Liga- und Spielordnung

der

EDSV Isar – Loisach e.V.

Stand vom 30.08.2020

Erster Abschnitt: Allgemeiner Teil 4

§ 1 Einteilung 4
§ 2 Geltungsbereich, Inkrafttreten 4
§ 3 Eventuelle Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen 4

Zweiter Abschnitt: Ligaordnung 4

§ 4 Spielberechtigung 4
§ 5 Teamkarte und vorläufige Spielgenehmigungen 4
§ 6 Mannschaftszusammensetzung 5
§ 7 Spielerwechsel während der Saison 6
§ 8 Spielklassen und Ligen 6
§ 9 Spielmodi 6
§ 10 Ligaeinteilung und -zusammensetzung 6
§ 11 Neugegründete Mannschaften 7
§ 12 Saisondauer 7
§ 13 Spielwochenenden und Festlegung der Spieltermine 7
§ 14 Spielverlegungen und -verschiebungen 7
§ 15 Mehrere Spiele zeitgleich im selben Spiellokal 8
§ 16 Spielwertung und Platzierungen 8
§ 17Abweichende Spielwertung 8
§ 18 Spielabbruch 8
§ 19 Auf-undAbstieg 9
§ 20 Wechsel des Mannschaftsnamens 9
§ 21 Wechsel des Spiellokales 9
§ 22 Erzwungener Wechsel des Spiellokals 9
§ 23 Information des Schriftführers wegen eines Spiellokalwechsels 9
§ 24 Keine Änderung des Ligastatus wegen eines Wechsels 10
§ 25 Lokalverbot 10
§ 26 Neutraler Boden 10
§ 27 Spielbeobachter 10

Dritter Abschnitt :Spielordnung 10

§ 28 Darts 10
§ 29 Dartautomaten 10
§ 30 Geschlossenes Spiellokal 11
§ 31 Antritt mit drei Spielern 11
§ 32 Nichtantritt 11
§ 33 Nichtantritt wegen Unsportlichkeit 11
§ 34 Mehrmaliger Nichtantritt 11
§ 35 Dartautomatenwahl, Spiel auf mehreren Dartautomaten 12
§ 36 Einwerfen 12
§ 37 Trainingswürfe 12
§ 38 Spielberichtsbogen 12
§ 39 Spieleraufruf 13
§ 40 Standort des Spielers beim Wurf 13
§ 41 Beginn einer Spielpaarung 13
§ 42 Einstellen der Spieloption 13
§ 43 Geworfene Darts 13

§ 44 Fehler am Dartautomaten....14
§ 45 Ausfall der Stromversorgung....14
§ 46 Ausfall eines Spielers während dem Ligaspiel....14
§ 47 Aus- und Einwechslungen....14
§ 48 Fouls....15
§ 49 Akkustische und optische Einflüsse im Spiellokal....15
§ 50 Auseinandersetzungen während eines Ligaspieles....15
§ 51 Protest....16
§ 52 Folgen des Protestes....16

§ 1 Einteilung

(1) Die Ligaordnung enthält Bestimmungen zum allgemeinen Ligabetrieb und stellt Rahmenbedingungen für die Durchführung einer Ligasaison auf.

(2) Die Spielordnung regelt den Ablauf und die Durchführung eines Ligaspieles.

§ 2 Geltungsbereich, Inkrafttreten

(1) Diese Liga- und Spielordnung ist für alle Mitglieder der EDSV bindend.

(2) Die Liga- und Spielordnung gilt ab dem 1. September 2020 alle anderen Spielordnungen verlieren damit ihre Gültigkeit!

§ 3 Eventuelle Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen

Sollten einzelne Bestimmungen dieser Liga- und Spielordnung ganz oder teilweise nichtig sein oder unwirksam werden, so hat dies keinen Einfluss auf die Wirksamkeit der anderen Bestimmungen dieser Liga- und Spielordnung.

Zweiter Abschnitt: Ligaordnung

§ 4 Spielberechtigung

(1) Spielberechtigt sind nur Mitglieder der EDSV Isar – Loisach e.V. mit Eintrag in einer gültigen Teamkarte oder vorläufiger Spielgenehmigung für die Mannschaft, für die sie gemeldet sind.

(2) Mannschaften sind spielberechtigt, wenn die geforderten Startgelder[1] spätestens bei Saisonbeginn entrichtet wurden. Dies gilt auch für die Beiträge der Einzelspieler.

(3) Mit der Anmeldung wird pro Mannschaft eine Kaution in Höhe von 50 € fällig. Bei Nichtantritt zu einem Ligaspiel kommt diese dem geschädigten Wirt in Höhe von 25 € zu. Bezahlt wird die Kaution von den Spielern (gleichzeitig mit den Spielerbeiträgen) !
Verlief die Saison reibungslos wird die Kaution gleich für die nächste Saison angerechnet bzw. bei Ausscheiden der Mannschaft aus dem EDSV zurück erstattet.

(4) Mit der verbindlichen schriftlichen Anmeldung einer Mannschaft wird der komplette Betrag (Liga-, Verwaltungskosten, Mitgliedsbeiträge und Kaution)fällig.
Eine Rückerstattung (z.B. bei Nichtantritt, Rückzug vom Spielbetrieb, etc.) findet nicht statt!

§ 5 Teamkarte und vorläufige Spielgenehmigungen

(1) einen Eintrag in die Teamkarte erhält nur wer:

1. mindestens vierzehn Jahre[2] alt ist,
2. dem Schriftführer die schriftliche Spielermeldung mit unterschrieben Mitgliedsantrag vorgelegt und
3. den Mitgliedsbeitrag entrichtet hat.

(2) Der Spieler erhält bis zum Eintrag in die Teamkarte wenn nötig eine vorläufige Spielgenehmigung, wenn er die Bestimmungen des Absatz 1 erfüllt hat. Er ist für das nächste Ligaspiel nur dann spielberechtigt, wenn seine Spielermeldung dem Schriftführer vor Beginn des Ligaspieles vorliegt.

(3) Bei Nachmeldung eines Spielers ist innerhalb von 1 Woche ein schriftlicher Mitgliedsantrag einzureichen. Sonst wir der betroffene Spieler gesperrt.

(4) Die Teamkarte erhält der Mannschaftskapitän mit den Unterlagen zu Saisonbeginn. Bei Nachmeldungen wird diese aktualisiert und per e-mail, Whats App etc. versendet.

---

[1] Die Startgelder sind von den Pächtern der Spiellokale und deren Aufsteller je nach Anzahl der gemeldeten Mannschaften und deren Ligaklasse an die EDSV Isar - Loisach e.V. zu entrichten. Hierzu werden entsprechende Rechnungen versandt.

[2] Bei minderjährigen Spielern ist dem Schriftführer eine schriftliche Erlaubnis der Eltern bzw. des/der Erziehungsberechtigten vorzulegen.

§ 6 Mannschaftszusammensetzung

Eine Mannschaft besteht aus vier oder mehr spielberechtigten Spielern, gleich welchen Alters[1] (vgl. § 5 Absatz 1 Nr. 1) und Geschlecht.

[1] Bei Ligaspielen,an denen ein minderjähriger Spieler teilnimmt, muss ein Erziehungsberechtigter anwesend sein bzw. ist der Spielführer der Mannschaft, in der der Minderjährige spielt, für diesen verantwortlich. Zu beachten sind außerdem die Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes.

§ 7 Spielerwechsel während der Saison

(1) Ein Spielerwechsel zu einer anderen Ligamannschaft ist jederzeit möglich.

(2) Der betroffene Ligaspieler wird gesperrt und zwar:

- für zwei Ligaspiele bei einem Wechsel innerhalb derselben, in eine höhere oder in die nächstniedere Ligaklasse.
- für zwei Ligaspiele bei einem Wechsel, bei dem er eine Ligaklasse nach unten überspringt
- für vier Ligaspiele bei einem Wechsel, bei dem er zwei Ligaklassen nach unten überspringt.

(3) Die Sperrfrist beginnt mit dem Datum der schriftlichen Meldung des Spielerwechsels an den Schriftführer.

§ 8 Spielklassen und Ligen

In der EDSV Isar - Loisach e.V. wird in einer oder mehreren Ligen der Klassen Ober-, A-, B-, C- Liga gespielt.

§ 9 Spielmodi

In den einzelnen Spielklassen werden folgende Spielmodi gespielt[1]:

Oberliga	501 Double out Best of 3 16 Einzel (Jeder gegen Jeden) 4 Doppel
A-Liga	501 Double out Best of 3 16 Einzel (Jeder gegen Jeden) 1 Doppel
B-Liga	501 Masters out Best of 3 16 Einzel (Jeder gegen Jeden) 1 Doppel
C-Liga	301 Open out Best of 3 16 Einzel (Jeder gegen Jeden) 1 Doppel

<u>Das Doppel in den Klassen A bis C muss wie im Spielplan vorgesehen in der Mitte (Spiel Nr.9) gespielt werden!</u>

§ 10 Ligaeinteilung und -zusammensetzung

(1) Die Einteilung der Mannschaften in die einzelnen Klassen und Ligen beschließt der Vorstand nach Vorliegen aller Mannschaftsmeldungen und der Qualifikation[2] (vgl. §19) der gemeldeten Mannschaften.

(2) Eine Liga besteht aus sechs Mannschaften. Ein Unter- oder Überschreiten des Sechser-Systems sind durch Entscheidung des Vorstandesmöglich.

[1] vgl. Spielberichtsbögen

[2] d. h. Auf- und Abstieg, Spielstärke einzelner Mannschaften

§ 11 Neugegründete Mannschaften
(1) Neugegründete Mannschaften starten zu Saisonbeginn in der C-Liga.
(2) Eine Mannschaft kann auf Grund ihrer Spielstärke durch Beschluss des Vorstandes oder auf eigenen Wunsch in eine höhere Klasse eingestuft werden.

§ 12 Saisondauer
(1) Eine Ligasaison wird halb jährlich in der Zeit von September bis Februar und von März bis August gespielt.
(2) Sie besteht aus einer Hin- und einer Rückrunde.
(3) Bei vier oder weniger Mannschaften in einer Liga wird eine Doppelrunde gespielt.

§ 13 Spielwochenenden und Festlegung der Spieltermine
(1) Der Vorstand legt vor Beginn der Ligaspielsaison die Ligaspielwochenenden fest.
(2) Das Spielwochenende beginnt am Donnerstag um 18:00 Uhr und endet am Sonntag um 24:00 Uhr. Innerhalb dieses Zeitraumes müssen die Mannschaften, deren Spiele an diesem Wochenende angesetzt sind, ihre Ligaspiele durchführen.

§ 14 Spielverlegungen und -verschiebungen
(1) Als Spielverlegung gilt die Verlegung des Spielortes in ein anderes, als das auf dem Spielplan angegebene Spiellokal[1].
Eine Spielverschiebung liegt vor, wenn das Ligaspiel an einem anderen, als den auf dem Spielplan angegebenen Spieltag, gespielt wird.
(2) Die Spielführer der beiden betroffenen Mannschaften regeln Spielverlegungen oder -verschiebungen eigenständig untersich.
(3) Der Schriftführer muß spätestens 24 Stunden vor dem im Spielplan eingetragenen Spieltermin über die Ligaspielverlegung oder -verschiebung vom Spielführer der Heimmannschaft informiert werden.
(4) Kommt es zu keiner Einigung zwischen den beiden Spielführern oder wird der Schriftführer von der Ligaspielverlegung oder -verschiebung zu spät informiert, so wird das Ligaspiel wie im Spielplan festgelegt gespielt.
(5) Der verlegende/verschiebende Spielführer hat sich beim Schriftführer rückzuversichern, ob die Spielverlegung oder –verschiebung vom Spielführer der gegnerischen Mannschaft bestätigt wurde.

[1] z. B. Tausch des Heimrechts

§ 15 Mehrere Spiele zeitgleich im selben Spiellokal
(1) Sind gemäß Ligaspielplan zur gleichen Zeit zwei oder mehr Spiele im selben Spiellokal angesetzt und ist die Durchführung aller dieser Spiele aus technischen Gründen[1] nicht möglich, so muss durch die Spielführer der betroffenen Mannschaften versucht werden, durch Spielverlegung oder -verschiebung die Durchführung aller Spiele sicherzustellen. Zu beachten sind die Vorschriften des §14.
(2) Wird mit den gegnerischen Mannschaften keine Einigung erzielt, so legt der Sportwart oder sein Stellvertreter den Spieltermin und das Spiellokalfest.

§ 16 Spielwertung und Platzierungen
(1) Der Sieger eines Ligaspieles in der Oberliga erhält drei Punkte, der Verlierer null Punkte. Be ieinem Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt.
(2) Der Sieger eines Ligaspieles in den Ligen A bis C erhält zwei Punkte, der Verlierer null Punkte.
(3) Die Platzierungen innerhalb jeder Liga ergeben sich durch
1. die höchste Punktzahl,
2. die bessere Spieledifferenz,
3. die bessere Satzdifferenz,
4. direkten Vergleich,
5. ein Entscheidungsspiel.

Die Platzierungen in der Einzelrangliste ergeben sich aus:
1. der Anzahl der gewonnen Spiele (bei Gleichheit der besseren Spieledifferenz).
2. der Anzahl der gewonnen Sätze (bei Gleichheit der besseren Satzdifferenz).

§ 17 Abweichende Spielwertung
(1) Wird ein Spiel für eine Mannschaft auf Grund der §§ 30, 32, 37, 38 oder 49 als verloren gewertet, so geht das Spielergebnis in der Oberliga mit 0:3 Punkten, 0:20 Spielen und 0:60 Sätzen und in den Ligen A bis Schnupperliga mit 0:2 Punkten, 0:17 Spielen und 0:34 Sätzen in die Mannschaftswertung ein. Eine Einzelspielerwertung findet nicht statt.
(2) Wird eine Mannschaft auf Grund der §§ 22, 31, 33 oder 34disqualifiziert,
1. so werden die bisher erzielten Spielergebnisse dieser Mannschaft aus der Wertung genommen und die Liga so gestellt, als hätte die betroffene Mannschaft nie teilgenommen und
2. das Preisgeld entsprechend den verbleibenden Mannschaften in der betroffenen Ligaverringert.

§ 18 Spielabbruch
(1) Wird ein Ligaspiel auf Grund der §§ 29, 44 oder 45 abgebrochen, so einigen sich beide Spielführer auf einen Ersatztermin.
(2) Der Fehler oder Mangel der zum Spielabbruch geführt hat ist bis zu diesem Termin zu beheben.

[1] z. B. wenn nur ein Dartautomat vorhandenist

§ 19 Auf- und Abstieg
(1) Über den Auf- oder Abstieg einer Ligamannschaft in eine höhere oder niedere Liga entscheidet ihre Platzierung in der abgelaufenen Saison.
(1) Die jeweils erstplatzierte Mannschaft einer Liga steigt in die nächsthöhere Klasse auf.
(2) Je nach Anzahl der Ligen in den einzelnen Spielklassen stellt sich der Abstieg wie folgt dar:
1. Es bestehen gleich viele höhere wie niedere Ligen: Die jeweils letztplatzierte Mannschaft der höheren steigt in die nächstniedere Klasse ab.
2. Es bestehen mehr niedere als höhere Ligen: Aus der höheren Liga steigt die Anzahl an letztplatzierten Mannschaften in die nächstniedere Liga ab, wie es nächstniedere Ligen gibt.
(3) Von dieser Regelung kann durch Entscheidung des Vorstandes in bestimmten Fällen[1] nach Rücksprache mit den betroffenen Mannschaften abgewichen werden (vgl.§10).

§ 20 Wechsel des Mannschaftsnamens
Der Wechsel des Mannschaftsnamens ist nur nach Beendigung einer Spielsaison möglich.

§ 21 Wechsel des Spiellokales
Ein Wechsel des Spiellokales ist
1. nach Beendigung einer Spielsaisonuneingeschränkt,
2. während einer laufenden Spielsaison nur unter Erstattung der anteilsmäßig angefallenen Startgelder[2] für diese Saison durch die wechselnde Mannschaft an den Pächter des bisherigen Spiellokals und den zuständigen Aufstellermöglich.

§ 22 Erzwungener Wechsel des Spiellokals
(1) Ist es einer Mannschaft unmöglich in ihrem Ligaspiellokal weitere Ligaspiele durchzuführen[3], so hat die betroffene Mannschaft 14 Tage Zeit, ein anderes Ligaspiellokal zu finden oder in einem anderen Ligaspiellokal als Gastmannschaftihre Ligaspiele zu absolvieren.
(2) Sollte die betroffene Mannschaft innerhalb dieser 14 Tage ein Ligaspiel zu absolvieren haben, so wird dieses Ligaspiel auf das nächste spielfreie Ligaspiel-wochenende, Samstag, 18:00 Uhr nach Ablauf dieser 14-Tage-Frist verlegt, es sei denn, die Spielführer der beiden betroffenen Mannschaften einigen sich auf eine Spielverlegung oder -verschiebung (vgl. §14).
(3) Wird von der betroffenen Mannschaft innerhalb dieser 14-Tage-Frist kein anderes Ligaspiellokal gefunden, so wird diese Mannschaft disqualifiziert (vgl. § 17 Absatz2).
(4) Die Bestimmungen des § 21 Absatz 2 finden keine Anwendung.

§ 23 Information des Schriftführers wegen eines Spiellokalwechsels Der Schriftführer ist von einem geplanten Spiellokalwechsel oder dessen Notwendigkeit umgehend in Kenntnis zu setzen.

[1] z. B. wenn mehrere Mannschaften in einer Liga den Spielbetrieb zum Saisonende beenden
[2] Der Betrag wird wie folgt berechnet: absolvierte Spiele geteilt durch die Anzahl der insgesamt zu absolvierenden Spiele mal Startbetrag für die Ligaklasse, gerundet auf volle EURO

[3] z. B. wegen Pächterwechsel, Spiellokalschließung

§ 24 Keine Änderung des Ligastatus wegen eines Wechsels
Der Wechsel des Mannschaftsnamens, des Spiellokals oder des Spiellokalpächters haben keinen Einfluss auf den Ligastatus[1] einer Mannschaft.

§ 25 Lokalverbot
Haben ein oder mehrere Spieler einer Gastmannschaft im Spiellokal der Heimmannschaft Lokalverbot, so ist der Pächter des Spiellokals der Heimmannschaft nicht dazu verpflichtet, das Lokalverbot für die Dauer des Ligaspieles für den oder die betroffenen Spieler aufzuheben. Sollten sich die beiden Mannschaftsführer
nicht einigen, muss das Spiel auf neutralem Boden (§26) ausgetragen werden.

§ 26 Neutraler Boden
Ist ein Ligaspiel auf neutralem Boden[2] auszutragen, so wird das Spiellokal und der Spieltermin vom Sportwart oder dessen Stellvertreter festgelegt.

§ 27 Spielbeobachter
(1) Der Vorstand benennt wenn nötig Spielbeobachter, die einzelne Ligaspiele beaufsichtigen.
(2) Die von den Spielbeobachtern getroffenen Weisungen und Entscheidungensind von den Mannschaften und insbesondere deren Spielführern zu akzeptieren und durchzuführen.

Dritter Abschnitt: Spielordnung

§ 28 Darts
Zugelassen sind alle Darts mit Plastikspitzen[3] bis zu einem Gesamtgewicht von 20 Gramm. Die Gesamtlänge des Darts darf 20 cm nicht überschreiten. Produktions- bedingte Toleranzen von bis zu 5% sind gestattet.

§ 29 Dartautomaten
(1) Zugelassen sind alle elektronischen Dartautomaten, bei denen sich das Dartboard in einer Höhe von 173 cm, gerechnet vom Boden bis zur Mitte des Bull`s Eye, befindet. Abweichungen von +/- einem cm sindzulässig.
(2) Der Abstand der parallel zum Gerät anzubringenden Abwurflinie muß an der dem Automaten zugewandten Kante 237 cm zum Dartboard betragen. Die Diagonale vom Bull`s Eye zur Abwurflinie beträgt 293cm.
(3) Der Dartautomat muss in einer Grundebene (waagrecht) zum Abwurfpunkt des Dartspielers stehen. Wenn nötig, muß ein Podest für den Dartautomaten oder den Dartspieler an der Abwurflinie errichtet werden.
(4) Das Dartboard muss mit einer mindestens 40 Watt starken Glühlampe beleuchtet sein. Oder gleichwertig nach aktuellem technischen Stand (z.B. bei Radikaldart).
(5) Der Dartautomat darf keine Rundenbegrenzung haben.
(6) Jedes Leg darf nur EURO 0,50 pro Spielerkosten.
Das Spielgeld/Einwurf bezahlt die Heimmannschaft!
(7) Die vom Dartautomaten gezählten Punkte sind in jedem Fall zu akzeptieren.
(8) Ist eine der Bestimmungen der Absätze 1 – 7 nicht erfüllt, so ist das Ligaspiel abzubrechen (vgl. §18).

[1] d. h. Klassenerhalt
[2] d. h. das Ligaspiel findet weder im Spiellokal der Heim- noch der Gastmannschaft statt

[3] Softtips

§ 30 GeschlossenesSpiellokal

(1) Ist ein Spiellokal an einem Ligaspieltermin unerwartet geschlossen[1] oder ist kein Dartautomat zur Absolvierung des Ligaspieles vorhanden[2], so ist davon unverzüglich der Schriftführer oder ein anderes Vorstandsmitglied, sowie mindestens vier Stunden vor offiziellem Spielbeginn die Gastmannschaft in Kenntnis zu setzen, andern falls wird das Spiel für die Heimmannschaft als verloren gewertet (vgl. § 17 Absatz1).

(2) Es muss durch den Spielführer der betroffenen Mannschaft versucht werden, durch Spielverlegung oder -verschiebung die Durchführung des Ligaspieles sicherzustellen. Ist dies nicht möglich, so wird dieses Ligaspiel am nächsten spielfreien Ligaspielwochenende nachgeholt. Zu beachten sind die Vorschriften des § 14.

§ 31 Antritt mit drei Spielern

(1) Ein Antreten mit nur drei Spielern ist zweimal möglich. Die Spielpaarungen des fehlenden Spielers werden für die gegnerische Mannschaft mit 2:0 Sätzen und 1:0 Spielen als gewonnen gewertet und im Spielberichtsbogen festgehalten.

(2) Tritt eine Mannschaft dreimal mit nur drei Spielern an, so wird sie für die laufende Ligaspielsaison disqualifiziert (vgl. § 17 Absatz2).

§ 32 Nichtantritt

(1) Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn sie

1. eine halbe Stunde nach offiziellem Spielbeginn oder
2. nur mit zwei oder weniger Spielern im

Spiellokalerscheint.

(2) Das Ligaspiel wird für diese Mannschaft als verloren gewertet (vgl. § 17 Absatz 1), es sei denn, die Mannschaft konnte auf Grund höherer Gewalt[3] nicht antreten. Diese höhere Gewalt muß nachgewiesen werden. Das Ligaspiel wird an einem Ersatztermin nachgeholt; zu beachten sind die Bestimmungen des § 14 Absatz 2 –5.

(3) Der Spielberichtsbogen ist gemäß § 38 Absatz 1 und 2 von der angetretenen Mannschaft auszufüllen, mit dem Vermerk „Gegner nicht angetreten“ zu versehen und vom Spielführer unterschrieben gemäß § 38 Absatz 5 an den Schriftführer zu übersenden.

§ 33 Nichtantritt wegen Unsportlichkeit

Tritt eine Mannschaft

1. Aus unsportlichen Gründen oder,
2. weil sie in der laufenden Ligaspielsaison nichts mehr zu verlieren hat,

nicht an, so wird sie für die laufende Ligaspielsaison disqualifiziert (vgl. § 17 Absatz 2).

§ 34 Mehrmaliger Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft zweimal nicht an, so wird sie für die laufende Ligaspielsaison disqualifiziert (vgl. § 17 Absatz 2).

[1] z. B. wegen Krankheit, Todesfall, Einbruch, Brandschaden

[2] z. B. wegen Defekt

[3] z. B. Unfall auf dem Weg zum Ligaspiel, Einsätze zur Rettung von Menschenleben

§ 35 Dartautomatenwahl, Spiel auf mehrereDartautomaten
(1) Die Heimmannschaft hat das Recht, den Dartautomaten, auf dem das Ligaspiel absolviert wird, zu bestimmen.
(2) Werden mit Einverständnis der Gastmannschaft zwei Dartautomaten verwendet, so müssen die Dartautomaten einen Abstand von mindestens 40 cm zueinander[1] aufweisen, andernfalls wird nur auf einen Dartautomaten gespielt. Bauliche Einflüsse[2] fallen nicht unter diese Regel.

§ 36 Einwerfen
Der Dartautomat ist 30 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft freizuhalten, damit diese sich Einwerfen kann.

§ 37 Trainingswürfe
(1) Vor Beginn jeder Spielpaarung dürfen von jedem Spieler sechs Trainingsdarts geworfen werden.

§ 38 Spielberichtsbogen
(1) Vor Beginn eines Ligaspieles ist der Spielberichtsbogen auszufüllen, wobei alle teilnehmenden Spieler, außer den Auswechselspielern, eingetragen werden müssen. Die Auswechselspieler müssen vor Beginn des Doppels[3] eingetragen werden.
(2) Es dürfen nur Ligaspieler mit gültigem Eintrag in der Teamkarte oder mit vorläufiger Spielgenehmigung eingetragen werden.
(3) Die Teamkarten sind von den Spielführern zu kontrollieren.
(4) Die auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spielergebnisse sind von beiden Spielführern zu kontrollieren und durch ihre Unterschrift zu bestätigen.
(5) Der Spielberichtsbogen muss spätestens am auf den Spieltag folgenden Mittwoch, 18:00 Uhr im Original per Post[4] ,Telefax , E- mail oder What`s App durch die Heimmannschaft an den Schriftführer übersandt werden.
Bei verspätetem Eingang des Spielberichtsbogens wird das Spiel für die Heimmannschaft als verloren gewertet (vgl. § 17 Absatz 1).

[1] von Gehäuse zu Gehäuse
[2] z. B. Mauer, Eckbank, Bar
[3] In der Oberliga vor Beginn des ersten Doppels
[4] es gilt das Datum des Poststempels

§ 39 Spieleraufruf
(1) Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler, auch die Ersatzspieler, müssen erst bei Absolvierung ihrer Spielpaarungen anwesend sein.
(2) Der aufgerufene Ligaspieler hat unverzüglich an der Abwurflinie zu erscheinen. Tritt dieser Spieler nach dreimaliger Aufforderung nicht an der Abwurflinie an, so hat er diese Spielpaarung mit 0:2 Sätzen und 0:1 Spielen verloren. Dies kann durch eine Auswechslung unterbunden werden. Die Auswechslung hat vor Beendigung der vorgehenden Spielpaarung zu erfolgen.
(3) Die Spielführer beider Mannschaften haben dafür zu sorgen, dass die richtigen Spieler aufgerufen werden und an der Abwurflinie erscheinen.

§ 40 Standort des Spielers beim Wurf
Während des Wurfes darf die Abwurflinie nicht überschritten werden. Das Beugen über die Abwurflinie ist jederzeit möglich. Es ist erlaubt, sich beim Werfen seitlich neben die Abwurflinie in ihrer gedachten Verlängerung zu stellen.

§ 41 Beginn einerSpielpaarung
(1) In der Regel beginnt immer der Spieler der Heimmannschaft.
(2) Welcher Ligaspieler den eventuellen dritten Satz einer Spielpaarung beginnt, wird mit einem Wurf auf das Bull`s Eye entschieden.
(3) Die Spielpaarung beginnt derjenige Spieler, dessen Dart im Zentrum des Bull`s Eye steckt oder diesem am nächsten ist.
(4) Bleibt der Dart eines Spielers nicht im Dartboard stecken, so muss er den Wurf wiederholen.
(5) Ein im Bull`s Eye steckender Dart ist vom Spieler herauszuziehen, bevor sein Gegenspielerwirft.
(6) Wenn beide Ligaspieler das Zentrum des Bull`s Eye treffen oder beide Darts den selben Abstand zum Zentrum des Bull`s Eye haben,
so wird der Wurf von beiden Spielern wiederholt.

§ 42 Einstellen der Spieloption
(1) Beide Spieler sind dafür verantwortlich, daß die richtige Spieloption gewählt wird.
(2) Stellt sich während des Legs heraus, dass eine falsche Spieloption gewählt wurde, so ist dieses Leg zu wiederholen.

§ 43 Geworfene Darts
(1) Jeder Dart gilt als geworfen, wenn er die Wurfhand des Spielers in Richtung Dartboard verlassen hat. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Dart punktemäßig registriert wurde, vom Dartboard fällt oder daran vorbei geworfen wurde.
(2) Es ist nicht erlaubt, nachzuwerfen oder Punkte nachzudrücken.

§ 44 Fehler am Dartautomaten

(1) Tritt an einen Dartautomaten

1. ein gleicher Fehler zum fünften Male oder
2. ein Fehler, der das Weiterspielen nicht zulässt auf, so
   ist das Ligaspiel zu unterbrechen.

(2) Es muss versucht werden, durch geeignete Maßnahmen diesen Fehler zu beheben.

(3) Ist die Reparatur beendet, so wird ein Testspiel durchgeführt, bei dem gezielt auf den zuvor aufgetretenen Fehler gespielt wird. Verläuft dieses Testspiel positiv, so ist das unterbrochene Leg zu wiederholen.

(4) Kann der Fehler nicht behoben werden, so ist dieser Dartautomat für „nicht bespielbar“ zu erklären.

(5) Das Spiel kann an einem anderen Dartautomaten fortgesetzt werden. Das durch den Fehler unterbrochene Leg ist zu wiederholen.

(6)Besteht keine Möglichkeit, auf einen anderen Dartautomaten auszuweichen, so ist dieses Ligaspiel abzubrechen (vgl. §18).

(7) Der Vorfall ist auf einem gesondertem Blatt als Anhang zum Spielberichtsbogen zu vermerken.

§ 45 Ausfall der Stromversorgung

(1) Fällt während eines Ligaspieles die Stromversorgung aus, so ist diese wieder herzustellen, das unterbrochene Leg zu wiederholen und das Ligaspielfortzusetzen.

(2) Ist es nicht möglich, die Stromversorgung wieder herzustellen, so ist dieses Ligaspiel abzubrechen (vgl. §18).

§ 46 Ausfall eines Spielers während dem Ligaspiel

(1) Kann ein Spieler das Ligaspiel, aus welchen Gründen auch immer, nicht mehr fortsetzen, so ist ein Ersatzspieler gegen den betroffenen Spieler einzuwechseln. Die Bestimmungen des § 47 sind zu beachten.

(2) Ist dies nicht möglich, so werden alle nachfolgenden Spielpaarungen des ausgefallenen Spielers für die gegnerische Mannschaft mit 2:0 Sätzen und 1:0 Spielen als gewonnen gewertet und im Spielberichtsbogenfestgehalten.

§ 47 Aus- und Einwechslungen

(1) Bei einem Ligaspiel besteht die Möglichkeit zweimal auszuwechseln, jedoch nicht während einer laufenden Spielpaarung.

(2) Die Auswechslung ist im Spielberichtsbogen zu vermerken.

(3) Spieler, welche bereits ausgewechselt wurden, dürfen nicht wieder eingewechselt werden.

(4) Die Ersatzspieler müssen nicht in der Reihenfolge, in der sie auf dem Spielberichtsbogen eingetragen sind, eingewechselt werden. Die Spieler H6 und G6 dürfen auch vorgezogen werden.

(5) Es ist nicht möglich, einen anderen Ersatzspieler nachzutragen, falls ein eingetragener Ersatzspieler nicht erscheint.

§ 48 Fouls

(1) Als Foul gilt

1. das Punkten auf das Score des Gegenspielers,
2. das Punkten auf das eigene Score beim Herausziehen der Darts auf Grund eines oder mehrerer nicht vom Dartautomaten registrierten Darts,
3. das Übertreten der Abwurflinie,
4. eine absichtliche Verzögerung des Spielablaufs,
5. das Ablenken oder Stören des Spielers beim Werfen durch Spieler der gegnerischen Mannschaft, Zuschauer oder akkustische Einflüsse[1] (vgl. §49),
6. unsportliches Benehmen[2]und
7. das Nachwerfen eines Darts nach „Bust".

(2) Nur die Spielführer sind berechtigt, Fouls zu ahnden.

(4) Wird auf Foul erkannt, so hat der betroffene Spieler das laufende Legverloren. Ist die Spielpaarung bereits beendet, so hat er das erste Leg seiner nächsten Spielpaarung verloren.

Hat der betroffene Spieler keine Spielpaarung mehr zu absolvieren, so wird dem nächsten Spieler seiner Mannschaft das erste Leg als verloren gewertet.

Geschieht dies nach Beendigung der letzten Spielpaarung, so wird der betroffenen Mannschaft im darauffolgenden Ligaspiel das erste Leg als verloren gewertet.

Geschieht dies in der letzten Spielpaarung des letzten Ligaspieles der laufenden Ligaspielsaison, so wird dieses Leg dem vorhergehenden Spieler dieser Mannschaft, der sein Spiel gewonnen hat, als verloren gewertet.

(5) Fouls sind im Spielberichtsbogen zu vermerken und auf einem gesondertem Blatt als Anhang zum Spielberichtsbogen zu begründen.

§ 49 Akkustische und optische Einflüsse im Spiellokal

(1) Das Abspielen von Musik, Radiosendungen aller Art wie auch der Einsatz von TV-Geräten mit Ton in der im Spiellokal üblichen Lautstärke ist erlaubt.

(2) Ein Spielabbruch aus diesem Grund ist unzulässig. Wird das Spiel trotzdem abgebrochen, so wird das Spiel für die abbrechende Mannschaft als verloren gewertet (vgl. § 17 Absatz1).

(3) Das gleichzeitige Benutzen von zwei Tonquellen ist untersagt. Wird dies nach Einspruch nicht abgestellt, so hat die Heimmannschaft das Ligaspiel verloren(vgl. § 17 Absatz 1).

(4) Das Betreiben von Lichtorgeln, Stroboskopen oder ähnlichen optischen Einflüssen oder Reizen ist nicht erlaubt. Wird dies nach Einspruch nicht abgestellt, so hat die Heimmannschaft das Ligaspiel verloren (vgl. § 17 Absatz1).

§ 50 Auseinandersetzungen während eines Ligaspieles

(1) Kommt es zu Handgreiflichkeiten oder Streitereien zwischen zwei oder mehreren Spielern oder zwischen Spielern und Gästen des Spiellokals, so werden alle an dem Vorfall beteiligten Spieler für das laufende Ligaspiel gesperrt. Passiert dies nach Beendigung des offiziellen Ligaspiels oder hat der betroffene Spieler kein Ligaspiel mehr zu absolvieren, so wird er für das nächste Ligaspielgesperrt.

(2) Der Vorfall ist mit Angabe der Namen der beteiligten Spieler auf einem gesondertem Blatt als Anhang zum Spielberichtsbogen zu vermerken.

---

[1] z. B. laute Musik, Anfeuerungsrufe

[2] unsportliches Benehmen ist insbesondere Schlagen oder Treten des Dartautomaten, zu Boden werfen der Darts, Verweigerung des Handschlags mit dem Gegenspieler vor oder nach der Spielpaarung

§ 51 Protest

(1) Bei Unklarheiten oder Streitigkeiten während eines Ligaspieles versuchen die Spielführer eine Lösung oder Einigung zu finden.

(2) Bleibt dies ohne Ergebnis, so ist unverzüglich der Sportwart oder sein Stellvertreter zur Einholung eines Vermittlungsvorschlags zu verständigen. Ist keiner von Beiden zu erreichen oder wird der Vermittlungsvorschlag nicht anerkannt, so ist der Spielberichtsbogen mit dem Vermerk „Unter Protest“ zu versehen.

(3) Der Protest ist auf einem gesondertem Blatt als Anhang zum Spielberichtsbogen zu begründen. Fehlt dieser Vermerk und haben beide Spielführer unterzeichnet, soist der Spielberichtsbogengültig.

§ 52 Folgen des Protestes

(1) Der Protest wird dem Vorstand binnen einer Woche nach dem Ligaspiel zur Beratung vorgelegt.

(2) Der Vorstand versucht mit den betroffenen Mannschaften eine Einigung zu erzielen.

(3) Bleibt dies ohne Ergebnis, so beruft der Vorstand binnen 14 Tagen nach der Beratung ein dreiköpfiges Schiedsgericht, bestehend aus einem Vorstandsmitglied und zwei gelosten Mitgliedern mit gültigem Eintrag in einer Teamkarte, die nicht der Liga der betroffenen Mannschaften angehören, ein.

(4) Die Abstimmung des Schiedsgerichts erfolgt schriftlich und ist für alle Seiten bindend. Es genügt die einfache Mehrheit. Ein Einspruch ist im Nachhinein nicht mehr möglich.