


Regelwerk der Frankenliga

Stand: August 2005

Inhaltsverzeichnis

- 
- 1.** **Allgemeine Regeln**
 - 1.1 Spielvariationen in den einzelnen Ligaklassen
 - 1.2 Spielerqualifikation
 - 1.3 Sporttechnische Voraussetzungen
 - 1.4 Termine

 - 2.** **Spielverlauf**
 - 2.1 Vorbereitung
 - 2.2 Spielbeginn
 - 2.3 Spielablauf
 - 2.4 Spielabschluss
 - 2.5 Nichtantritt
 - 2.6 Streitfragen

 - 3.** **Ligabildung, Auf – und Abstieg**

 - 4.** **Schlussbestimmung**

Die Regeln sind Bestandteil der Satzung.
„Die Dart Freunde e.V.“

1. Allgemeine Regeln

1.1 *Spielvariationen in den einzelnen Ligaklassen*

A – Klassen : 501 Double out

B – Klassen : 501 Master out

C – Klassen : 301 Master out

1.2 **Spielerqualifikation**

1.2.1 Ligaspieler müssen Mitglieder des Vereins „Die Dart Freunde“ e.V. sein.
Anmeldung erfolgt beim Ligasekretär.

1.2.2 Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligasekretär für die laufende Saison gemeldet sind.

1.2.3 Ein Spielerwechsel ist nur nach der Vorrunde oder zu Saisonende möglich.

1.2.4 Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich. Der Spieler ist nur mit gültigem **Frankenliga Spielpass** spielberechtigt.

1.2.5 Bei Verlust oder Änderung eines Spielerpasses wird eine Gebühr von 3,-€ pro Neuausstellung erhoben.

1.3 **Sporttechnische Voraussetzungen**

1.3.1 Die Spieler dürfen ihre eigenen Dart`s benutzen.
Die Dart`s dürfen nicht länger als 16.8 cm sein.
Das Maximalgewicht beträgt 18g.

1.3.2 Die Abwurflinie muß an der dem Spieler zugewandten Kante **2,44m** zum **Board** am **Boden** angebracht sein.
Sie ist parallel zum Board anzubringen.
Zwischen Gerät und Boden muß ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls Eye zur Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein **Diagonalmaß von 2,98m zur Abwurflinie**.
Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend.

Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

1.3.3 Das Board muss bei Wettkämpfen mit einem Minimum von 40 Watt beleuchtet sein.

1.3.4 Gespielt wird auf „Löwen“ – Turnierautomaten oder vergleichbaren Geräten, diese müssen aber mit denselben Maßen der Löwen – Turnierautomaten ausgestattet sein.

1.4 Termine

1.4.1 Saisonanfang

Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt, und zwar:

a,) Frühjahr

b,) Herbst

1.4.2 Spieltermine und Spielverlegungen

Spieltag: Samstag

Spielbeginn: 19.30 Uhr

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Abweichungen vom Spielplan sind nur mit beidseitigem Einvernehmen und mit Einverständnis des Ligasekretärs möglich. Verlegungen sind die Ausnahme.

1.4.3 Eine Spielverlegung muss 24 Stunden vor dem regulären Spielbeginn festgelegt sein und ist dem Ligasekretär mit neuem Termin mitzuteilen. Das Spiel muss innerhalb der nächsten 14 Tage gespielt werden. Wird keine Einigung über einen Ersatztermin erzielt, so gilt der reguläre im Spielplan festgelegte Termin.

Die letzten beiden Spieltage dürfen nicht verlegt werden.

2. Spielverlauf

2.1 Vorbereitung

15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert.

Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel

0 : 2 – 0 : 16 – 0 : 32 verloren.

Dabei werden die Einzelspieler 1 – 4 der geschädigten Mannschaft mit 4 : 0 – 8 : 0 gewertet.

Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden. Es dürfen nur Spieler mit **gültigem Spielerpass** für das jeweilige Team spielen. Die Pässe werden zu Beginn des Spiels von den Mannschaftskapitänen kontrolliert.

2.2 Spielbeginn

2.2.1 Gespielt wird die jeweilige Liga - Disziplin mit zwei Gewinnsätzen, jeder gegen jeden nach dem vorgegebenen Spielberichtsbogen.

2.2.2 Während des Spiels kann zweimal ein Ersatzspieler gegen einen im Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler ausgewechselt werden. Dies ist auf dem Spielberichts – bogen in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung.

2.2.3 Während der laufenden Saison kann eine Mannschaft einmal mit 3 Spielern antreten. Dabei werden die 4 Spiele des fehlenden Spielers als verloren gewertet.

2.2.4 Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden und an der Abwurfline erscheinen. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von beiden Mannschafts – führern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurfline erscheint, ist das Spiel 0 : 2

verloren. Die Spieler dürfen den Bereich der Abwurflinie nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist.

2.2.5 Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. (Bei Fehleingabe wird das falsch eingegebene Spiel wiederholt.)

2.2.6 Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge beginnend vom Heimspieler mit einem Wurf auf Bull Eye entschieden, wobei der Dart in der Scheibe stecken bleiben muß. Fällt der Dart von der Scheibe, muß vom betroffenen Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz dessen Dartpfeil im Bull Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im blauen Bulls Eye oder rotem Bulls Eye steckender Dartpfeil **muß** herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das rote Bulls Eye, so muß noch einmal ausgeworfen werden. Das selbe gilt für das blaue Bulls Eye.

2.3 **Spielablauf**

2.3.1 Die Abwurflinie darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist jedoch gestattet sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet.

2.3.2 Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden gelten als geworfen, gleich ob sie punktmäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen.

2.3.3 Jeder Spieler hat die vom Sportgerät angegebene Punktzahl zu akzeptieren. (Automat hat recht.)

2.3.4 Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielnummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegenspielers anzeigt, ist der Satz verloren. Drückt der Spieler seinem Gegenspieler oder sich selbst Punkte ein, hat er den Satz verloren.

2.3.5 Sollte ein Gerät einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muß die Partie abgebrochen und der Ligasekretär verständigt werden. Das Spiel wird dann an einem vom Ligasekretär festgelegten Zeitpunkt wiederholt.

2.4 Spielabschluß

2.4.1 Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen.

2.4.2 Der unterschriebene Spielberichtsbogen wird per Post, Fax, E-Mail oder persönlich dem Ligasekretär bis spätestens Dienstag 14:00 Uhr zugesandt.

2.4.3 Verspätete Spielbogenabgabe wird wie folgt geahndet:

- 1. mal – 1 Punkt Abzug
- 2. mal – weitere 2 Punkte Abzug
- 3. mal – weitere 3 Punkte Abzug
- 4. mal – Ausschluss aus der laufenden Saison

2.5 Nichtantritt

2.5.1 Tritt eine Mannschaft mit weniger als 3 Spielern oder gar nicht an, so hat sie das Spiel 0 : 2 - 0 : 16 - 0 : 32 verloren. Dabei werden die Einzelspieler 1 – 4 der geschädigten Mannschaft mit 4 : 0 – 8 : 0 gewertet.

2.5.2 Eine Mannschaft, die 2 x in einer nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert.

2.5.3 Für eine Mannschaft, die nicht antritt, weil sie nichts mehr zu verlieren hat, wird das Spiel als verloren gewertet und zusätzlich 2 Pluspunkte gestrichen, sowie 2 Minuspunkte addiert.

2.5.4 Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann sie sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.

2.5.5 Bei Nichtantritt wird eine Strafe von 50,- € fällig. Die an den Ligasekretär zu zahlen ist, und anschließend an die geschädigte Mannschaft weitergeleitet wird. Zahlbar ist die Strafe innerhalb von 14 Tagen beim Ligasekretär.

2.6 Streitfragen

2.6.1 Streitfragen sind mit Hilfe des Ligasekretärs zu klären. Ist keine Einigung möglich entscheidet das Ligaschiedsgericht.

3. Ligabildung, Auf – und Abstieg

3.1 Eine Liga besteht aus 6 – 10 Mannschaften

3.1.1 Fällt in einer höheren Klasse eine Mannschaft aus irgend – welchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rücken die nächstplatzierten der darunter liegenden Klasse nach.

3.1.2 Der Aufstieg wird nach sportlichen Aspekten geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.

3.1.3 Zu Ende der Saison (Ligaanmeldung) sind **alle Frankenligapässe** beim Ligasekretär abzugeben.

4. Schlussbestimmung

Die Regeln sind verbindlich und werden durch die Mitgliedschaft in der Frankenliga „Die Dart Freunde“ e.V. anerkannt.

Fair geht vor

Wir spielen nicht nur gegeneinander, sondern vor allem miteinander.