

Statuten

1 Abwurf

- a) Alle drei Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand des Sportlers auf das Board geworfen werden.
- b) Mindestens ein Fuß muss dabei den Boden berühren, sofern körperliche Gebrechen dies nicht unmöglich machen.

2 Dartpfeile

Alle Spieler müssen Dartpfeile benutzen, die folgenden Spezifikationen entsprechen:

- a) Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- b) Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.
- c) Das Maximalgewicht des kompletten Pfeils (mit Zubehör) darf 21 g nicht überschreiten.
- d) Jeder Dartpfeil sollte aus einer Spitze, dem Griffteil, dem Schaft und einem Fly bestehen.

3 Abwurflinie

- a) Sie ist mit ihrer dem Automaten zugewandten Kante in einem **Abstand von 2,37 m** zum Board (waagrecht gemessen) am Boden anzubringen. Der Diagonalabstand vom Bull Eye (Zentrum) zur Abwurflinie beträgt 2,934 m.
- b) Der Abstand ist vor Spielbeginn von der Gastmannschaft (Kapitän) zu kontrollieren. Nachträgliche Einsprüche werden nicht anerkannt.
- c) Ihre Breite ist nicht festgelegt.
- d) Der Sportler steht beim Wurf hinter oder auf der Abwurflinie.
- e) Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht überschritten werden.
- f) Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen.
- g) Sollte ein Spieler, nachdem er mindestens dreimal vom Gegner auf das Übertreten hingewiesen wurde, die Abwurflinie erneut übertreten, wird das jeweilige Spiel als verloren gewertet.

4 Spielbereich

- a) Im Spielbereich dürfen sich während eines Spieles nur der im Wurf befindliche Sportler und ggf. eine Aufsichtsperson aufhalten. Sein Spielgegner (auch seine Teamkollegen) sowie sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Spielbereich befinden. Ausnahme: Es ist lokalbedingt nicht anders möglich.
- b) Der Gastmannschaft muss die Möglichkeit eingeräumt werden, dass Spiel uneingeschränkt verfolgen zu können (freie Sicht auf den für das Ligaspiel eingesetzten Dartautomaten - mit entsprechenden Sitzmöglichkeiten für mindestens sechs Gastspieler).
- c) Die Vorstandschaft behält sich das Recht vor, die Vereinslokale/Spielplätze zu besichtigen. Sollte der zum Spiel vorgesehene Platz den Anforderungen für einen geordneten Spielablauf nicht genügen, ist Abhilfe zu schaffen. Ansonsten kann der Heimmannschaft die Teilnahme am Spielbetrieb verweigert werden.

5 Grundregeln

- a) Die Heimmannschaft hat darauf zu achten, dass das richtige Spiel am Dartautomaten ausgewählt wird. Sollte dies nicht der Fall sein, so ist dieses betroffene Spiel grundsätzlich zu wiederholen. Den Automateneinwurf trägt hierfür die Heimmannschaft.
- b) Der jeweilige Werfer hat darauf zu achten, dass der Automat für ihn Wurfbereit ist (Spieleranzeige). Wenn auf die falsche Anzeige geworfen wird, gilt das Spiel als verloren für den Werfer, außer der Gegner ist damit einverstanden, (Fairness) das Spiel zu wiederholen.
- c) Ferner ist darauf zu achten, dass die Spieler während des Kampfes ihre Platzierungsnummern einhalten, ansonsten wird das jeweilige Spiel als verloren gewertet.
Ausnahme: Die Kapitäne beider Mannschaften sind sich einig, dieses Spiel zu wiederholen (Kosten trägt der Verursacher).
- d) Sollte ein Spieler bei Spielen, welche Rundenbegrenzt sind (Highscore, Shanghai), eine Runde durchgedrückt werden, so gilt die gleiche Vorgehensweise wie bei Unterpunkt 5 c).
- e) Pro Wurf stehen drei Dartpfeile zur Verfügung.
- f) Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezahl auslöst, darf nicht manuell gezählt werden.
- g) Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal ob Punkte damit erzielt worden sind oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden.
- h) Wenn ein Dartpfeil auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige „Pfeile werfen“ aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Dartpfeil gilt als geworfen und darf nicht noch einmal geworfen werden.
- i) Ligaspiele werden grundsätzlich nur auf einem Automaten ausgetragen.
Bei Pokalspielen kann die Heimmannschaft bestimmen, ob auf einem oder zwei Automaten gespielt wird.
- j) Der Gastmannschaft muss der Spielautomat mindestens 30 Minuten vor dem vereinbarten Spielbeginn zum Einspielen zur Verfügung gestellt werden. Sollte der Spielautomat nach zweimaliger Aufforderung oder spätestens nach 5 Minuten nicht zur Verfügung gestellt werden, dann erfolgt ein Punktabzug von einem Punkt von der Pluspunktseite.

Statuten

6 Punktezählung

- a) Der Sportler akzeptiert die vom Sportgerät angezeigte Punktezahl.
- b) Bei offensichtlichen Sportgerätestörungen bzw. Meinungsverschiedenheiten zwischen den Sportlern entscheidet der Ligaleiter. Nur dieser (oder sein Vertreter) kann festlegen, ob das Spiel wiederholt wird.
- c) In den äußeren schmalen Ring geworfene Dartpfeile zählen doppelt, die in den mittleren schmalen Ring dreifach, die ins blaue Bull Eye 25 und die in das rote Bull Eye 50 Punkte.

7 Zeitablauf

Jeder Sportler ist verpflichtet, rechtzeitig zu seinem Spiel zu erscheinen. Erscheint er nach angemessener Zeit (z.B. nach zweimaligem Aufruf), spätestens aber nach drei Minuten nicht an der Abwurfline, so hat er sein Spiel verloren.

8 Fouls

- a) Unsportliches und ablenkendes Verhalten, während ein Sportler wirft.
- b) Absichtliche Verzögerung des Spieles.
- c) Missbrauch der Sportgeräte, der Pfeile oder unsportliches Benehmen.
- d) Verbale Hilfen durch andere Sportler oder Zuschauer sind verboten.
- e) Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner, unabhängig vom Spielstand, das jeweilige Spiel gewonnen.
- f) Wird auf Foul plädiert, so ist umgehend der Ligaleiter zu verständigen. Sollte der Ligaleiter nicht erreichbar sein, so ist der 2. Ligaleiter oder die entsprechende Spielaufsicht zu verständigen. Nachträgliche Beschwerden werden nicht anerkannt.

9 Mannschaft

- a) Jede Mannschaft ist dazu verpflichtet, Änderungen wie Ligalokal, Mannschaftskapitän, Telefonnummern, E-Mailadresse oder der Adresse des Mannschaftskapitäns beim Ligaleiter sofort anzumelden.
Bei Verstoß erfolgt ein Pluspunkt abzug von 1 Punkt.
- b) Eine Mannschaft besteht aus vier Sportlern. Zum Ergänzen einer Mannschaft können bis zu sechs Ersatzspieler vor Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden.
- c) Während eines Kampfes (nach abgeschlossenem Spiel) können Ersatzspieler eingewechselt werden, wobei die ausgewechselten Spieler für dieses Match nicht mehr zur Verfügung stehen.
- d) Ausgewechselt werden darf vor jedem einzelnen Spiel. Nach dem ersten geworfenen Dart darf für dieses Spiel nicht mehr gewechselt werden.
- e) Die Anzahl der in einer Mannschaft gemeldeten Spieler ist unbegrenzt.
- f) Den Sportlern ist es erlaubt, bis einschl. dem drittletzten Spieltag den Club einmal pro Saison zu wechseln. Dieser Sportler kann in der laufenden Ligasaison für seinen neuen Club eingesetzt werden (Punkt 18 ist zu beachten!).
- g) Jeder Sportler muss sich beim Kampf ausweisen können (gültiger Lichtbildausweis).
- h) Der Mannschaftsname muss für die laufende Saison beibehalten werden.
- i) Bei Auflösung einer Mannschaft darf die Mehrheit der ehemaligen Spieler den Namen und den Platz der abgelaufenen Saison beanspruchen.

10 Startgeld

- a) Die jeweils gültigen Startgebühren und Vereinsbeiträge sind je Team vor Saisonbeginn (mit dem Anmeldeschluss) zu entrichten.
- b) Eine Mannschaft bzw. Spieler, die während der Saison aufhören oder disqualifiziert werden, sind nicht berechtigt, ihr Startgeld zurück zu fordern.

11 Automateneinwurf

- a) Die Kosten der Spiele für den Dartautomaten beim Kampf sind von jedem Sportler selbst zu tragen.
- b) Dartgeräte, die in der Liga zum Einsatz kommen, haben die Auflage, von der Rundenbegrenzung frei zu sein. Sollten Automaten dennoch rundenbegrenzt sein, hat die Gastmannschaft das jeweilige Spiel gewonnen, sobald die Rundenbegrenzung das Spiel automatisch beendet.
Betroffen davon sind die Spiele Cricket sowie das Abwärts- und die Leagues (Blöcke Nr. 1, 2, 5 und 6 auf dem Spielberichtsbogen).

Statuten

12 Spielberichtsbogen

- Der Spielberichtsbogen ist der Beleg für die ausgetragenen Spiele und vom Kapitän bis Saisonende aufzubewahren.
- Es ist darauf zu achten, ihn ordnungsgemäß auszufüllen.
- In der Kopfzeile ist das Datum einzutragen.
- Die Namen der Teams, der beiden Mannschaftskapitäne und der einzelnen Sportler beider Mannschaften sind in den Rubriken darunter zu vermerken.
- Bei Sieg eines Spieles des H-Sportlers (Heim) wird ein 1:0 eingetragen.
- Bei Sieg eines Spieles des G-Sportlers (Gast) wird ein 0:1 eingetragen.
- Bei Punktgleichheit bei den Spielen Highscore und Shanghai wird das Spiel für die Heimmannschaft gewertet.
- Die Anzahl der gewonnenen Spiele jeder Mannschaft wird in die Zeile unter Gewinnsätze geschrieben.
- Bei höherer Anzahl der gewonnenen Spiele des Heimteams ist bei Punktstand ein 2:0 einzutragen.
- Bei höherer Anzahl der gewonnenen Spiele des Gastteams ist bei Punktstand ein 0:2 einzutragen.
- Bei Unentschieden der Gewinnsätze ist bei Punktstand ein 1:1 einzutragen.
- In die untere Zeile des Spielberichts bogens sind die Unterschriften beider Mannschaftskapitäne einzutragen.
- Die Gastmannschaft hat den ausgefüllten Spielberichtsbogen 15 Minuten vor Spielbeginn an die Heimmannschaft zu übergeben.

- Die Heimmannschaft ist verpflichtet, den Spielberichtsbogen spätestens bis Dienstag nach dem Pflichttermin bis 18:00 Uhr an die Ligaleitung zu senden. Bei Nichtbeachtung erfolgt ein Abzug von zwei Punkten auf der Pluspunktseite der Tabelle für die Heimmannschaft.
- Die Gastmannschaft muss die Tabelle bis spätestens eine Woche nach dem Pflichttermin kontrollieren.
- Bei Unstimmigkeiten ist der Ligaleiter umgehend zu informieren.
- Die Spielberichtsbögen sind vom Kapitän bis Saisonende aufzubewahren und auf Anforderung vorzulegen.

13 Spielplan

- Der jeweilige Gegner sowie die Spieltermine/Spieltage sind auf dem Spielplan ersichtlich. Die Reihenfolge der Begegnungen in den vorgegebenen Zeitabständen ist grundsätzlich einzuhalten.
- Das Vorverlegen eines Spieltermins ist jedoch möglich.**
- Spiele nach Ablauf des Pflichttermins werden nicht berücksichtigt.
- Die Spielpläne sollten zur Übersicht der Sportler in der Nähe der Dartautomaten angebracht werden.
- Ein Spieltermin bzw. Spieltag erstreckt sich ggfs. über mehrere Kalendertage bzw. Wochen.

14 Tabelle

Die Tabelle hat folgendes Aussehen:

- Platzierung, Mannschaftsname, (S)Anzahl der Spiele, (G) Anzahl gewonnene Spiele, (U) Anzahl Unentschieden, (V) Anzahl verlorene Spiele, Punkte-Übersicht, Spiele-Übersicht, Differenz der Spiele.
- Bei einem Sieg werden einer Mannschaft zwei Pluspunkte angerechnet.
- Der Verlierermannschaft werden zwei Minuspunkte notiert.
- Endet eine Begegnung unentschieden, bekommen beide Mannschaften einen Plus- und einen Minuspunkt.
- Den ersten Platz belegt der Club, der die meisten Pluspunkte aufweist.
- Bei Punktegleichheit entscheidet die Anzahl der wenigsten Minuspunkte. Bei Plus- und Minuspunktgleichheit entscheidet die Anzahl der gewonnenen Spiele.
- Sollte auch hier noch Gleichheit bestehen, so entscheidet der direkte Vergleich dieser Mannschaften.
- Sollten diese Kriterien noch immer Gleichheit hervorbringen, so ist ein Entscheidungsspiel dieser Mannschaften auf neutralem Boden anzusetzen.
- Evtl. Punkteabzüge werden ausschließlich auf der Pluspunktseite vorgenommen.

Tabelle								
Platz	Mannschaft	S	G	U	V	Punkte	Spiele	Diff.

15 Mannschaft nicht vollzählig

- Sollte eine Mannschaft nur mit drei Sportlern antreten, so hat der Gegner jeweils das 4. Spiel gewonnen. Tritt die Heimmannschaft mit nur drei Spielern an, dann hat das Gastteam automatisch die Spiele gegen H4 gewonnen. Tritt die Gastmannschaft mit nur drei Spielern an, dann hat das Heimteam automatisch die Spiele gegen G4 gewonnen. Mit einem oder zwei Sportler/n kann eine Mannschaft nicht antreten.
- Kann ein ausgemachter Spieltermin aus irgendwelchen Gründen nicht eingehalten werden, ist dies spätestens am Vortag bis 18:00 Uhr dem Gegner sowie dem Ligaleiter mitzuteilen. Sollte diese Mitteilung nicht erfolgen, so gilt das Spiel mit 0:2/0:20 als verloren. Zusätzlich erhält die verursachende Mannschaft einen Drei-Punkte-Abzug von der Pluspunktseite.

Statuten

16 Pflichttermin

- Wenn ein Spieltermin innerhalb der vorgegebenen Spielperiode nicht zustande kommt, so wird diese Begegnung Pflicht angesetzt.
Der Pflichttermin ist festgelegt auf den **letzten** Sonntag des jeweiligen Spieltages um 18:00 Uhr.
- Beim Pflichttermin kann die Heimmannschaft einen neutralen Platz bestimmen, falls das Vereinslokal aus terminlichen Gründen nicht zur Verfügung steht.
- Sollte bis 18:30 Uhr nur eine Mannschaft komplett (mind. 3 Spieler) anwesend sein, dann wird das Spiel für die anwesende Mannschaft als gewonnen gewertet. Die nichtanwesende Mannschaft hat das Spiel mit 0:2 Punkte und 0:20 Sätze verloren. Weiterhin erhält diese Mannschaft einen Drei-Punkte-Abzug von der Pluspunkteseite.
Diese 30-Minuten-Warteregulation gilt auch für ausgemachte Spieltermine.
- Sollten beide Mannschaften zu diesem angesetzten Termin nicht komplett (mind. 3 Spieler) erscheinen, wird das Spiel mit 1:1 Punkten und 0:0 Sätzen gewertet. Weiterhin werden in diesem Falle beide Mannschaften mit jeweils einem **Vier-Punkte-Abzug** auf der Pluspunkteseite bestraft.

17 Nichtantreten

- Beim ersten Nichtantreten einer Mannschaft ist diese verwarnt. Beim zweiten Nichtantreten wird das Team (alle in der Mannschaft gemeldeten Spieler) für den Rest der Saison gesperrt. Hierzu zählen auch die Ligapokalspiele!
- Alle Spiele, auch die bereits gespielten, werden mit 0:20 Sätzen und 0:2 Punkten in der Tabelle gewertet.
- Sollte eine Mannschaft an einem der beiden letzten Spieltage nicht antreten**, wird diese Mannschaft sowie alle in der Mannschaft gemeldeten Spieler/innen automatisch als Tabellenletzter in der jeweiligen Spielklasse geführt und für die Folgesaison gesperrt!
- Sollte eine Mannschaft während der Saison aus dem Spielbetrieb zurücktreten, werden allen Mannschaften der betreffenden Spielklasse für diese Begegnung zwei Pluspunkte und 20:0 Sätze gutgeschrieben.

18 Nach- und Ummeldungen

- Nach- bzw. umgemeldet werden kann bis einschl. dem drittletzten Spieltag der Rückrunde (siehe auch Punkt 9f).
- Für Spieler, die nach- bzw. umgemeldet werden, muss das Meldeformular sowie bei Neuansmeldungen der Ligabeitrag beim Ligaleiter abgegeben werden. Das Meldeformular muss vom jeweiligen Spieler unterschrieben sein.
- Nur wenn die kompletten Unterlagen beim Ligaleiter persönlich abgegeben wurden, ist/sind der/die Spieler sofort spielberechtigt (Spielernummer wird in diesem Zusammenhang vergeben). Zudem ist zu beachten, dass ein/e umgemeldete/r Spieler/in an einem Spieltag nicht für zwei Mannschaften aktiv sein kann.
- Spiele ohne Spielernummer sind nicht spielberechtigt!
- Mit dem Beitritt in die Dartliga Amberg-Sulzbach e.V. werden die jeweils gültigen Vereinsstatuten und die aktuelle Vereinssatzung anerkannt.

19 Schlachtruf

Der Schlachtruf aller Darter wird am Ende eines jeden Spieles geäußert durch ein 3-faches „Bull Eye“.

20 Preisgelder

Preisgelder für die abgelaufene Liga- und Pokalsaison werden **ausschließlich** am Ligaabschlussfest ausbezahlt.

Preisgelder, die am Ligaabschlussfest nicht vom jeweiligen Spielführer oder in Vertretung durch ein Mannschaftsmitglied abgeholt werden, gehen zurück an die Ligakasse.

21 Klasseneinteilung

Über eine endgültige Klasseneinteilung entscheidet (unter Berücksichtigung der Auf- und Abstiegsregelung) der Spelausschuss. Der Spelausschuss wird durch die Vorstandschaft bestimmt.

22 Ligamitteilungen

Ligamitteilungen werden an die bei der Anmeldung angegebenen E-Mailadressen verschickt und sind bindend. Nur wenn keine E-Mailadresse vorhanden ist, erfolgt die Versendung über den Postweg.