

# 1. Allgemeine Regeln

## 1.1 Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

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

Bei mindestens 10 Mannschaften

### 1.1.2 Punktwertung

Bei einem Sieg bekommt der Sieger 3 Punkte der Verlierer 0 Punkte. Sollte es zu einem Unentschieden kommen so erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

## 1.2 Spielerqualifikation

1.2.1 Ligaspieler müssen Mitglied der Diamantenen Aue Dart Liga (DADL) 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 gemeldet sind. Hierzu müssen sie persönlich Anmelden. 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 zur Halbserie wechseln. Er kann in der gleichen Liga wechseln er darf in eine höhere Liga wechseln, aber er darf nicht in eine niedrigere Liga wechseln .

1.2.4 Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich. Ausgenommen der Zeitraum der letzten drei Spieltage Bei Nachmeldungen wird von der Ligaleitung eine Gebühr erhoben.

1.2.5 In der DADL – Liga dürfen nur Spieler ab 16 Jahren teilnehmen, sowie Jugendliche nur in Übereinstimmung mit dem Jugendschutzgesetz in der jeweils aktuellen Fassung in Begleitung eines Erziehungsberechtigten.

1.2.6 Wechselt ein Team in oder nach der Saison das Ligalokal, bzw. Neuanmeldung so erfolgt eine Abnahme durch den Vorstand.

1.2.7 Jeder Spieler der in der DADL spielt erkennt die Liga Satzung und die Liga Spielordnung an.

1.2.8 Jeder Spieler erklärt sich bereit das sein Name und gegebenenfalls seine Telefonnummer zum Zweck der Förderung des Sportes auf der Internetseite steht und auch weiter gegeben werden kann.

## 1.3 Teamkapitäne

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

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

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 DADL anerkannten und für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Dartautomaten. **Wenn die Automaten in der 20 Runde ausmachen so muss es der Gastmannschaft mitgeteilt werden. Es wird gespielt bis ein Spieler gewonnen hat oder wenn der Automat in der 20 Runde ausmacht hat der Spieler mit dem niedrigsten Zahl gewonnen. Haben beide das gleiche Endergebnis so folgt ein Wurf auf das Bull. Der Spieler der am nächsten am Bull ist hat gewonnen, sollte es einen Gleichstand geben so wird der Wurf wiederholt .**

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 2,37 m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

1.4.4 Der Charakter des Ligalokals muss zu einem Ligaspiel so verändert werden, das die Lautstärke der Musik, Standort des Sportgerätes für ein problemloses Ligaspiel ausreichen.

Der Kapitän der Gastmannschaft darf auf eine angenehme Lautstärke hinweisen.

## 1.5 Liga – Termine

1.5.1 Aus organisatorischen Gründen kann der ligainterne Meldeschluss von der Ligaleitung vorverlegt werden. Erst nach erfolgreicher ordentlicher Anmeldung bei der DADL kann eine Liga mit dem ersten Spieltag gestartet werden.

1.5.2 Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Das Team, das nicht zum Spiel antritt, bekommt es als Verloren gewertet. Findet ein Ligaspiel am jeweiligen

Spieltermin nicht statt, so ist die Ligaleitung zu Informieren und gleichzeitig ein Nachhole Termin zu Nennen. Sollte es zu keiner Einigung kommen so legt die Ligaleitung einen neuen verbindlichen neuen Termin fest. Das Team, das nicht zum Spiel antritt, bekommt es als Verloren gewertet. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung dabei ist die gegnerische Mannschaft und die Ligaleitung umgehend zu Informieren. Die letzten zwei Spieltage dürfen grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden. Alle Spiele können vorverlegt werden.

## **2. Spielverlauf**

2.1 In der Diamanten Dart Aue Liga können die Spiele zum Freitag, Samstag und Sonntag geführt werden. Sonntags jedoch bis spätestens 15:00 Uhr.

Der Meldeschluss für die Spielberichtsbögen ist Sonntag 18:00 Uhr. Per Medien sind diese an den aktuellen Administrator zu übermitteln.

Das Hin- und Rückspiel kann an einem Spieltag vollzogen werden, wenn beide Mannschaften damit einverstanden sind. Spielverlegungen müssen bis Donnerstag, 20:00 Uhr beim Ligasekretär gemeldet werden.

### **2.1 Vorbereitung**

2.1.1 Eine halbe Stunde vor dem offiziellen Spielbeginn ist der Dartautomat für das Gastteam reserviert. Wenn ein Team 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, oder die Verspätung bei dem Kapitän der gegnerischen Mannschaft und der Ligaleitung gemeldet hat so zählt es als Verloren so füllt der anwesende Teamkapitän einen Spielbericht mit seinen Spielern aus und sendet ihn an die Ligaleitung. Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn auszufüllen. Nur anwesende Spieler dürfen eingetragen werden. Bis zur letzten Spielrunde dürfen Spieler nachgetragen werden.

### **2.2 Spielbeginn**

2.2.1. Auf dem Spielberichtsbogen dürfen nur anwesende Spieler eingetragen werden. 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 in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er das Spiel 0:2 verloren. Die Ersatzspieler können bis zur letzten Spielrunde in den Spielberichtsbogen eingetragen werden. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Während des gesamten Spiels, können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ersetzt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken. Beide Spieler haben sich vor dem Spielbeginn davon zu überzeugen, dass die richtige

Spielvariante eingestellt ist. 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`s oder rote Bull`s Eye, wird der Wurf wiederholt.

Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Ligavarianten.

2.2.2 Während des gesamten Spiels, können die eingetragenen Ersatzspieler gegen eingetragene Spieler ersetzt werden. Dies ist auf den 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 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.

2.2.4 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.

2.2.5 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 steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das Bull oder Bull`s Eye, wird der Wurf wiederholt.

## **2.3 Spielablauf**

2.3.1 Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht betreten 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

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

2.3.4 Jeder Spieler akzeptiert die vom Dartgerät 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 „Start-wechsel“ 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 erneuten 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 „Start-wechsel“ – 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: 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. Bei keiner Einigung wird vom Vorstand ein neutrale Ort gewählt.

### 2.3.8 Unsportliches Verhalten

Verhält sich ein Spieler einer Mannschaft unsportlich so wird er der Spielstätte verwiesen, der Rest seiner Spiele werden als Verloren gewertet. Der Spieler ist für das nächste Spiel gesperrt und im Wiederholungsfall für den Rest der Saison. Bei entstandenen Schaden ist der Spieler Schadensersatz pflichtig.

## 2.4 Spielabschluß

2.4.1 Nach der letzten Spielpaarung 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, eine Strafe auszusprechen.

2.4.2 Das Heimteam ist dafür verantwortlich, dass das Ergebnis schnellstens der Ligaleitung mitgeteilt wird.

2.4.3 Der Spielberichtsbogen muss innerhalb, des vereinbarten Zeitraum, der Ligaleitung vorliegen. Ansonsten kann die Ligaleitung eine Strafe auszusprechen.

2.4.4 Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichtsogens zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, besteht die Möglichkeit, mit Rücksprache des DADL, das Team zu disqualifizieren.

2.4.5 Sollte ein Team mehrfach den Spielberichtsbogen nicht pünktlich einsenden, kann die Ligaleitung eine gesonderte Entscheidung treffen.

## **2.5 Nichtantritt**

2.5.1 Tritt ein Team nicht an, so hat es das Spiel verloren (s.1.5.2).

2.5.2 Ein Team, welches 2 x nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste herausgerechnet.

2.5.3 Tritt eine Mannschaft 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 Tritt ein Team in den letzten drei Spieltagen einer Ligasaison nicht an werden ihm zusätzlich 5 Punkte abgezogen.

2.5.5 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 den Ligasekretär gesendet 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 sind nur 7 Tage nach der Veröffentlichung möglich (Datum Poststempel zählt).

2.6.2 Strafen werden vom Vorstand beschlossen und auch Verhängt.

Formular falsch ausgefüllt 2,50€

Bei Wiederholung 5€

Nichtmeldung des Ergebnisses 5€

Die Strafen werden nach Ende der Saison vom Preisgeld abgezogen.

## **3. Ligabildung (Auf- und Abstieg)**

### **3.1 Tabellenplatzierung**

Die Platzierung in der Ligatabelle erfolgt nach folgendem Modus: a ) Punktverhältnis b ) Spielverhältnis c ) Satzverhältnis In der Regel steigt das erstplatzierte Team einer Ligagruppe in die nächst höhere Ligaklasse auf, das letztplatzierte Team in die nächst tiefere Ligaklasse

ab. Der Auf – und Abstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnisse durch den Ligasekretär geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden. Eine Ligagruppe besteht aus 6 bis 8 Teams. Besteht eine höhere Ligaklasse in einzelnen Gebieten noch nicht, so verbleiben die betreffenden Teams in ihrer z. Z. höchsten Ligaklasse.

### **3.2 Auffüllen von Teams**

Fällt in einer höheren Ligaklasse ein Team aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rückt das nächstplatzierte Team der darunter liegenden Ligaklassen nach.

### **3.3 Ausnahme von der 6 bis 8 Mannschafts Regel**

Fallen zur neuen Saison Teams aus, oder kommen neue Teams hinzu, die in der niedrigsten Ligaklasse ein Team - Defizit bzw. einen Überschuss verursachen, ist wie folgt zu verfahren.

3.3.1 Die oberen Ligaklassen setzen sich immer aus 6 bis 8 Teams zusammen.

3.3.2 Eine andere Anzahl von Teams ist nur in der C Liga zugelassen, hier gilt jedoch: a) maximal 10 Teams in einer Ligagruppe. b) mindestens 4 Teams in einer Ligagruppe. c) mindestens eine Ligagruppe mit 6 oder 8 Teams muss bestehen. 4. Strafen Bei Verstößen gegen die DADL Ligaregeln, oder Nichtachtung der DADL Ligaregeln von Spielern, Teamkapitäne oder ganzen Teams, können in Absprache mit der Ligaleitung Strafen ausgesprochen werden. Die Strafen sind Sperren, Disqualifikationen oder Punktabzüge.