunde statt.

Die Rundenleitung behält sich Änderungen vor, da diese Regelungen von Ab- bzw. Neuanmeldungen abhängig sind.

#### 4. Datenschutzerklärung:

1. Ihre persönlichen Daten werden bei uns im Sinne des Bundesdatenschutzgesetzes gespeichert. Sie können ihre persönlichen Daten jederzeit erfragen, korrigieren oder widerrufen. Falls Sie Auskünfte wünschen und nicht möchten, dass Ihre persönlichen Daten bei uns gespeichert werden, teilen Sie uns dies bitte schriftlich mit. Die Datenschutzerklärung kann jederzeit bei der Rundenleitung oder unter <http://pipers-dart.de/datenschutz.htm> eingesehen werden

### Spielvariante Doppel / League / Team

Beim Doppel geht es darum, dass vier Spieler spielen, jeweils zwei eines Teams. Diese spielen zwar ihre eigenen Punkte herunter, dennoch müssen die Punkte beider Spieler zusammengerechnet werden.

Haben die Gegner zusammen mehr Punkte als man selbst und sein eigener Mitspieler, darf man ausmachen. Haben diese weniger als man selbst und sein eigener Mitspieler, geht das nicht.

#### Wann kann man aus machen:

**Team 1 Spieler 1: 102 Rest**

**Team 1 Spieler 3: 32 Rest**

**Team 2 Spieler 2: 96 Rest**

**Team 2 Spieler 4: 10 Rest**

Wir rechnen: **Team 1** hat zusammen 134 Rest, **Spieler 3** ist an der Reihe und kann seine Punkte auf 0 runter werfen (Doppel 16).

Damit bleiben  $102 + 0 = 102$  Rest;

**Team B** hat hingegen  $96 + 10 = 106$  Rest...

da **Team 1** weniger Punkte hat, darf **Spieler 3** mit Doppel 16 auswerfen.

#### Wann kann man nicht aus machen bzw. blockt den Gegner:

**Team 1 Spieler 1: 4**

**Team 1 Spieler 3: 210**

**Team 2 Spieler 2: 196**

**Team 2 Spieler 4: 4**

**Spieler 3** von **Team 1** ist am Wurf. Er kann nicht auswerfen, aber kann versuchen, dass **Spieler 4** von **Team 2** es auch nicht darf...er blockt also. Dies erreicht er, indem er mindestens auf 191 stellt.

Dann hätte **Team 1** zusammen 195 Punkte, **Team 2** aber (wenn **Spieler 4** auf sich 0 werfen würde) 196, also mehr als **Team 1**...somit dürfen sie nicht ausmachen