

Kai Schumacher Dart Liga

**Ligaregeln
1 / 2017**

Ligasekretär

**Harald Nebel
Südwall 23
34497 Korbach**

**Tel : 05631 – 5063505
Mobil : 0178-5327568
Fax : 03222 - 6858424**

E-Mail : harald.nebel@schumacher-dartliga.de

Dartliga
Automatenbetrieb
Kai Schumacher
Arolser Landstraße 1 - 34497 Korbach
www.schumacher-dartliga.de
05631-64555

Automatenbetrieb Kai Schumacher Arolser Landstr.1 34497 Korbach
kai.schumacher@schumacher-dartliga.de
05631 64555 oder 0171 5394946 Telefax 05631 4990

Liga Regeln am E - Dart - Kai Schumacher - Dartliga

Gültig ab 2. Saison 2015

1. Allgemeine Regeln
 - 1.1 Spielvarianten in den einzelnen Liga – Klassen
 - 1.2 Spielerqualifikation
 - 1.3 Sporttechnische Voraussetzungen
 - 1.4 Saison
2. Spielverlauf
 - 2.1 Vorbereitung
 - 2.2 Spielbeginn / Ablauf
 - 2.3 Fouls
 - 2.4 Spielabschluss
 - 2.5 Nichtantritt
 - 2.6 Spieltermine
 - 2.7 Spielverlegung
3. Ligabildung
 - 3.1 Tabellenplatzierung
 - 3.2 Auffüllen von Teams
4. Strafen
5. Pokal
6. Saisonende

1. Allgemeine Regeln

1.1 Spielvarianten in den einzelnen Liga - Klassen

Bezirks – Liga (BZ)

501 Double Out	16 Einzel best of five
	4 Doppel best of three

Kreisliga – Liga (KL 1 + 2)

501 Double Out	16 Einzel best of three
	4 Doppel best of three

A – Liga (A 1 + 2)

501 Master Out	16 Einzel best of three
	4 Doppel best of three

B – Liga (B 1 + 2)

301 Master Out	16 Einzel best of three
	4 Doppel best of three

C – Liga (C 1+ 2+3)

301 Single Out	16 Einzel best of three
	2 Doppel best of three

1.2 Spielerqualifikation:

- 1.2.1 Ligaspieler müssen vor dem Spiel beim Ligasekretär gemeldet sein.
- 1.2.2 Spieler können in der laufenden Saison nur die Mannschaft wechseln, solange sie noch kein Liga - Spiel bestritten haben. (Eingetragene Ersatzspieler auf dem Spielbericht zählt als bestrittenes Spiel, auch wenn er nicht zum Einsatz gekommen ist und darf somit die Mannschaft innerhalb der Saison nicht mehr wechseln)
- 1.2.3 Wechselt ein Spieler die Mannschaft, darf er nur eine Klasse tiefer spielen.
Nach oben gibt es keine Begrenzung.
Er verliert den Klassen Satus in der Schumacher Liga nach einer Saison Pause.
- 1.2.4 Spieler können jederzeit in der Saison kostenlos nach gemeldet werden.
(Freitags **bis 20.00 Uhr** vor dem Ligaspiel beim Ligasekretär. Dort erhalten die nachgemeldeten Spieler eine Passnummer und nur mit der Passnummer sind sie spielberechtigt)
Die Nachmeldungen einzelner Spieler kann auch per Online erfolgen.
- 1.2.5 Spieler aus disqualifizierten Mannschaften können nicht nachgemeldet werden.
(Innerhalb der laufenden Saison)

1.3 Sporttechnische Voraussetzungen:

- 1.3.1 Gespielt wird nur an für den Ligabetrieb zugelassenen Geräten.
- 1.3.2 Die Abwurflinie muss an der dem Gerät 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. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull`s Eye – Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bull`s Eys vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2.93 m. Im Zweifel (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- 1.3.3 Darts müssen Kunststoffspitzen haben und dürfen maximal 18 g wiegen.
- 1.3.4 Das Board muss bei Ligaspielen mit mindestens 40 W beleuchtet sein.

1.4 Saison:

- 1.4.1 Die Saison (I) beginnt nach den Sommerferien **bis Januar und Saison (II) beginnt im Februar/März bis zu den Sommerferien.**
- 1.4.2 Am Ende der Saison I findet ein Ranglistenturnier und die Siegerehrung für die abgelaufene Saison statt.
Am Ende der Saison II findet ein gemütliches Beisammensein und die Siegerehrung für die abgelaufene Saison statt.
- 1.4.3 Der Anmeldeschluss zur neuen Saison wird am Ende einer laufenden Saison bekanntgegeben.

- 1.4.4 Die Startgebühr beträgt pro Team/Saison 1 und 2 Euro 25,- zusätzlich werden pro Team Euro 25,- als Kautions erhoben.
(Die Kautions verfällt, wenn eine Mannschaft zu einem Ligaspiel nicht antritt oder während der Saison den Spielbetrieb einstellt).
- 1.4.5 Anmeldung:
Bei der Teamanmeldung müssen alle Spieler mit Adressen und Geburtsdatum aufgeführt werden, die aktuellen Startgebühren sind beizulegen.
Die Anmeldung kann auch online erfolgen.
- 1.4.6 Die letzten zwei Spieltage dürfen grundsätzlich nicht nach dem regulären Spieltag gespielt werden. Alle Spiele können vorverlegt werden

2. Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

- 2.1.1 Der Spielberichtsbogen ist vor dem Spiel von beiden Mannschaften auszufüllen.
Die Heimmannschaft füllt zuerst den Spielbericht aus und ist für den Ablauf und korrekte Führung des Spielberichts verantwortlich. Der Gegnerische Spielführer unterschreibt am Ende des Spiels den Spielbericht. Haben beide Mannschaftsführer den Spielbericht unterschrieben, so gilt das Spiel als abgeschlossen und wird so gewertet.
Es können nur Spieler eingewechselt werden, die im Spielbogen eingetragen sind.
(4 Spieler plus maximal 2 Ersatzspieler)
- 2.1.2 Die Ersatzspieler können jederzeit eingewechselt werden. Ein Spielerwechsel kann nicht rückgängig gemacht werden. Ein Ersatzspieler kann auch für einen Ersatzspieler eingewechselt werden.
Sollte noch ein Ersatzspieler vorhanden sein darf er vor dem Sudden Death eingewechselt werden.
- 2.1.3 Sollte ein Spieler später kommen (oder muss früher weg), so ist dieses vor Spielbeginn zwischen den Spielführern abzuklären.

2.2 Spielbeginn / Ablauf

- 2.2.1 20 Min. vor Spielbeginn sind die Dartautomaten für die Gastmannschaften reserviert.
Ab dem Spielmodus 501 muss auf 2 Automaten gespielt werden, es sei denn:
a.) Nur ein Automat vorhanden oder
b.) auf den anderen Automaten findet noch ein Ligaspiel statt.
c.) wenn der zweite Automat defekt ist.
- 2.2.2 Während der laufenden Saison darf ein Team zweimal mit drei Spielern antreten.
Beim dritten Antritt mit 3 Spielern, wird das Team disqualifiziert.
- 2.2.3 Die Heimmannschaft beginnt den ersten Satz. Den Zweiten Satz die Gastmannschaft.
Sollte ein dritter Satz (BZ fünfter Satz) erforderlich sein, so wird ausgebullt wer das Spiel beginnt. Beim Bull - Wurf zählen nur Pfeile die in der gesamten Dartscheibe stecken.
(Schwarze und heruntergefallene Pfeile dürfen wiederholt werden) Steckt ein Pfeil im Bull - Eye, muss dieser herausgezogen werden.

- 2.2.4 Jeder Spieler hat vor dem Werfen darauf zu achten, dass der Automat die richtige Spielernummer anzeigt.
- 2.2.5 Wirft ein Spieler auf den Zähler des Gegners ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
- Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Spiel auf den richtigen Spieler durchgedrückt und dieser darf die verbleibenden Darts auf seinen Zähler werfen.
 - Hat der Spieler alle drei Darts geworfen, hat er seine Runde beendet und wird durchgedrückt. Der Gegner setzt das Spiel fort.
- 2.2.6 Jeder Spieler akzeptiert die vom Dartgerät angegebene Punktzahl.
- 2.2.7 Sollte das Gerät einen Pfeil nicht gezählt haben, darf der Pfeil nicht nachgedrückt werden.
- 2.2.8 Sollte ein Spieler sich beim Herausziehen der Pfeile Punkte eindrücken, so hat er den Satz verloren.
- 2.2.9 Sollte der Dart fortlaufend falsche Punkte anzeigen, so ist das Spiel abzurechnen und neu anzusetzen.
- 2.2.10 Die Mannschaftsführer haben darauf zu achten, dass die Spieler ihre Pfeile ohne Störungen werfen können. Die Mannschaftsführer der Heimmannschaft haben darauf zu achten, dass keine Zwischenrufe aus dem Spiellokal den Gegner benachteiligen. (s. Pkt.2.3) Sollte die Heimmannschaft dies nicht gewährleisten können, so hat die Gastmannschaft das Recht die Begegnung abzurechnen und eine Neuansetzung auf neutralen Boden zu beantragen.

2.3 Fouls

- 2.3.1 Fouls können von den Teamkapitänen geahndet werden. Fouls sind :
- ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.
 - ständiges Übertreten der Abwurflinie.
 - absichtliches Verzögern des Spiels.
 - Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.
- 2.3.2 Wird auf Foul erkannt hat der Gegner unabhängig vom Spielstand – das Spiel 2 : 0 (BZ - Liga 3: 0) gewonnen.

2.4 Spielabschluss:

- 2.4.1 Sollte es nach den regulären Spielen 9 : 9 / 10 : 10 stehen, wird ein Sudden Death mit zwei Gewinnsätzen gespielt.
- 2.4.2 Es wird die Spielvariante Doppel / League gespielt.

- 2.4.3 Beim Sudden Death spielen die 4 Spieler einer Mannschaft die zum Schluss gespielt haben. (Sollte ein Spieler nicht mehr anwesend sein, kann ein Ersatzspieler eingewechselt werden. Ist kein Ersatzspieler anwesend, gilt das Spiel als verloren.)
- 2.4.4 Beim Sudden Death spielen der 1. und der 2. Spieler auf Scheibe 1, sowie der 3. und der 4. Spieler auf Scheibe 3. Bei der Gastmannschaft spielen der 1. und der 2. Spieler auf Scheibe 2 und der 3. und der 4. Spieler auf Scheibe 4. Die Heimmannschaft beginnt. Bei 1: 1 wird ausgebullt wer das Spiel beginnt.
- 2.4.5 Eingewechselte Spieler spielen auf der Scheibe für den Spieler für den sie eingewechselt wurden.
- 2.4.6 Der Sieger des Sudden Death hat das Spiel 10 - 9 / 11 : 10 gewonnen.
- 2.4.7 Der Sieger des Sudden Death erhält 2 Punkte, der Verlierer 1 Punkt.
- 2.4.8 Nach der letzten Spielpaarung müssen beide Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und dies durch ihre Unterschrift bestätigen.
- 2.4.9 Nach Spielende hat die Heimmannschaft das Spielergebnis umgehend dem Ligasekretär per Fax oder Telekommunikation mitzuteilen.
Der Spielberichtsbogen ist schnellst möglichst beim Ligasekretär einzureichen.
Wird das Ergebnis per Telefon durchgegeben, ist darauf zu achten, dass die Ergebnisse vollständig übermittelt werden

2.5 Nichtantritt

- 2.5.1 Bei nicht Antreten einer Mannschaft:
- a) Das Team, welches zum von der Ligaleitung festgesetzten Termin nicht erscheint, hat das Spiel verloren und ihm werden zusätzlich 3 Punkte abgezogen. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung..
 - b) Das gleiche gilt auch beim nicht antreten zu dem regulären Termin.
 - c) Auch die Kaution von 25 € wird einbehalten, bei Neuankündigung ist diese wieder neu zu entrichten.
- 2.5.2 Ist eine Mannschaft 30 Min. nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten, so hat sie das Spiel
- 0 - 3 / 5 - 13 / 10 – 26 (C – Liga)
0 – 3 / 5 – 15 / 10 – 30 (Krei,- A und B – Liga)
0 – 3 / 5 – 15 / 15 – 45 (BZ – Liga)
- verloren.
- 2.5.3 Eine Mannschaft die zweimal nicht Antritt wird disqualifiziert (Pokalspiele eingeschlossen).

2.6 Spieltermine:

- 2.6.1 Spieltag ist Samstag 15.00 Uhr.
(Die Uhrzeit kann bei einigen Mannschaften abweichen und wird dann auf dem Spielplan vermerkt)

2.7 Spielverlegung:

- 2.7.1 Spielverlegungen sind jederzeit möglich und müssen bis *Mittwochabend* beim Gegner gemeldet sein.
*Spielverlegungen sind dem Ligasekretär ebenfalls bis Mittwochabend mitzuteilen.
 (Unter Angabe welche Mannschaft das Spiel verlegt hat.)*
- 2.7.2 Verlegte Spiele sollten nach Möglichkeit bis zum 2. ten spielfreien Samstag nachgeholt werden.
- 2.7.3 Bei einer Spielverlegung sollten dem Gegner mögliche Nachholtermine zu benennen.
- 2.7.4 Können sich beide Mannschaften auf keinen Termin einigen, wird vom Ligasekretär ein Termin festgelegt.

3. Ligabildung

3.1 Tabellenplatzierung

- 3.1.1 Die Platzierung in der Ligatabelle erfolgt nach folgendem Modus
- a. Punkteverhältnis
 - b. Spielverhältnis
 - c. Satzverhältnis

- 3.1.2 Auf- und Abstieg:

Der 1. aus C , B , A, Kreis - Liga steigt direkt auf.

Bei mehr als 6 Mannschaften in einer Liga (oder Liga – Neubildung kann folgende Regelung gelten gemacht werden:

- Platz 1 und 2 oder auch Platz 3 steigt auf, oder es gibt ein Relegationsspiel

Der letzte aus B, A, Kreisliga, BZ – Liga (Platz 6) steigt direkt ab. Bei Liga – Neu oder Umbildungen kann auch der 5 Platz mit absteigen.

Bei mehr als 6 Mannschaften in einer Liga kann folgende Regelung gelten gemacht werden:

- Platz 6 und 7 steigt ab, oder Platz 7 und 8 steigt ab

3.2 Auffüllen von Teams

- 3.2.1 Sollten noch Ligaplätze frei sein, wird mit den nachplazierten Mannschaften die Liga aufgefüllt. (Bei Auflösung einer Mannschaft o. ä., oder zur Bildung einer zusätzlichen Höherklassigen Liga)
- 3.2.2 Gespielt wird in Ligen mit 5 - 6 Teams.
- 3.2.3 In den Ligen kann es vorkommen, dass mit weniger als 6 Teams gespielt wird (je nach Anmeldungen)

4. Strafen

- 4.1.0 Bei Verstößen gegen die Ligaregeln, oder Nichtachtung der Ligaregeln von Spielern, Teamkapitäne oder ganze Teams, können in Absprache mit der Ligaführung Strafen ausgesprochen werden.
 Die Strafen sind Sperren, Disqualifikation oder Punktabzüge.

5. Pokal

5. 1 Ligapokal Spielmodus:

- 5.1.1 Die Pokalrunde geht über zwei Saisons.
- 5.1.2 Die Teilnahme am Ligapokal ist freiwillig (es wird kein Startgeld erhoben).
- 5.1.3 Gespielt wird 501 MO + 4 Doppel (best of three).
- 5.1.4 In der ersten Runde hat die Spielklassen niedrigere Mannschaft Heimrecht.
- 5.1.5 Ab 2. Runde laut Spielplan (wer oben steht hat Heimrecht).
- 5.1.6 Es wird während den Saison 2 und 1 des jeweiligen Jahres gespielt.
- 5.1.7 Die Endspiele um Platz 1 und 3 finden beim Saisonabschluss statt.
- 5.1.8 Es dürfen nur Mannschaften und Spieler an der Pokalrunde teilnehmen die in der Schumacher Dartliga gemeldet sind.
- 5.1.9 Es gelten für die Pokalrunde die allg. Ligaregeln.
- 5.1.10 Vereinbarte Spieltermine sind dem Ligasekretär mitzuteilen und sind bindend. Verlegungen sind möglich... es gelten aber dabei die Ligaregeln gem. 2.7. Spielverlegung.

5.2 Termine

- 5.2.1 Die Spiele müssen bis zu den angesetzten Terminen gespielt sein
- 5.2.2 Kommt es zu keiner Einigung zwischen zwei Mannschaften gilt automatisch der angesetzte letzte Termin (Uhrzeit Spielbeginn legt die Heimmannschaft fest.)

5.3 Spielerwechsel während der Pokalrunde

- 5.3.1 Wechselt ein Spieler während der Pokalrunde (zwischen den Saisons) die Mannschaft so ist er nur für die Mannschaft spielberechtigt, wo er die Pokalrunde begonnen hat. Er darf **nicht für die neue Mannschaft an der Pokalrunde** teilnehmen.

5.6 Preisgelder:

- 5.6.1 Pokalpreise gibt es ab der Ersten Runde!
- 5.6.2 Die Preisgelder werden am Abschlussturnier ausgezahlt.
- 5.6.3 Preise Finale

Platz 1	300,00 € Wanderpokal
Platz 2	200,00 € + Pokal
Platz 3	100,00 € + Pokal
Platz 4	50,00 €

6. Saisonende

- 6.1.0 Preisgelder der Liga stehen im Mannschaftsführer – Login und sind nur für die Mannschaftsführer einsehbar.
- 6.1.1 Am Ende der Saison müssen alle Teamkarten bei der Ligaleitung für die neue Saison geändert werden. Die alten Teamkarten verlieren ihre Gültigkeit.
- 6.1.1 Frühere Regeln sind mit Herausgabe dieser Regel ungültig.