

# Regelwerk der Dartliga Fulda

vom 24.02.2023

## 1. Das Startgeld in den einzelnen Ligen beträgt:

Bezirksliga:	250,00 €
A-Liga:	175,00 €
B-Liga:	125,00 €
C-Liga:	100,00 €

Des Weiteren sind von jeder Mannschaft 45 € als Kostenbeitrag je Saison für den Ligaleiter zu entrichten. Zusätzlich fällt für jede neue Mannschaft eine Kautions in Höhe von 75 € an, welche einer Mannschaft bei Nichtmeldung für eine neue Saison zurückerstattet wird. (Ausnahme: Disqualifikation oder Zurückziehen einer Mannschaft während der laufenden Saison)

Nach dem Beschluss aller Spielführer werden vom Startgeld jeder Mannschaft 5€ einbehalten für die Pokale, die bei der Preisverleihung am Ligaabschluss ausgegeben werden (1.-3. Platz)

Die Bankverbindung lautet:

**Marcell Stumpf Dartliga Fulda**

**IBAN: DE 32 5305 0180 0001 4317 40**

**BIC: HELADEF1FDS**

2. Zur Austragung eines Ligaspiels sind zwei voll funktionsfähige Dartautomaten Pflicht. Der Wurfabstand zum Dartboard beträgt 2,37m. Bei berechtigten Beanstandungen des Gegners hat die Heimmannschaft die Mängel zu korrigieren.

## 3. Die Spieltermine in den einzelnen Ligen lauten wie folgt:

Bezirksliga:	Samstags	20:00 Uhr
A-Liga:	Samstags	20:00 Uhr
B-Liga:	Samstags	20:00 Uhr

C-Liga:                      Sonntags                      18:00 Uhr

Dabei kann es zu Veränderungen durch Überbelegungen, Ruhetage, Urlaub, Veranstaltungen etc. kommen. Wunschtermine sind am Anfang einer Saison auf dem Anmeldeformular zu verzeichnen. Während einer laufenden Saison sind Veränderungen nicht möglich.

4. Die Spielvariationen in den einzelnen Ligen lauten:

Bezirksliga: 501 Double Out

Doppel werden als Cricket gespielt (Ende: 20. Runde)

Teamgame 501 Double Out

A-Liga:                      501 Master Out

Doppel werden als Cricket gespielt (Ende: 20. Runde)

Teamgame 501 Master Out

B-Liga:                      501 Master Out

Doppel und Teamgame 501 Master Out

C-Liga:                      301 Single Out

Doppel und Teamgame 301 Single Out

5. Für einen Sieg gibt es 3 Punkte, wobei der Verlierer 0 Punkte erhält. Bei einem Spielstand von 10:10 entscheidet ein Teamgame über Sieg bzw. Niederlage. Das Teamgame wird folgendermaßen gespielt: Es wird **ein einzelner Satz** im Doppel ausgetragen. Spieler 1 und Spieler 2 spielen auf einen Zähler, sowie Spieler 3 und Spieler 4 auf einen Zähler. Dabei wird ausgebullt, wer das Spiel beginnt (siehe Punkt 6). Der Sieger des Teamgames erhält 2 Punkte und der Verlierer erhält 1 Punkt.

6. Ausbullen: Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Ausbullen. Bei gleichem Abstand wird erneut ausgebullt, wobei die Pfeile stecken bleiben und der Spieler der Gastmannschaft beginnt. Sollte beim Ausbullen ein Dart im Doppelbull stecken, entscheidet der Nachwerfer, ob der Pfeil

herausgezogen werden soll. Das Doppelbull zählt mehr als das Singlebull (es gilt nicht "Bull ist Bull")! Stecken beide Pfeile im Single Bull, wird ebenfalls erneut gebullt (der Abstand zum Mittelbull ist dabei nicht entscheidend).

7. Es wird generell auf 2 Gewinnsätze gespielt. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den zweiten Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein dritter Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bull entschieden (siehe Punkt 6).

8. Die Reihenfolge des Spielberichts ist zwingend einzuhalten! Ein Spiel beginnt mit einem Doppel auf der linken und der rechten Seite, wonach die jeweiligen Spieler des jeweiligen Doppels am selben Automaten im Einzel gegeneinander antreten. Zur Halbzeit wechseln die Auswärtsspieler die Automaten.

Beispiel 1. Halbzeit:

Automat 1: Doppel: H1/H2 : G1/G2

Einzel: H1 : G1 H2 : G2 H1 : G2 H2 : G1

Automat 2: Doppel: H3/H4 : G3/G4

Einzel: H3 : G3 H4 : G4 H3 : G4 H4 : G3

9. Es werden keine Pässe oder Teamkarten in schriftlicher Form mehr herausgegeben. Die Passnummern der Spieler erhält jeder Spielführer als sogenannte Teamkarte über What´sApp. Ebenfalls sind diese hier unter [Mannschaften](#) bei der jeweiligen Mannschaft einzusehen und werden auf dem Spielberichtsbogen eingetragen. Jeder Spieler muss sich auf Verlangen ausweisen können, ansonsten kann dieser nicht am Spiel teilnehmen. Stellt sich erst im Verlauf des Spiels oder im Nachhinein fest, dass hier ein Regelverstoß besteht, werden die betreffenden Spiele als verloren gewertet.

10. Eine Mannschaft hat 30 Minuten Zeit, das Spiel nach vorgegebener bzw. vereinbarter Uhrzeit aufzunehmen. Bei Nichtantritt wird das Spiel mit 0:3 Punkten und 0:20 Spielen gegen die nichtantretende Mannschaft gewertet. Der Gegner bekommt hierfür eine 15:5 Wertung.

11. Alle Spieler müssen bei Spielbeginn anwesend sein. (Ausnahme: Die Ersatzspieler, die aber auf dem Spielbericht eingetragen sein müssen)

12. Während eines Spieles können bis zu 4 eingetragene Ersatzspieler eingewechselt werden. Der ausgewechselte Spieler kann nicht wieder eingesetzt werden. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung.

13. Die vom Sportgerät angezeigte Punktzahl wird von jedem Spieler akzeptiert.
14. Jeder Spieler hat vor dem Werfen seines Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler auf die falsche Spielernummer gilt der Satz als verloren.
15. Sollte ein Sportgerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, muss die Partie nach Rücksprache mit dem Ligaleiter abgebrochen werden. Das Spiel wird dann neu angesetzt.
16. Nach Spielende ist das Ergebnis von der Heimmannschaft bis spätestens Sonntagabend Uhr 24:00 des laufenden Spieltages dem Ligaleiter mitzuteilen. Es genügt auch, wenn das Ergebnis in den jeweiligen WhatsApp-Gruppen mitgeteilt wird. Der Ligaleiter ist erreichbar über:

Mobilfunk: 01 62 - 427 75 49

E-Mail: [dartligafulda@gmail.com](mailto:dartligafulda@gmail.com)

Fax: 0 66 81 - 91 74 81

17. Bei Nichtmeldung des Spielergebnisses erfolgt zunächst eine Verwarnung. Im Wiederholungsfall wird die entsprechende Partie mit 0:3 Punkten und 0:20 Spielen gewertet. Der Gegner erhält eine 3:0 Punkt- und 15:5 Spielwertung.
18. Der Spielberichtsbogen muss bis spätestens Mittwochabend 22 Uhr nach dem abgelaufenen Spieltag (ebenfalls von der Heimmannschaft) beim Ligaleiter vorliegen (bestenfalls per E-Mail).
19. Sollte ein Spiel auf Grund eines Regelverstoßes nicht ordnungsgemäß ausgetragen worden sein, wird die Mannschaft, welche den Regelverstoß begangen hat, mit einer 0:3 Punkt- und 0:20 Spielwertung belegt. Die gegnerische Mannschaft erhält eine 3:0 Punkt- und 15:5 Spielwertung.
20. Einsprüche sind an den Ligaleiter bis spätestens 48 Stunden nach dem erfolgten Spiel zu richten.
21. Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Abweichungen vom Spielplan sind nur nach Absprache mit der gegnerischen Mannschaft möglich und dem Ligaleiter

unverzüglich mitzuteilen. Sollten beide Mannschaften keinen Ersatztermin finden, legt der Ligaleiter einen Pflichttermin fest.

22. Generell dürfen in allen Ligen nur 2 Spiele innerhalb einer Saison von einer Mannschaft nach hinten verlegt werden. **Eine 3. Spielverlegung (nach hinten) ist nicht möglich und wird zunächst als Nichtantritt gewertet. Bei einem weiteren Wiederholungsfall und generell wenn eine Mannschaft zum 2. Mal nicht antritt, wird die Mannschaft disqualifiziert.** Vorverlegungen sind jederzeit möglich.

Ausnahmen: Die letzten beiden Spieltage dürfen nicht mehr nach hinten verlegt werden. Das letzte Spiel darf nur nach Rücksprache mit dem Ligaleiter und dem Einverständnis der betreffenden Mannschaften vorgezogen werden. Sollte der 1. Spieltag zu kurzfristig angesetzt sein (weniger als 14 Tage nach Erhalt des Spielplans), gilt dieser nicht als "nach hinten verlegt", wenn es aus personellen Gründen zu einer Verlegung kommen sollte.

23. Spielverlegungen sind bis spätestens Mittwochabend des laufenden Spieltages mit der gegnerischen Mannschaft abzusprechen.

24. Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind nur bis zum vorletzten Spieltag möglich. **In den letzten beiden Spielen also nicht mehr.**

25. Spieler dürfen innerhalb der Liga nur um eine Spielklasse nach unten wechseln. In einer Mannschaft dürfen maximal nur zwei Spieler spielen, welche in der vorherigen Saison eine Spielklasse höher eingesetzt waren. Des Weiteren behält sich der Ligaleiter eine Einstufung einzelner Spieler in die unterschiedlichen Spielklassen vor.

26. Sollte eine Mannschaft disqualifiziert werden oder sich während der Saison vom Spielbetrieb abmelden, werden alle betreffenden Spiele aus dem Tabellenergebnis herausgerechnet. Im Falle einer Disqualifikation/Abmeldung an den letzten beiden Spieltagen, wird/werden die entsprechende/n Partie/n mit 0:3 Punkten und 0:20 Spielen gewertet und der/die Gegner erhält/erhalten eine 3:0 Punkt- und 15:5 Spielwertung, ähnlich wie beim Nichtantritt.

In jedem Fall wird die beim Ligaleiter hinterlegte Kautionsumme auf die Mannschaften aufgeteilt, bei welchen die betreffende Mannschaft noch hätte antreten müssen (vorausgesetzt der Gegner ist im Hinspiel bereits auswärts angetreten).

## 27. Auf- und Abstiegsregelung:

**Um eine künftige geregelte Ligaaufteilung gewährleisten zu können, gilt es die vom Ligaleiter festgelegte Auf- und Abstiegsregelung einzuhalten. Verweigert eine Mannschaft den Auf- oder Abstieg, werden die Spieler der jeweiligen Mannschaft für die darauffolgende Saison**

**gesperrt. Bei unerwarteten Mannschaftsabmeldungen rückt die folgend platzierte Mannschaft nach.**

28. Änderungen eines Wurflokales oder eines Mannschaftskapitäns sind dem Ligaleiter sofort mitzuteilen.

29. Die Preisgeldausschüttung richtet sich nach der jeweiligen Gruppenstärke (siehe [Info](#))

30. Das Preisgeld wird beim Ligaabschluss ausgezahlt. Verrechnungen des Preisgeldes mit dem neuen Startgeld beim Ligaabschluss sind nicht möglich um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Ligaabschlusses zu gewährleisten.

31. Bewerbungen zur Ausrichtung des nächsten Ligaabschlusses sind bis zum Beginn der Rückrunde an den Ligaleiter zu richten.

**!!Neue Regelergänzung nach Abstimmung!!**

**Einen Spieler aus einer anderen Mannschaft als Aushilfe einsetzen.**

**Sollte einer Mannschaft ein einzelner Spieler fehlen, um antreten zu können, ist es möglich, einen Spieler aus einer unteren Liga (bei C-Liga aus gleicher Liga) als 4. Spieler für dieses Spiel mitzumelden. Hierfür ist keine Ummeldung notwendig. Der Spieler darf also weiterhin in seiner unteren Ligamannschaft weiterspielen.**

**Diese Option ist für maximal 2 Spiele in der Saison verfügbar. Der Gegner muss in diesem Fall darauf hingewiesen werden und der eingesetzte Spieler ist auf dem Spielbericht gesondert hervorzuheben mit der Information der Mannschaft, in der er gemeldet ist. Der Ligaleiter ist hierüber ebenfalls zu informieren.**

**Mit Herausgabe dieses Regelwerks sind alle vorherigen Regeln ungültig.**