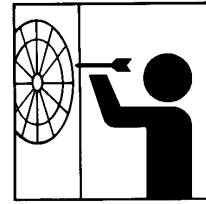


# S c h ä f e r D a r t L i g a



Thomas Krug  
Sandlandstr.17  
34454 Bad Arolsen-Landau  
Tel.: 05696 / 995 99 59  
Fax : 05696 / 995 99 60



## Ligaregeln

2006

### 1.1. Klasseneinteilung

C- Liga 301 einfach aus  
B- Liga 301 masters aus  
A- Liga 501 Doppel aus

In allen Ligen werden 16 Einzel und 2 Doppel gespielt.

### 1.2. Spielerqualifikation

Ligaspieler müssen vor dem Spiel beim Ligasekretär gemeldet sein.

Spieler können in der laufenden Saison nur das Team wechseln solange sie noch kein Spiel bestritten haben.

Wechselt ein Spieler die Mannschaft darf er nur eine Klasse tiefer Spielen.

Nach oben gibt es keine Begrenzung.

Spieler können jederzeit in der Saison kostenlos gemeldet werden.

Spieler aus Disqualifizierten Mannschaften können nach gemeldet werden.

### 1.3. Sportliche Voraussetzung

Gespielt wird nur an für den Ligabetrieb zugelassenen Dart Geräten.

Darts müssen Kunststoffspitzen haben und dürfen maximal 18 g. wiegen.

Das Board muss bei Ligaspielen mit mindestens 40 Watt beleuchtet sein.

### 1.4. Saison

Die Saison beginnt nach den Sommerferien.

Am Ende jeder Saison findet ein Ranglistenturnier und die Siegerehrung für die Saison statt.

Der Anmeldeschluss für die neue Saison wird am Ende einer Saison bekanntgegeben.

Die Startgebühr beträgt pro Team/Saison Euro 25.- ,zusätzlich werden pro Team Euro 25.- als Kautions erhoben.  
(Die Kautions verfällt, wenn eine Mannschaft zu einem Ligaspiel nicht Antritt)

#### 1.5. Preisgelder (in Euro)

Platz	C-Liga	B-Liga	A-Liga
1	700.-	900.-	1200.-
2	500.-	650.-	800.-
3	330.-	450.-	550.-
4	150.-	250.-	350.-
5	100.-	150.-	250.-
6	50.-	100.-	150.-

#### 1.6. Auf- und Abstieg

Der 1. und 2. der C-Liga steigt auf.

Die 1. der B-Liga steigen direkt auf, die 2. Bestreiten ein Relegationsspiel gegen den 7. u. 8. der A-Liga.

(Sollten noch Ligaplatze frei sein wird mit den Nachplatzierten Mannschaften aufgefüllt.)

Die letzten zwei Mannschaften der B- und A-Liga steigen ab.

Der 7 u. 8 der A-Liga bestreiten ein Relegationsspiel gegen die 2. der B-Liga.

Gespielt wird in Ligen mit 10 – 12 Teams.

#### 1.7. Anmeldung

Bei der Teamanmeldung müssen alle Spieler mit Adresse und Geburtsdatum aufgeführt werden, und die aktuellen Startgebühren beigelegt werden.

#### 1.8. Spieltermine

Spieltag ist Samstag 15.00 Uhr.

(Die Uhrzeit kann bei einigen Mannschaften abweichen, und wird dann auf dem Spielplan vermerkt.)

#### 1.9. Spielverlegung

Spielverlegungen sind jederzeit möglich und müssen bis **Dienstag** abend beim Gegner gemeldet sein.

Verlegte Spiele **müssen bis zum 2. Spielfreien Samstag nachgeholt werden.** (Dieser gilt automatisch als Spieltermin, falls die Mannschaften sich auf keinen anderen Termin einigen.)

Bei der Spielverlegung sind dem Gegner mögliche Nachholtermine zu nennen.

Längerfristige Verlegungen sind nur in Absprache mit dem Liga Sekretär möglich. (Wenn beide Mannschaften sich auf einen Termin geeinigt haben.)

**Können sich beide Mannschaften auf keinen Termin einigen, wird vom Ligasekretär ein Termin festgelegt.**

Letzter Termin für Nachholspiele ist eine Woche nach dem letzten Spieltag.

2. Spielverlauf
  - 2.1. Fünfzehn Minuten vor Spielbeginn ist der Dart für die Gastmannschaft reserviert.  
Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten so hat sie das Spiel 0 - 3 / 0 – 18 / 0 – 36 verloren.
  - 2.2. Der Spielbogen ist vor dem Spiel von beiden Mannschaften auszufüllen.  
Es können nur Spieler eingewechselt werden die im Spielbogen eingetragen sind. ( 4 Spieler plus maximal 2 Ersatzspieler)
  - 2.3. Die Ersatzspieler können jederzeit eingewechselt werden. Ein Spielerwechsel kann nicht rückgängig gemacht werden.  
(Sollte noch ein Ersatzspieler vorhanden sein, kann dieser auch vor dem Sudden Death eingewechselt werden.)
  - 2.4. Sollte ein Spieler später kommen (oder muss früher weg), so ist dieses vor Spielbeginn zwischen den Spielführern abzuklären.
  - 2.5. Die Heimmannschaft beginnt den ersten Satz. Den zweiten Satz beginnt die Gastmannschaft. Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird Ausgebullt wer das Spiel beginnt.  
Beim Bull Wurf zählen nur Pfeile die in der Dartscheibe stecken. Steckt ein Pfeil im Bull`s Eye muss dieser herausgezogen werden.
  - 2.5. Jeder Spieler hat vor dem Werfen darauf zu achten das der Automat die richtige Spielernummer anzeigt.  
Wirft ein Spieler auf den Zähler des Gegners, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
    - a) Hat der Spieler weniger als drei Darts geworfen, wird das Spiel auf den richtigen Spieler durchgedrückt und der darf die verbleibenden Darts auf

Seinen Zähler werfen. ( Danach abdrücken nicht vergessen)

- b) Hat der Spieler alle drei Darts geworfen, hat er seine Runde beendet und wird durchgedrückt. Der Gegner setzt das Spiel fort.
- 2.6. Jeder Spieler akzeptiert die vom Dartgerät angegebene Punktzahl. Sollte der Dart einen Pfeil nicht gezählt haben, darf dieser nicht nachgedrückt werden. Sollte ein Spieler sich beim herausziehen der Pfeile Punkte eindrücken, so hat er den Satz verloren.
- 2.7. Sollte der Dart fortlaufen falsche Punktzahlen anzeigen so ist das Spiel abubrechen und neu anzusetzen.(wen der Dart repariert ist.)
- 2.8. Die Mannschaftsführer haben darauf zu achten das die Spieler ihre Pfeile ohne Störungen werfen können. Die Mannschaftsführer der Heimmannschaft haben auch darauf zu achten das keine Zwischenrufe aus dem Spiellokal den Gegner benachteiligen. ( Sollte die Heimmannschaft dieses nicht schaffen, hat die Gastmannschaft die Möglichkeit das Spiel abubrechen, und eine Neuansetzung auf neutralen Boden zu beantragen.
3. Spielabschluss
- 3.1. Sollte es nach den regulären Spielen 9 – 9 stehen wird ein Sudden Death mit zwei Gewinnsätzen gespielt.

Es wird die Spielvariante Doppel gespielt.

Beim Sudden Death spielen die vier Spieler einer Mannschaft die zum schluss im Spiel waren. (Sollte ein Spieler nicht mehr anwesend sein, kann ein Ersatzspieler eingewechselt werden. Ist kein Ersatzspieler anwesend ist das Sudden Death verloren.)

Beim Sudden Death spielen der 1 und 2 Spieler auf Scheibe 1, sowie der 3 und 4 Spieler auf Scheibe 3. Bei der Gastmannschaft spielen der 1 und 2 Spieler auf Scheibe 2, sowie der 3 und 4 Spieler auf Scheibe 4.

Eingewechselte Spieler spielen auf der Scheibe für den Spieler für den Sie eingewechselt wurden.

Der Sieger des Sudden Death hat das Spiel 10 – 9 Gewonnen.

Der Sieger des Sudden Death erhält 2 Punkte, der Verlierer bekommt 1 Punkt.

- 3.2. Nach der letzten Spielpaarung müssen beide Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen.
- 3.3. **Nach Spielende hat die Heimmannschaft das Spielergebnis umgehend dem Ligasekretär mitzuteilen. (Per Fax oder Telefon.)**
- 3.4. Der Spielbogen ist schnellstmöglich beim Ligasekretär nachzureichen. (Dieses entfällt falls der Spielbogen per Fax übermittelt wurde.)
- 3.5. Sollte das Ergebnis per Telefon übermittelt werden, so achtet bitte darauf das es vollständig durchgegeben wird. (Und verständlich.)

Heimteam – Gegner / Punkte ( 3-0 oder 0-3 ) / Spiele ( 10-8 ) und Sätze (21-20)

- 3.6. Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel mit 0-3 / 0-18 / 0-36 verloren.

Eine Mannschaft die zweimal nicht antritt wird Disqualifiziert.

- 3.7. Eine Spielverlegung wird ebenfalls am Spieltag von der Heimmannschaft beim Ligasekretär gemeldet.