

# **Ligaspielordnung der 1. Leverkusener E-Dart-Liga e.V.**

- 1. Allgemeine Regeln**
  - 1.1 Mitgliedschaft**
  - 1.2 An-, Nach- und Ummeldung**
  - 1.3 Spielberechtigung**
  - 1.4 Die Teamcaptains**
  - 1.5 Spielmodus in den Ligen**
  - 1.6 Technische Voraussetzungen**
  - 1.7 Spielplan/Spieltag**
  - 1.8 Spielverlegungen**
  
- 2. Spielverlauf**
  - 2.1 Vorbereitung**
  - 2.2 Spielablauf**
  - 2.3 Spielbericht**
  - 2.4 Beschwerden/Proteste**
  - 2.5 Nichtantritt**
  - 2.6 Rückzug von Mannschaften**
  
- 3. Ligaaufbau**
  - 3.1 Platzierungen**
  - 3.2 Auf- und Abstieg**
  
- 4. Ligaausschuss**
  - 4.1 Aufgaben des Ligaausschusses**
  
- 5. Saisonende**
  - 5.1 Turnier zum Saisonabschluss**
  
- 6. Inhalte der Ligaspieldordnung**

# 1. Allgemeine Regeln

## 1.1 Mitgliedschaft

Voraussetzung für eine Spielberechtigung in der 1. Leverkusener E-Dart-Liga e.V. ist der Erwerb der Mitgliedschaft im eingetragenen Verein. Sie besteht unabhängig von der Zugehörigkeit zu einer Mannschaft. Der Jahresbeitrag eines Mitgliedes beträgt 8 €.

## 1.2 An-, Nach- und Ummeldung

**Anmeldung:** Jede neue Mannschaft beginnt in der untersten Spielklasse. Bei aktiven Spielern der 1. Leverkusener E-Dartliga e.V. ist zu beachten, dass in jede höhere aber nur in die nächst niedrigere Spielklasse gewechselt werden darf. Spieler, die in der A-Liga gemeldet waren, jedoch in der vorangegangenen Saison nachweislich nach dem 31.12. des Vorjahres für die Mannschaft nicht gespielt haben, sind auch für die C-Liga einsatzberechtigt. Mannschaften, die sich aus Teilen einer bereits existierenden Mannschaft bilden oder eine Zweitmannschaft gründen werden durch die Ligaleitung eingestuft. Hierzu wurde der folgende Punkteschlüssel ausgearbeitet:

A-Ligist	5 Punkte
Absteiger aus der A-Liga/Aufsteiger in die A-Liga	4 Punkte
B-Ligist	3 Punkte
Absteiger aus der B-Liga/Aufsteiger in die B-Liga	2 Punkte
C-Ligist	1 Punkt

Es werden die Punkte für die 6 best-klassifizierten Spieler zusammen gerechnet und der Durchschnitt ermittelt. Dieser bildet die aktuelle Mannschaftsstärke ab. Als Einstufungsgrenze werden für die A-Liga 3,7 Punkte und aufwärts und für die C-Liga 1,7 Punkte und abwärts gewertet.

Ein Spieler ist erst dann spielberechtigt, wenn die Ligaleitung über alle erforderlichen Belege verfügt und die Spielberechtigung erteilt hat.

Das Startgeld für die einzelnen Ligen ist wie folgt festgelegt:

A-Liga	€ 300,-
B-Liga	€ 250,-
C-Liga	€ 200,-

Das Startgeld ist bei der Anmeldung zu entrichten. Mannschaften, die nach der Anmeldung durch Nicht-Abstieg oder nachträglichen Aufstieg in eine höhere Liga eingestuft werden, zahlen ihrer Liga entsprechend das Startgeld nach. Die Nachzahlung muss bis zum letzten Werktag vor Ligastart auf dem Ligakonto eingegangen sein. Anderenfalls ist die entsprechende Mannschaft nicht spielberechtigt. Mannschaften, die nachträglich in eine niedrigere Liga eingestuft werden, erhalten das zu viel gezahlte Startgeld zurück.

**Nachmeldung:** Die Nachmeldung von nicht aktiven Spielern während der laufenden Saison ist bis 3 Pflichtspiele vor Ende der Rückrunde möglich. Die Nachmeldung muss bis spätestens 3 Tage vor dem nächsten Spieltag mit unterschriebenem Beitrittsformular (e.V.), Beleg über die Zahlung des Mitgliedsbeitrages und unterschriebener Nachmeldung (Mannschaft) der Ligaleitung zugegangen sein. Ein Spieler ist erst dann spielberechtigt, wenn die Ligaleitung über alle erforderlichen Belege verfügt und die Spielberechtigung erteilt hat. Eine weitere Sperre erfolgt nicht. Für Pflichtspiele, die lt. Spielplan vor der Spielberechtigung terminiert und verschoben wurden, kann keine Spielberechtigung erlangt werden.

**Ummeldung:** Die Ummeldung von aktiven Spielern während der laufenden Saison ist bis 3 Pflichtspiele vor Ende der Rückrunde möglich. Die Ummeldung muss bis spätestens 3 Tage vor dem nächsten Spieltag mit unterschriebenem Formular der Ligaleitung zugegangen sein.

Spieler, die die Mannschaft wechseln, werden bei einer Staffelgröße von 11 und mehr Mannschaften für 3 Pflichtspieltage gesperrt. Bei einer Staffelgröße bis 10 Mannschaften beträgt die Sperre 2 Pflichtspieltage. Bei Ummeldungen von Spielern ist zu beachten, dass in jede höhere aber nur in die nächst niedrigere Spielklasse gewechselt werden darf. Ein Mannschaftswechsel ist ohne Pflichtspielsperre möglich, wenn der Spieler nachweislich keinen Einsatz in einem Pflichtspiel hatte.

Für Pflichtspiele, die vor der erneuten Erteilung der Spielberechtigung neu terminiert bzw. verschoben wurden, besteht keine Spielberechtigung.

### 1.3 Spielberechtigung

Spielberechtigt ist jedes Mitglied in der 1. Leverkusener E-Dart-Liga e.V., welches das 16. Lebensjahr vollendet hat. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur unter Berücksichtigung der Rechtsprechung in der jeweils aktuellen Fassung am Spielbetrieb teilnehmen. Jeder Spieler darf nur in einem Team gemeldet sein und für dieses spielen. Die Spielstätte einer Mannschaft darf höchstens in einem Radius von 30 km von der geographischen Mitte Leverkusens entfernt liegen.

### 1.4 Die Teamcaptains

Jedes Team muss einen Teamcaptain benennen. Seine persönlichen Daten (Tel.-Nr., E-Mail-Adresse) sind der Ligaleitung mitzuteilen. Der Teamcaptain ist der offizielle Ansprechpartner einer Mannschaft. Er vertritt das Team bei allen Fragen zum Spielbetrieb. Der Teamcaptain ist für die Einhaltung der Spielordnung durch seine Spieler verantwortlich.

### 1.5 Spielmodus in den Ligen

Vor Saisonbeginn legt die Ligaleitung anhand der neu- und zurückgemeldeten Mannschaften fest, ob in einer Hin- und Rückrunde, in einer Hin- und Rückrunde mit anschließender Meisterschafts- und Abstiegsrunde oder in einer Doppelrunde gespielt wird.

Gespielt werden in der

A- Liga	501 D.O. BO3	2 Doppel/8 Einzel/2 Doppel/8 Einzel,
B- Liga	501 M.O. BO3	2 Doppel/8 Einzel/2 Doppel/8 Einzel,
C- Liga	301 M.O. BO3	2 Doppel/8 Einzel/2 Doppel/8 Einzel

In allen Ligen werden die Spiele in der vorgegebenen, nummerierten Reihenfolge gespielt. Die Heimmannschaft beginnt den ersten und einen evtl. dritten Satz. Am Spieltag können 4 Spieler und 4 Ersatzspieler eingesetzt werden. Die Spieler sind im Rahmen der gemeldeten Mannschaften von Woche zu Woche austauschbar.

## 1.6 Technische Voraussetzungen

Gespielt wird ausschließlich an anerkannten und für den Spielbetrieb zugelassenen Dartautomaten mit Turnierboard (Single 20-Segment blau, Double- und Triple-Segment rot, Bull 25/50 Punkte). Quattro-Segmente sind nicht zugelassen und müssen ausgetauscht werden. Der markierte Wurfabstand beträgt 2,37m. Zwischen Automat und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Im Zweifel ist das Diagonalmaß ausschlaggebend. Es beträgt 2,93m von der Abwurfline bis zum Bull's Eye. Mit Beginn der 51. Runde wird das Spiel ausgebullt. Eine Rundenbegrenzung darf nicht unter 50 Runden eingestellt sein. Eine elektronische Abwurfline darf weder den Wurf noch den Score beeinträchtigen und muss durch eine feste Markierung ergänzt werden.

## 1.7 Spielplan/Spieltag

In ihrer jeweiligen Liga spielt jede Mannschaft gegen jede, jeweils mit Hin- und Rückspiel (siehe Punkt 1.5). Pflichtspieltage können wahlweise auf einen Dienstag, Mittwoch oder Donnerstag gelegt werden. Der gewählte Spieltag der gastgebenden Mannschaft ist Austragungstag der anstehenden Begegnung. Ein Spiel kann nicht mit weniger wie 3 Spielern bestritten werden. Ein Antritt mit weniger wie 3 Spielern kommt einem Nichtantritt gleich und wird dementsprechend so geahndet.

Es kann dann allerdings auch nur die Hälfte der vorgesehenen Anzahl der Doppel gespielt werden.

Die Spiele des fehlenden Spielers werden mit 0:1 Spielen/0:2 Sätzen für den Gegner gewertet. ~~Es ist nicht gestattet, mit weniger als 3 Spielern anzutreten.~~

## 1.8 Spielverlegungen

In einer Spielzeit kann jede Mannschaft, abhängig von der Größe der Staffel in der sie vertreten ist, wie folgt Spiele verlegen:

Staffeln bis 10 Mannschaften

3 Verlegungen pro Hauptrunde, wobei nicht mehr wie 2 Verlegungen pro Halbserie erlaubt sind.

Staffeln ab 11 Mannschaften

je 2 Verlegungen pro Hin-/Rückrunde.

Bei einer Mannschaftsstärke bis 6 Spielern erhält die Mannschaft eine Verlegung zusätzlich, jedoch nie mehr als 2 Verlegungen pro Halbserie.

Wird in einer Saison eine Meisterschafts- und Abstiegsrunde gespielt, kann jede davon betroffene Mannschaft einen Spieltag in dieser Endrunde verlegen.

Die Verlegung muss dem Gegner und der Ligaleitung spätestens 2 Tage vor dem vorgesehenen Termin (bis 18.00 Uhr) mitgeteilt werden. Es muss der Ligaleitung binnen 1 Woche ein neuer Termin genannt werden, auf den sich beide Mannschaften im Vorwege geeinigt haben. Bei Nichteinigung legt die Ligaleitung einen Termin fest.

Dies betrifft auch einen Wechsel der Spielstätte. Eine Nichtbeachtung wird gemäß Verfahrensordnung geahndet. Verlegte Spiele der Hinrunde müssen vor dem ersten Spieltag der Rückrunde ausgetragen werden. Begründete Ausnahmen können schriftlich beantragt werden. Verlegte Spiele der Rückrunde müssen vor dem letzten Spieltag der Rückrunde ausgetragen werden. Von dieser Regel ausgenommen ist der letzte Spieltag der Rückrunde. Er kann zwischen dem geplanten vorletzten und dem geplanten letzten Spieltag der Rückrunde ausgetragen werden. Achtung: Als Spielverlegung gilt jedes Spiel, das nicht in der lt. Spielplan angegebenen Kalenderwoche stattfindet. Nicht als Spielverlegung gilt eine Verschiebung innerhalb einer Kalenderwoche. Ein Heimrechttausch gilt nicht als Spielverlegung. Hier wird der Spieltag auf den von der Heimmannschaft angegebenen Spieltag gelegt. Dies ist auch für das Rückspiel zu beachten.

## **2 Spielverlauf**

### **2.1 Vorbereitung**

Der Gastmannschaft ist mindestens von 19:45 Uhr bis 20:00 Uhr ein Aufwärmtraining zu gewähren. Mannschaften haben bis 20.00 Uhr zu ihrem Spiel anzutreten. Gegen Mannschaften, die bis 20.15 Uhr nicht angetreten sind und sich auch nicht bei der gegnerischen Mannschaft oder der Ligaleitung gemeldet haben wird gemäß Verfahrensordnung vorgegangen.

### **2.2 Spielablauf**

Gespielt wird auf 2 Automaten. Die Abwurflinie darf während des Wurfs nicht übertreten werden. Ein Abwurf an einer gedachten seitlichen Verlängerung der Abwurflinie ist gestattet. Jeder Spieler ist für seinen Wurf verantwortlich, d.h. er hat darauf zu achten, dass der Dartautomat seinen Score anzeigt. Während des Spiels sind ablenkendes Verhalten gegenüber dem Gegner, das Tragen von Kopf- oder Ohrhörern, ständiges Übertreten der Abwurflinie, absichtliches Verzögern des Spiels, Traktieren des Gerätes oder anderes unsportliches Verhalten nicht gestattet. Tritt ein Spieler sein Spiel trotz Aufruf nicht binnen 5 Minuten an, wird dieses Spiel für den Spieler mit 0:2 Sätzen als verloren gewertet. Ebenfalls ist dafür zu sorgen, dass während des Ligaspiels der Spielbereich (auch gemäß aktueller Rechtsprechung) rauch- und dampffrei gehalten werden. Korrekt geworfene Darts, die im Board stecken, aber nicht gezählt wurden, müssen nachgedrückt werden.

### **2.3 Spielbericht**

Jeder Mannschaft können Spielberichte in begrenzter Menge zur Verfügung gestellt werden oder bei Bedarf von der vereinseigenen Webseite abgerufen und ausgedruckt werden. An jedem Spieltag wird von beiden Parteien je ein Spielberichtsbogen ausgefüllt. Vor Beginn des Spiels werden von beiden TC's die ersten 4 Spieler, die zum Einsatz kommen sollen, eingetragen (verdecktes

Aufstellen). Danach sind hier keine Änderungen mehr möglich. Die Ersatzspieler können noch im Verlauf des Spiels nachgetragen werden. Spieler dürfen erst nach einem absolvierten Spiel ausgewechselt und ausgewechselte Spieler nicht wieder eingesetzt werden.

Gewertet wird

- die gewonnene Partie mit 3 Punkten,
- die unentschiedene Partie mit je 1 Punkt,
- die Anzahl der Spiele, gewonnen und verloren,
- die Anzahl der Sätze, gewonnen und verloren.

Ferner werden alle High Finishes ab 101, alle Short Games (max. 12 (301)/18 (501) Darts zum Check) sowie jeder High Score (ab 171) notiert. Die Spielberichte sind nach Beendigung der Partie von beiden Teamcaptains zu prüfen und zu unterschreiben. Die Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, den vollständig ausgefüllten Spielbericht an die Ligaleitung (~~per Fax oder per~~ Email) zu übermitteln. Dies muss bis zum auf den Spieltag folgenden Sonntag erfolgen. Verspätete Zusendungen oder fehlende Spielberichte werden gemäß Verfahrensordnung geahndet.

## 2.4 Beschwerden/Proteste

Verstöße gegen die Spielordnung, die den Spielablauf betreffen, sind auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken und vom Gegner gegenzuzeichnen oder binnen 48 Stunden schriftlich einzureichen.

## 2.5 Nichtantritt

Tritt ein Team ohne vorherige Absage nicht zu einem Pflichtspiel an wird eine Geldstrafe gemäß Verfahrensordnung fällig. Die Begegnung für diese Mannschaft wird mit 0 Punkten, 0:20 Spielen und 0:40 Sätzen für den Gegner gewertet. Bei Nichtantreten in einem weiteren Spiel wird die entsprechende Mannschaft disqualifiziert. Tritt ein Team nicht zum letzten Spiel der jeweiligen Rückrunde an wird die Begegnung für diese Mannschaft mit 0 Punkten, 0:20 Spielen und 0:40 Sätzen für den Gegner gewertet. Der nicht angetretenen Mannschaft werden 15 Punkte in der Endtabelle abgezogen und es wird eine Geldstrafe gemäß Verfahrensordnung fällig.

## 2.6 Rückzug von Mannschaften

Steigt eine Mannschaft aus dem laufenden Spielbetrieb aus, hat dies die sofortige Disqualifikation dieses Teams zur Folge. Ein Anspruch auf Fördergelder besteht nicht mehr und die Tabelle wird ergebnisbereinigt. Die Spieler des Teams werden für mindestens 8 Spieltage gesperrt. Des Weiteren dürfen nur maximal 2 Spieler des disqualifizierten Teams in der aktuellen, sowie folgenden Saison in einer Mannschaft spielen. Ein Teamwechsel ist möglich, die Spielberechtigung tritt aber erst nach Ablauf der Sperre in Kraft. Durch eine Nichtmeldung kann die Strafe nicht abgegolten werden.

### 3 Ligaaufbau

#### 3.1 Platzierungen

Die Platzierungen in der Tabelle erfolgen nach

- Punkten,
- Spielverhältnis,
- Satzverhältnis.

Wird in einer Saison eine Meisterschafts- und Abstiegsrunde gespielt beginnen alle Teilnehmer diese mit einem jeweiligen Punktebonus, der sich aus der Platzierung am Ende der Hauptrunde ergibt, z.B.:

bis 10 Mannsch.:	Platz 1/6	8 Pkt.	ab 11 Mannsch.:	Platz 1/7	10 Pkt.
	Platz 2/7	6 Pkt.		Platz 2/8	8 Pkt.
	Platz 3/8	4 Pkt.		Platz 3/9	6 Pkt.
	Platz 4/9	2 Pkt.		Platz 4/10	4 Pkt.
	Platz 5/10	0 Pkt.		Platz 5/11	2 Pkt.
				Platz 6/12	0 Pkt.

Bei ungerader Staffelstärke wird die Teilung der Staffel in Meisterschafts- und Abstiegsrunde hälftig der nächstgrößeren geraden Anzahl an Mannschaften vorgenommen.

Regelmäßig werden die Tabellen gemäß den Spielberichten erstellt und auf der vereinseigenen Webseite veröffentlicht.

#### 3.2 Auf- und Abstieg

Das jeweils vorletzt- und letztplatzierte Team einer Liga steigt in die nächst-tiefere Liga ab. Das jeweils erst- und zweitplatzierte Team einer Liga steigt in die nächsthöhere Liga auf. Alle Mannschaften sind zum Aufstieg verpflichtet. Eine Mannschaft die auf den Aufstieg verzichtet, ist in der folgenden Saison nicht spielberechtigt. Aus einem oder mehreren aufstiegsberechtigten Team/s, für das/die in der folgenden Saison keine Anmeldung erfolgt, dürfen max. 2 Spieler gemeinsam in ein Team der nächst niedrigeren Spielklasse wechseln. Ein Wechsel in eine höhere Spielklasse ist möglich. Bei freigewordenen Plätzen in den Ligen (z.B. durch Ausscheiden von Mannschaften aus der laufenden Saison, nicht wieder Anmelden einer Mannschaft oder einzustufende Mannschaften) entscheidet die Ligaleitung vor Saisonbeginn, ob die oben beschriebene Auf- oder Abstiegsregel zugunsten einer gleichmäßigen Staffelstärke angepasst werden muss.

## **4 Ligaausschuss**

### **4.1 Aufgaben des Ligaausschusses**

Der Ligaausschuss hat sowohl eine unterstützende als auch beratende Funktion in allen Fragen, die den Spielbetrieb betreffen. Er kann von allen Spielern unabhängig vom Vorstand in Anspruch genommen werden. Der Ligaausschuss ist befugt Entscheidungen bei der Beurteilung von Beschwerden und Protesten zu fällen und diese den betroffenen Spielern oder Mannschaften bekannt zu geben. Von allen Entscheidungen erhält der Vorstand eine schriftliche Information.

## **5 Saisonende**

### **5.1 Turnier zum Saisonabschluss**

Am Ende einer Saison veranstaltet die 1. Leverkusener E-Dart-Liga e.V. eine Abschlussveranstaltung. Über den Ablauf informiert der Vorstand/ Ligaausschuss gesondert.

## **6 Inhalte der Ligaspielordnung**

### **6.1 Änderungen und Ergänzungen**

Der Vorstand behält sich jederzeit das Recht vor, bei Bedarf einzelne Punkte der Ligaspielordnung zu ändern bzw. zu ergänzen. Der Vorstand verpflichtet sich, unverzüglich über diese Änderungen bzw. Ergänzungen zu informieren. Änderungen sind unmittelbar nach Veröffentlichung gültig.