

## 1. Allgemeine Regeln

### 1.1. Spielvarianten in den einzelnen Ligen

1. Bezirksliga Nordthüringen	501 Double Out
1. Kreisliga	501 Master Out
1. Kreisklasse	501 Single Out

### 1.2. Spielerqualifikation

1.2.1. Ligaspieler müssen im Verein angemeldet sein.

1.2.2. Ligaspieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Verein zum Saisonbeginn gemeldet sind. In der 1. Bezirksliga und 1. Kreisklasse könne Ersatzspieler aus jeweils niedrigeren Spielklassen eingewechselt werden. (Siehe Punkt 2.4)

1.2.2.1 Ein Spieler aus einer niedrigeren Spielklasse darf in einer höheren Spielklasse max. zwei Spiele durchführen oder dann nicht mehr in der unteren Klasse spielen.

1.2.3. Zu einer Mannschaft der niedrigeren Klasse dürfen nur max. 2 Spieler wechseln, die in der vorherigen Saison eine Klasse höher spielten. Grundsätzlich darf ein Spieler von Saison zu Saison nur eine Klasse tiefer spielen.

1.2.4. Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind möglich.

### 1.3. Sporttechnische Voraussetzungen

1.3.1. Gespielt wird ausschließlich an vom Verein anerkannten und für den Spielbetrieb zugelassenen Sportgeräten.

1.3.2. Die Abwurflinie muß an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m zum Bord am Boden angebracht sein. Zwischen Gerät und Boden muß ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bull's Eye - Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Bull's Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. 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. Der Durchmesser des Bull's Eye darf eine Größe von max. 3,5 cm nicht überschreiten.

### 1.4. Termine

1.4.1. Saisondurchführung Meldefristen, Saisonablauf, Spieltermine, Auf - / Abstiegsregelungen u.w. werden vom Ligabeirat bestimmt.

1.4.2. Spielortwechsel der Mannschaften sind nur aus wichtigem Grunde möglich. Wichtige Gründe sind: Schließung der Spielstätte oder Freigabe durch den Spielstättenbetreiber.

1.4.3. Spieltermine und Spielverlegungen

1.4.3.1 Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich.

- 1.4.3.2 Abweichungen vom Spielplan sind nur im beiderseitigen Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich.
- 1.4.3.3 Eine Spielverlegung muß bis 24 Stunden vor dem regulären Spielbeginn festgelegt sein; ist bis zu diesem Zeitpunkt kein Ersatztermin vorhanden, so gilt der im Spielplan regulär festgelegte Termin. Abweichungen von dieser Regelung (Nichtbenutzbarkeit der Spielstätte) müssen beim Ligasekretär/Geschäftsstelle beantragt/genehmigt werden. Alle Spiele einer Halbserie müssen bis zum letzten offiziellen Spieltag gespielt werden.

## 2. Wettkampfbetrieb

- 2.1. Die Mannschaften müssen mindestens mit 4 Spielern antreten.
- 2.2. Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft zu reservieren. Wenn eine Mannschaft eine Stunde nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist hat sie das Spiel 0 : 2 | 0 : 18 (O:36) verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Der Spielberichtsbogen muß vor Spielbeginn ausgefüllt werden, nur anwesende Spieler dürfen eingetragen werden.
- 2.3. Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit 2 Gewinnsätzen "Jeder gegen Jeden" + 2 Doppel (2-er Team) 1 x zu Beginn; 1 x zum Schluß des Spiel's!
- 2.4. Während des Spiels können zwei Ersatzspieler eingewechselt werden. Ein ausgewechselter Spieler kann nicht wieder eingewechselt werden. Die Auswechslung ist auf dem Spielberichtsbogen in den dafür vorgegebenen Feldern einzutragen. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung.
- 2.5. Jeder Spieler, der aufgerufen wird hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Erscheint der Spieler nicht, überprüfen beide Mannschaftskapitäne anhand des Spielberichtsbogen, daß der richtige Name aufgerufen wurde und wiederholen den Aufruf. Wenn der aufgerufene Spieler weiter hin ohne triftigen Grund fernbleibt, wird er von beiden Mannschaftskapitänen letztmalig aufgerufen. Erscheint er dann immer noch nicht, ist das Spiel 0 : 2 verloren.
- 2.6. Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, daß die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet ist. Ist ein falsches Spiel gestartet worden, wird das Satz wiederholt
- 2.7. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Start folge mit einem Wurf auf 's Bull Eye entschieden, wobei die Pfeile in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Pfeil vom Bord, muß der Wurf wiederholt werden. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz, dessen Dartpfeil im Bull Eye (50 Pkt-Bull) steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bull Eye steckender Dartpfeil muß heraus gezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler das Bull Eye, so muß noch einmal geworfen werden.
- 2.8. Die Abwurfline darf während des Wurfs nicht überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurfline zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist - in der gedachten Verlängerung - gestattet.
- 2.9. Alle Pfeile, die in Richtung Sportgerät geworfen und die Abwurfmarkierung überschritten

## DURCHFÜHRUNGSBEDINGUNGEN

haben, gelten als geworfen, gleich, ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder ein zusätzlicher Pfeil geworfen werden (Außnahme Wurf auf's Bull Eye Pkt. 2.8)

- 2.10. Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Pfeile darauf zu achten, daß das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Spielernummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
- Hat der Spieler weniger als drei Dart's geworfen, wird das Gerät durch den Schalter "Startwechsel" in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Dart's werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d. h. der Gegner wirft nach erneuten Betätigen der "Startwechsel" - Taste als nächster.
  - Wirft der Spieler alle drei Dart's unter der Nummer des Gegners bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er damit seine Runde beendet, und der Gegner setzt nach zweimaligen Betätigen der "Startwechsel" - Taste das Spiel fort.
- 2.11. *Regelung "Check out"*
- Sollte beim Check out mit einem Pfeil das richtige Feld getroffen werden, der Automat beendet aber das Spiel nicht (Pfeil muß im entspr. Segment stecken) , gilt der/das Satz/Spiel für den Spieler trotzdem als gewonnen.
  - Sollte beim Check out mit einem Pfeil nicht das richtige Feld getroffen werden und der Automat beendet den / das Satz/Spiel fälschlicher Weise, so wird der das Satz/Spiel beim letzten Spielstand fortgesetzt. Dies erfolgt durch Starten eines neuen Spiels und Eindrücken der Punkte bis zum letzten Spielstand, bevor der Automat abgeschaltet hat. An dieser Stelle setzt der Spieler mit der gleichen Anzahl Pfeile sein Spiel fort. Sollte durch Nachwerfen beim Check out dem Gegner die Zahl verändert werden, hat der Verursacher den Satz verloren.
- 2.12. Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden, sollte es zu keiner Einigung kommen, trifft der Ligabeirat die Entscheidung.  
Fouls sind:
- ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft;
  - ständiges Übertreten der Abwurfline
  - absichtliches Verzögern des Spiels
  - Mißbrauch des Gerätes und / oder unsportliches Benehmen
- Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner unabhängig vom Spielstand das Spiel mit 2: 0 gewonnen.
- 2.13. Sollte ein Gerät fortlaufend fälsche Punktzahlen anzeigen muß die Partie abgebrochen und der Ligabeirat verständigt werden. Sollte kein weiteres Sportgerät zur Verfügung stehen, muß über den Ligabeirat ein neuer Spieltermin angesetzt werden.
- 2.14. Bei Bords mit Rundenbegrenzung gilt folgende Regelung:  
Sollte das Bord durch Rundenbegrenzung abschalen, hat die Heimmannschaft den Satz verloren.

## DURCHFÜHRUNGSBEDINGUNGEN

- 2.15. Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag der Spielergebnisse kontrollieren und dies durch Unterschrift bestätigen. Mit der Unterschrift beider Mannschaftskapitäne ist das Spiel in allen Punkten anerkannt. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt/anerkannt. Anschließend muß das Spielergebnis der Geschäftsstelle der Liga gemeldet werden. Fehler bei der Ergebnisübermittlung und durch unleserliche oder unvollständige Spielbögen gehen zu Lasten der Mannschaften.
- 2.16. Sollte der Spielberichtsbogen/Ergebnisdurchsage zum vereinbarten Zeitpkt. nicht vorliegen, wird die Heimmannschaft gerügt und im Wiederholungsfall durch den Ligabeirat zur Rechenschaft gezogen. (Außer höhere Gewalt)
- 2.17. Reklamationen zum durchgeführten Spiel sind dem Ligabeirat / Geschäftsst. schriftlich mitzuteilen und werden von diesem geklärt.
- 2.18. Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so hat sie das Spiel 0 : 2, 0 : 18 ( 0: 36) verloren. Die Mannschaft kann disqualifiziert werden und die Spieler können für die nächste Saison gesperrt werden.

### 3. Ligabildung

- 3.1 Klassenbildung , Auf - und Abstieg wird nach sportlichen Aspekten der jeweiligen Ligaergebnissen durch den Ligabeirat geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.
- 3.2 Die Ligen setzen sich wie folgt zusammen: (Stand Saison 2007/2008)
- |  |    |                               |
|--|----|-------------------------------|
| 1. Bezirksliga Nordthüringen           | 8  | Mannschaften in einer Staffel |
| 1. Kreisliga Eichsfeld/Nordthüringen   | 10 | Mannschaften in einer Staffel |
| 1. Kreisklasse Eichsfeld/Nordthüringen | 9  | Mannschaften in einer Staffel |
- 3.3 Fällt in einer höheren Liga eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nächsten Saison aus, so rücken die nächstplatzierten Mannschaft der daran terliegenden Liga nach.
- 3.4 Neueinsteiger beginnen in der Kreisliga - Spielklasse, es sei denn, die Mannschaft hat in der vorhergehenden Saison in einer anderen Dart-Liga gespielt. In diesem Fall wird die Mannschaft entsp. ihrer Spielklasse eingruppiert.
- 3.5 Es werden alle Team-Namen anerkannt, außer, der Team-Name ist obzön, unanständig, schamlos oder diskriminierend.