



**Ostsee
Dartliga**
ROSTOCK

REGELWERK

für die

Ostsee Dartliga Rostock

Version vom:
18. September 2023

Herausgeber:

Automatenservice Nord -
Automatenaufstellung - Gastronomieberatung - Objektvermittlung - Dartliga

Ligaleiter: Holger Müller - 0172 3 15 99 94

Ligabüro: Warnowallee 7 - 18107 Rostock

1. Grundlegende Regularien

1.1 Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen

A-Liga (A)	501 Double Out	16 Einzel best of three
B-Liga (B)	501 Masters Out	16 Einzel best of three
C-Liga (C)	501 Single Out	16 Einzel best of three

Team: Sudden Death best of one

1.2 Spielerqualifikation

1.2.1 Ligaspieler müssen Mitglied der Ostsee Dartliga sein. Anmeldungen über die Ligaleitung.

1.2.2. Spieler dürfen nur für das Team spielen, unter dem sie bei der Ligaleitung für die laufende Saison angemeldet sind. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einem Team anmeldet, wird er für die Saison gesperrt.

1.2.3 Ein Spieler darf in der laufenden Saison das Team nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst zur darauffolgenden Saison möglich.

1.2.4 Zu einem Team der niedrigeren Klasse dürfen nur maximal zwei Spieler wechseln, die in der Vorsaison in einer höheren Klasse spielten. Grundsätzlich darf ein Spieler, in der von ihm gespielten Saison zur nächsten Saison, nur eine Ligaklasse tiefer spielen. Wenn ein Team Platz 1 oder 2 erreicht hat, wird dieses Team und deren Spieler wie ein Team der nächst höheren Ligaklasse eingestuft.

1.2.5 Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich, ausgenommen der Zeitraum der letzten drei Spieltage.

1.2.6 In der Ostseeliga dürfen nur Spieler ab 18 Jahren teilnehmen, sowie Jugendliche nur in Übereinstimmung mit dem Jugendschutzgesetz in der jeweils aktuellen Fassung in Begleitung eines Erziehungsberechtigten.

1.2.7 Komplette Teams dürfen nicht in niedrigere Ligaklassen wechseln. Auch wenn das Team / die Spieler eine Saison oder mehrere nicht spielen, dürfen das Team / die Spieler nicht abgestuft werden.

1.3 Teamkapitäne

1.3.1 Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen. Jeder Teamkapitän muss seine Telefon-, Handynummer, E-Mail Adresse der Ligaleitung mitteilen, damit er bei Bedarf zu erreichen ist.

1.3.2 Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und Ansprechpartner seines Teams. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum Spielbetrieb.

1.3.3 Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

1.4.1 Gespielt wird ausschließlich an den vom für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Löwen Dart Geräten mit Turnier Board (Single 20 Segment blau, double und triple Segment rot, Bull 25 / 50 Punkte)

1.4.2 Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen.

- I. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- II. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.
- III. Das Maximalgewicht beträgt 18 g (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet).

1.4.3 Die Abwurflinie muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull`s Eye - Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m . Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

1.4.4 Der Charakter des Ligalokals muss zu einem Ligaspiel nicht verändert werden. Lautstärke der Musik, Standort des Sportgerätes usw.

1.5 Liga – Termine

1.5.1 Spieltermine / Spielplan

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Findet ein Ligaspiel am jeweiligen Spieltermin nicht statt, können die Mannschaftskapitäne das Spiel verlegen und einen neuen verbindlichen Termin festlegen. Das Team welches zum Termin nicht erscheint, hat das Spiel in der C Liga, B Liga und A Liga 0:3 - 0:16 - verloren und ihm werden zusätzlich 2 Punkte abgezogen. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Die letzten zwei Spieltage dürfen grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden.

1.5.2 Bei Spielverlegungen müssen beide Mannschaftskapitäne die Verlegung per SMS dem Ligasekretär mitteilen, ansonsten gibt es keine Wertung.

1.5.3 Sollten sich beide Teams nicht auf einen neuen Termin festlegen können, wird ein Termin durch die Ligaverwaltung festgelegt.

2. Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Dartgerät für das Gast Team reserviert. Wenn ein Team 60 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, füllt der anwesende Teamkapitän einen Spielbericht mit seinen Spielern aus und sendet ihn an die Ligaleitung. Der Spielberichtsbogen (das weiße Blatt ist für die Ligaleitung ein Durchschlag für das Gast Team ein Durchschlag für das Heimteam) ist vor Spielbeginn auszufüllen. Bis zur letzten Spielrunde dürfen Spieler nachgetragen werden (inkl. Team Game).

2.2 Spielbeginn

2.2.1 Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein.

Ist der Spieler zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er das Spiel 0:2 verloren.

Die Ersatzspieler (5. + 6. Spieler) können bis zur letzten Spielrunde in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Ligavarianten der einzelnen Ligaklassen, nach dem Spielplan des Spielberichts bogens. (s. Pkt. 1.1)

2.2.2 Während des gesamten Spiels (inkl.Teamgame), können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ersetzt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Ein ausgewechselter Spieler kann grundsätzlich nicht wieder zurückgewechselt werden.

Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung des zweiten Ersatzspielers gegen den ersten Ersatzspieler ist möglich.

2.2.3 Während der laufenden Saison darf ein Team zweimal mit 3 Spielern antreten.
Beim dritten Antritt mit 3 Spielern, wird das Team disqualifiziert.

2.2.4 Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Teamkapitäne überprüfen anhand des Spielberichts Bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von den beiden Teamkapitänen letztmalig aufgerufen.

Wenn er dann immer noch 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.

2.2.5 Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet ist. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass eine falsche Spielvariante oder Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit einer falschen Spielvariante oder Option, wird das Leg normal gewertet.

2.2.6 Der Spieler des Heimteams beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler des Gastteams. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf aufs Bull`s 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 3. Satz, dessen Dart im Bull`s Eye (rot) steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull`s Eye steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue Bull oder rote Bull`s Eye, wird der Wurf wiederholt.

2.2.7 Das Team Game / Sudden Death, wird auf 4 Scores gespielt. Die Startfolge wird ausgebullt. Das Team welches das Ausbullen gewonnen hat, spielt auf Score 1+3, das andere Team auf Score 2+4 League Modus(doppeltes Doppel). Jeweils 2 Spieler auf einen Score. Die Reihenfolge H1+H3 gegen G1+G3 sowie H2+H4 gegen G2+G4. Gespielt wird die Spielvariante der Liga, Best of one. Gewertet wird ein Spiel und ein Satz. Hat ein Team zum Zeitpunkt des Team Game (Sudden Death) nur 3 Spieler zur Verfügung, hat es das Team Game/ Sudden Death verloren, sollte ein Spieler seine Spiele vorziehen und das Lokal vor Beendigung der 16 Einzel Spiele verlassen, darf er auch im Sudden Death nicht mehr eingesetzt werden.

2.3 Spielablauf

2.3.1 Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht übertreten werden. Es ist gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist in ihrer gedachten Verlängerung gestattet.

2.3.2 Alle drei Darts müssen in Richtung Board des Dartgerätes geworfen werden. (im Doppel im League Modus kann weitergedrückt werden.)

2.3.3 Alle Darts, die in Richtung Dartgerät geworfen wurden, gelten als geworfen,(geworfen nicht aus der Hand gefallen) gleich ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nach gedrückt oder nachgeworfen werden Ausnahme 2.2.6 Wurf aufs Bull)

2.3.4 Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Teamkapitäne.

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 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbliebenen 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 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der Startwechsel“-Taste das Spiel fort.

2.3.6 Fouls können von den Teamkapitänen geahndet 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.

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand – das Spiel 2:0 gewonnen.

2.3.7 Sollte ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie abgebrochen werden und die Ligaleitung ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem von der Ligaleitung festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt. Der von der Ligaleitung festgelegte Termin ist für beide Teams bindend.

2.4 Spielabschluss

2.4.1 Es müssen alle Begegnungen des Spielberichts bogens gespielt werden, auch wenn das Spiel schon entschieden ist. Es darf kein(e) Ergebnis(se) geschrieben werden. Nach der letzten Spiel Paarung müssen die Teamkapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat die Ligaleitung die Möglichkeit, die Teams zu disqualifizieren und die Teamkapitäne zu sperren oder das Spiel nicht zu werten.

2.4.2 Das Heimteam ist dafür verantwortlich, dass das Ergebnis schnellstens der Ligaleitung mitgeteilt wird. (spätestens mittwochs im Liga Büro)

2.5 Nichtantritt

2.5.1 Tritt ein Team nicht an, so hat es das Spiel verloren und es werden ihm zusätzlich 2 Punkte abgezogen, Spielwertung ist dann 0:3 Spiele und 0:16 Sätze

2.5.2 Ein Team, welches 2 x nicht antritt, wird disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste heraus gerechnet.

2.5.3. Tritt ein Team aus unsportlichen Gründen nicht an, so können der Teamkapitän oder das ganze Team sofort disqualifiziert werden und für die nächste Saison gesperrt werden.

2.5.4 Um einen geordneten Saisonablauf zu garantieren, darf die Ligaleitung vor Saisonbeginn mit den Teamkapitänen ligafördernde Maßnahmen festlegen.

2.6 Streitfragen

2.6.1 Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung zu klären. Proteste und Einsprüche zu einem Ligaspiel müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest oder Einspruch nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruchs muss binnen 3 Tage an die Ligaleitung gesandt werden (Datum Poststempel zählt). Sonstige Proteste und Einsprüche müssen unverzüglich nach bekannt werden des Vorfalls schriftlich bei der Ligaleitung eingereicht werden. Proteste gegen die Abschlusstabelle / Rangliste sind nur 7 Tage nach der Veröffentlichung möglich (Datum Poststempel zählt).

3. Ligabildung (Auf – und Abstieg)

3.1 Tabellenplatzierung

Die Platzierung in der Ligatabelle erfolgt nach folgendem Modus:

- a) Punktverhältnis
- b) Spielverhältnis
- c) Satzverhältnis

4. Strafen

Bei Verstößen gegen die Ostseeligaregeln, oder Nichtachtung der Ostsee Ligaregeln von Spielern, Teamkapitäne oder ganzen Teams, können in Absprache mit dem Ostseeliga von der Ligaleitung Strafen ausgesprochen werden. Die Strafen sind Sperren, Disqualifikationen oder Punktabzüge.

5. Es gelten die Regeln:

Ausnahmen und Einigungen sind nach Absprache mit der Ligaverwaltung möglich.