

- 1.0 Allgemeine Regeln**
- 1.1 Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen**
- 1.2 Spielerqualifikationen**
- 1.3 Sporttechnische Voraussetzungen**
- 1.4 Termine**
- 2.0 Spielverlauf**
- 2.1 Vorbereitung**
- 2.2 Spielbeginn**
- 2.3 Spielablauf**
- 2.4 Spielabschluss**
- 2.5 Nichtantritt**
- 2.6 Streitfragen**
- 3.0 Ligabildung, Auf- und Abstieg**
- Schlussbestimmung**

1.0 Allgemeine Regeln

1.1 Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

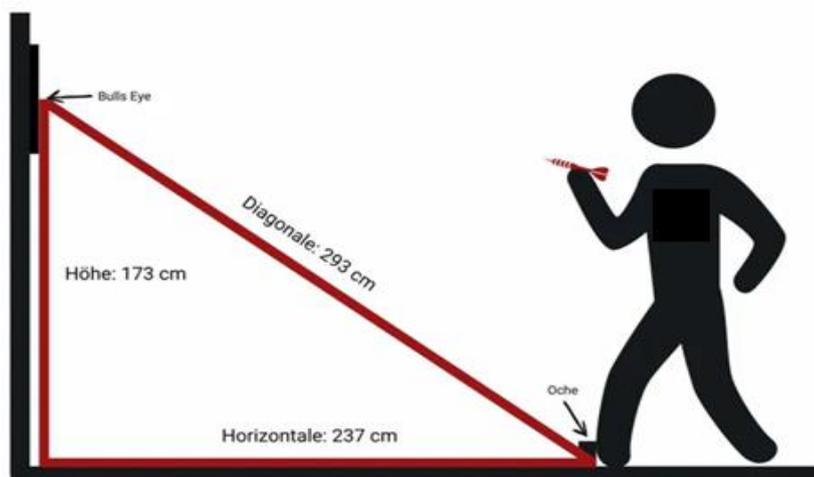
- A Klasse: 501 Double Out – Best of 5
- B Klasse: 501 Master Out – Best of 3
- C Klasse: 301 Master Out – Best of 3

1.2 Spielerqualifikationen

- 1.2.1 Ligaspieler müssen Mitglieder des Vereines „Die Dartfreunde e.V.“ sein.
- 1.2.2 Spieler dürfen nur in der Mannschaft spielen, unter der sie beim Spielführer für die laufende Saison gemeldet sind.
- 1.2.3 Ein Spielerwechsel in ein anderes Team, ist in der laufenden Saison nicht möglich.
- 1.2.4 Spieler können während der Saison nachgemeldet werden. Für die letzten beiden Spieltage, können keine Spieler nachgemeldet werden.
Der Spieler ist nur mit der gültigen Teamkarte spielberechtigt.
- 1.2.5 Grundsätzlich darf ein Spieler, in der von ihm gespielten Saison zur nächsten Saison, nur eine Ligaklasse tiefer spielen. Werden zwei oder mehr Spieler aus einer höheren Klasse, neu gemeldet, wird dieses Team in der höheren Klasse eingestuft. Wenn ein Team einen Aufstiegsplatz erreicht hat, wird dieses Team und deren Spieler wie ein Team der nächst höheren Ligaklasse eingestuft.

1.3 Sporttechnische Voraussetzungen

- 1.3.1 Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen.
Die Darts dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.
Das Maximalgewicht beträgt 21,0 g. (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind erlaubt)
- 1.3.2 Die Abwurflinie muss an der, dem Spieler zugewandten Kante 2,37 m 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 1,72 m, des Bulls Eye vom Boden, ergibt sich ein Diagonalmaß vom 2,93 m 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 40 Watt Strahler oder vergleichbarem Leuchtmittel beleuchtet sein.
- 1.3.4 Gespielt wird auf „LÖWEN“ Turnierautomaten oder auf vergleichbaren Geräten mit derselben Scheibengröße.

1.4 **Saisonanfang**

1.4.1 Die Ligawettbewerbe werden zweimal jährlich durchgeführt, und zwar:

a.) Frühjahrssaison

b.) Herbstsaison

1.4.2 Spieltermine und Verlegungen

Spieltag: Samstag

Spielbeginn: 19.30 Uhr

Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich.

Abweichungen vom Spielplan sind nur mit beidseitigem Einverständnis möglich.

Verlegungen sind die Ausnahme. Eine Spielverlegung muss 24 Std. vor dem regulären Spielbeginn, ONLINE, in die dafür vorhergesehene Plattform (www.online-frankenliga.com), mit neuem Termin eingetragen und von der gegnerischen Mannschaft bestätigt, werden. Das Spiel muss innerhalb der nächsten 14 Tage gespielt werden.

Bei Streitfragen, kann mit dem Spielleiter, Rücksprache gehalten werden.

Die letzten beiden Spieltage dürfen nicht verlegt werden.

Nachholspiele müssen bis zum vorletzten Spieltag gespielt sein.

2.0 **Spielverlauf**

2.1 **Vorbereitung**

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

Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0 : 3 – 0 : 11 – 0 : 22 bzw. in der A-Klasse 0 : 3 – 0 : 11 – 0 : 33 verloren.

Dabei werden die Einzelspieler 1 – der geschädigten Mannschaft mit 3 : 0 – 6 : 0 bzw. in der A-Klasse mit 3 : 0 – 9 : 0 gewertet.

Der Spielberichtsbogen muss vor Spielbeginn ausgefüllt werden.

Es dürfen nur Spieler für das jeweilige Team spielen, die auf der gültigen Teamkarte stehen. Die Teamkarten werden zu Beginn des Spiels von den Mannschaftskapitänen kontrolliert.

2.2 **Spielbeginn**

- 2.2.1 Gespielt wird die jeweilige Disziplin mit zwei bzw. in der A-Klasse mit drei Gewinnsätzen, jeder gegen jeden nach dem vorgegebenen Spielberichtsbogen.
- 2.2.2 Während des Spiels kann 2-mal, ein Ersatzspieler gegen einen im Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler, ausgewechselt werden. Dies ist auf dem Spielberichtsbogen, in dem dafür vorgesehenen Feld, zu vermerken. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer bestehenden 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 Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Spieler aufgerufen werden und an der Abwurflinie erscheinen. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von beiden Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0 : 2 bzw. in der A-Klasse 0 : 3 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. bzw. 5. Satz erforderlich sein, wird dies durch einen Wurf auf das Bulls Eye entschieden (Heimspieler beginnt), wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt den entscheidenden Satz, dessen Dart im Bull Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein um blauen oder rotem Bulls Eye steckender Dart muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das rote Bulls Eye so muss noch einmal ausgeworfen werden. Dasselbe 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 Wurflinie 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 punktgemäß registriert wurden oder ob sie von der Scheibe abfallen, ohne Punkte gezählt zu haben.
- 2.3.3 Jeder Spieler hat die vom Sportgerät angegebene Punktzahl zu akzeptieren. Es gilt die Devise „Automat hat Recht“. Sollte einmal ein Gerät fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, sollten sich beide Kapitäne um eine Einigung bemühen. Kommt keine Einigung zustande muss der Spielleiter verständigt werden.
- 2.3.4 Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Dartgerät seine Spielnummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Dartgerät die des Gegners anzeigt, ist das Spiel folgendermaßen fortzusetzen:
- a) Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „Startwechsel“ in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbliebenen Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d. h. der Gegner wirft nach erneutem Bestätigen der „Startwechsel“ – Taste als Nächster.
- b) Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Bestätigung der „Startwechsel“ – Taste das Spiel fort.

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 Das Spielergebnis muss bis spätestens dem Spieltag folgenden Dienstag 14.00 Uhr online, in der vorgesehenen Plattform (www.online-frankenliga.com) eingetragen werden.

Alle Kapitäne haben einen Zugang.

- 2.4.3 Verspätete Abgabe wird wie folgt geahndet:

- 1. mal: **2 Punkte Abzug**
- 2. mal: **4 Punkte Abzug**
- 3. mal: **Disqualifikation für die laufende Saison**

Aufgrund des Punkteabzuges / Disqualifikation besteht, keine Abstiegsberechtigung.

Der Status wird behalten.

2.5 **Nichtantritt**

- 2.5.1 Tritt eine Mannschaft mit weniger als drei Spielern oder gar nicht an, so hat sie das Spiel 0 : 3 – 0 : 11 – 0 : 22 bzw. A-Klasse 0 : 3 – 0 : 11 – 0 : 33 verloren. Dabei werden die Einzelspieler 1 bis 4 der geschädigten Mannschaft mit 3 : 0 – 6 : 0 bzw. A-Klasse 3 : 0 – 9 : 0 gewertet.
- 2.5.2 Eine Mannschaft, die 2-mal in einer Saison nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Alle gespielten Spiele werden aus der Wertung genommen.
- 2.5.3 Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann sie sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.

2.6 **Streitfragen**

- 2.6.1 Streitfragen sind mit Hilfe des Spielleiters zu klären.

3.0 **Ligabildung, Auf- und Abstieg**

- 3.1.1 Eine Liga besteht aus 7 – 10 Mannschaften.
- 3.1.2 In der Regel steigt das erstplatzierte Team einer Ligagruppe in die nächst höhere Ligaklasse auf, das letztplatzierte Team in die nächst tiefere Ligaklasse ab. Der Auf- und Abstieg wird nach sportlichen Aspekten geregelt. Hierzu können Relegationsspiele angesetzt werden.
- 3.1.3 Fällt in einer höheren Klasse eine Mannschaft aus irgendwelchen Gründen zur nachfolgenden Saison aus, so rückt die nächste bestplatzierte Mannschaft der darunterliegenden Klasse nach.
- 3.1.4 Meldet sich ein Team nicht mehr an und kehrt in der darauffolgenden Saison oder später wieder in den Ligabetrieb zurück, so muss dieses Team und deren Spieler in der gleichen Klasse wieder starten in der sie auch ausgestiegen sind. Wäre sie also z. B. in die A-Klasse aufgestiegen, so ist sie auch da wieder einzustufen.
- 3.1.5 Abstiegsberechtigt ist grundsätzlich nur der Letztplatzierte. Sollten sich in der unteren Liga, mehrere Gruppen entwickeln, ist es durchaus möglich, dass auch ein Vorletzter absteigt.

Schlussbestimmung

**Bei Fällen die im Regelwerk nicht vorgesehen sind, entscheidet die
Vorstandschaft.**

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

Die Regeln sind Bestandteil der Satzung von „Die Dartfreunde“ e. V.