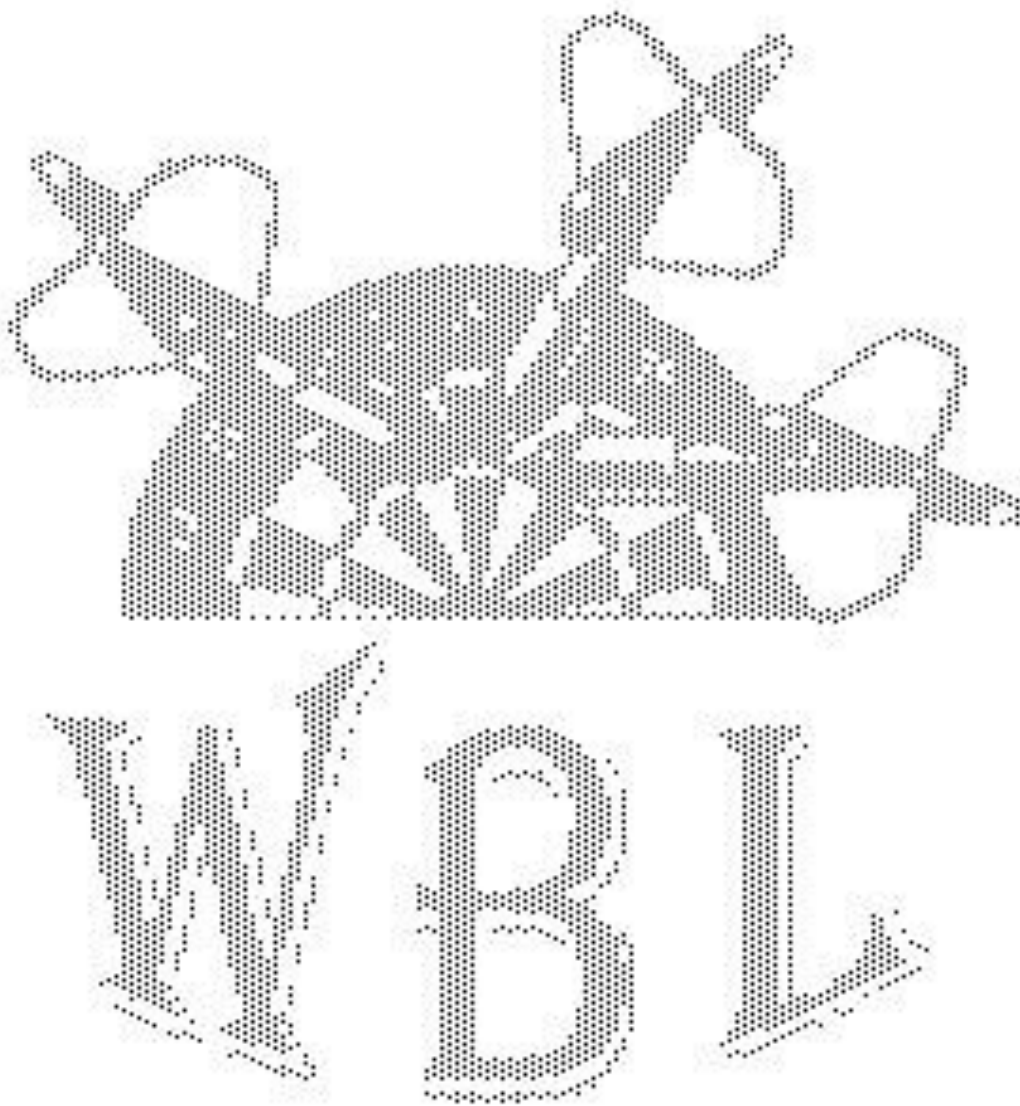


Regelwerk der
Württemberg-Dart-Liga



Saison 2024/25

Inhaltsverzeichnis

I	Allgemeine Spielregeln	Seite 1
I, 8	Der Wurf	Seite 1
I, 9	Beginn und Beendigung des Spiels	Seite 2
I, 10	Punkte (Scores)	Seite 2
I, 11	Dartboards	Seite 3
I, 12	Licht	Seite 3
I, 13	Standleiste	Seite 3
II	Liga- und Pokalregeln	Seite 4
II, 1	Ablehnungs- /Disqualifizierungsgründe	Seite 4
II, 2	Namens- /Spielortänderungen	Seite 4
II, 3	Teams	Seite 4/5
II, 4	Spielbeginn	Seite 5
II, 5	Spielmodus/Punkteverteilung	Seite 5/6
II, 6	Spieler	Seite 6
II, 7	Spielverlegungen/Strafgeld	Seite 6/7
II, 8	Wartepflicht	Seite 7
II, 9	Proteste	Seite 7
II, 10	Spielberichte	Seite 8
II, 11	Mitteilungen	Seite 8
II, 12	Zusammensetzung der Ligen	Seite 8

I Allgemeine Spielregeln

1.

Die Spielregeln gelten für alle Dartsportveranstaltungen der WürttembergDart-Liga.

2.1

Die Überwachung der Regeln obliegt der Ligaleitung.

2.2

Punkte die hier nicht geregelt sind, werden von der Ligaleitung im Einzelfall entschieden. Die Ligaleitung wird bei größeren Problemen vorübergehend durch zwei kurzfristig bestimmte Teamcaptains erweitert.

2.3

Die Entscheidungen der Ligaleitung sind endgültig und bindend.

3.

Spieler oder Teams, die sich nicht an diese Regeln halten, können für die jeweilige Veranstaltung gesperrt werden.

4.

Durch die Abgabe einer Anmeldung bzw. Startgeldüberweisung werden diese Regeln vom jeweiligen Team anerkannt.

5.

Alle Trophäen bleiben im Besitz der Siegerteams. Ausgenommen davon ist der Wanderpokal der 1.Liga und der Pokalrunde. Die Wanderpokale bleiben jeweils für ein Jahr im Besitz des Siegerteams. Es ist möglich, daß ein Wanderpokal vollständig in den Besitz eines Teams übergeht, wenn dieses Team den Pokal dreimalig in Folge, oder fünfmalig in zeitlich nicht zusammenhängender Folge gewonnen hat.

6.1

Alle Spieler müssen mit Darts werfen, die nicht länger als 30,5 cm und nicht schwerer als 50 g sein dürfen.

6.2

Jeder Dart muß aus einer Spitze, dem Wurfkörper und einem Flight bestehen.

7.

Die Spieler haben das Recht, eine Überprüfung der Höhe des Boards, der Entfernung und der Beleuchtung zu verlangen.

DER WURF

8.1

Alle Darts müssen aus der Hand geworfen werden.

8.2

Ein Wurf besteht aus drei Darts, außer ein Spiel kann mit weniger Darts beendet werden.

8.3

Jeder Dart, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht wieder geworfen werden und zählt auch nicht.

8.4

Ein Dart gilt dann als geworfen, wenn er im Abwurfvorgang die Hand verlassen hat.

BEGINN UND BEENDIGUNG DES SPIELS

9.1

Bei allen Spielbegegnungen wird "straight in" und "double out" gespielt.

9.2

Der "Doppelbull" zählt 50 Punkte, und als Rest in einem Spiel als Doppel 25. Das Spiel kann damit beendet werden.

9.3

Für das Spiel gilt die "Bust"-Regel, d.h. punktet ein Spieler mehr als der Rest hat, ist der Wurf ungültig.

9.4

Das Spiel ist erst zu Ende, wenn einer der Spieler das benötigte Doppel trifft. Dies muß der Spieler für seinen Gegner ersichtlich gestalten, um etwaigen Konflikten vorzubeugen (siehe I,10.4).

9.5

Wirft ein Spieler einen Dart nach, nachdem er schon sein Doppel getroffen hat, zählen diese Punkte nicht, da bereits zuvor das Spiel oder Match beendet war.

PUNKTE (SCORES)

10.1

Die Punkte werden nur dann gezählt, wenn der Dart innerhalb des äußeren Rings stecken bleibt und wenn der Dart das Board mit der Spitze trifft.

10.2

Die Punkte zählen für das Segment, in dem der Dart steckt, oder das er mit der Spitze berührt.

10.3

Die Darts müssen vom Werfer aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punkte notiert wurden.

10.4

Nachdem die Darts aus dem Board gezogen wurden, ist ein Protest nicht mehr möglich.

10.5

Jede Punktzahl und jede Subtraktion muß vor dem Wurf des nächsten Spielers überprüft und dann notiert werden.

10.6

Die Notierung muß auf einem Punkteboard bzw. einem Punktezettel in Sichtweite der Spieler erfolgen und darf nicht abweichend vom tatsächlichen Wert erfolgen (z.B. statt "32" nicht "doppel 16" o.ä.).

10.7

Der erste Spieler oder Team, der das benötigte Doppel zur Beendigung des Satzes, Spieles oder Matches getroffen hat ist der Sieger.

10.8

Der Schreiber ist zuständig für Streitigkeiten während des Spiels.

DARTBOARDS

11.1

Alle Boards müssen vom Typ "Bristle" sein und die Segmente 1-20 enthalten.

11.2

Der äußere Ring ist der Doppelring und der innere Ring der Dreifachring.

11.3

Die äußere Mitte ("Bull") zählt 25 Punkte und die Mitte zählt 50 Punkte ("Doppelbull").

11.4

Das Board hängt Mitte Bull bis zum Boden im Lot 1,73 m hoch und die Wurfentfernung (Standleiste Anschlag) ist vom Lot 2,37 m entfernt.

11.5

Das Segment 20 ist schwarz.

LICHT

12.1

Bei normalen Spielen muß die Beleuchtung (Strahler), bei entsprechender Entfernung, mindestens 400 LUX betragen.

12.2

Die Beleuchtung darf die Spieler nicht blenden, und es dürfen keine Schatten auf dem Board entstehen.

STANDLEISTE

13.1

Von der Rückseite der Standleiste bis zum Lot der Dartscheibe muß eine Entfernung von 2,37 m bestehen.

13.2

Während des Wurfes darf der Spieler die Standleiste nicht betreten und muß sich hinter dieser befinden.

13.3

Will der Spieler von einer Position neben der Standleiste werfen, so muß sich zum Standpunkt eine imaginäre Linie von der Rückseite der Standleiste ziehen lassen.

13.4

Dem werfenden Spieler steht ein Freiraum von 60 cm neben und hinter ihm zu, in dem sich keine andere Person aufhalten darf.

II Liga- und Pokalregeln

ABLEHNUNGS- /DISQUALIFIZIERUNGSGRÜNDE

1.1

- Spieler oder Teams die gegen diese Regeln verstoßen oder verstoßen haben.

1.2

- Spieler oder Teams die sich sportlich grob unfair verhalten.

1.3

- Teams, deren Spielort für nicht bespielbar erklärt wird.

1.4

- Teams werden nach dreimaligem nicht antreten zu einem Liga- oder Pokalspiel disqualifiziert. Die ausgetragenen Spiele werden annulliert.

1.5

Diese Maßnahmen werden von der Ligaleitung getroffen und dem jeweiligen Teamcaptain gegenüber schriftlich begründet und zugesendet.

NAMENS- /SPIELORTÄNDERUNGEN

2.1

Wenn ein Team unter einer entsprechenden Organisation (Verein, Club) den Teamnamen oder den Spielort wechselt, behält die Organisation den jeweiligen Rang oder Qualifikation des Teams.

2.2

Andere Teams behalten diese Rechte nur, wenn die Mehrzahl der vor der Änderung spielberechtigten Spieler dieses Teams, diesem Team weiterhin angehören und spielberechtigt sind.

2.3

Eine erreichte Qualifikation sowie der Name eines Teams sind nicht teilbar.

2.4

Bei Streitigkeiten entscheidet die Ligaleitung.

TEAMS

3.1

Ein Team besteht in Pokal- und Ligaspielen aus 4 bis 8 Spielern. (D.h. es können 4 Spieler die Einzelspiele austragen und evtl. bis zu 4 weitere Spieler die Doppel.

3.2

In **Liga- und Pokalspielen** stellen Heim- und Gastmannschaft ihre Einzel und Doppel „blind“ auf. D.h. ohne Kenntnis der gegnerischen Aufstellung. Steht es nach Austragung der Einzel und Doppel unentschieden, stellen die Mannschaften ihre Spieler für das Mannschaftsspiel nach der selben Vorgehensweise auf.

3.3

Es dürfen am Mannschaftsspiel nur Spieler eingesetzt werden, die auch schon im Einzel oder Doppel im Einsatz waren.

SPIELBEGINN

4.1

Welcher Spieler (auch bei Doppel und Team) anfängt, wird vor der Begegnung durch "Ausbullen" entschieden.

SPIELMODUS/PUNKTEVERTEILUNG

5.1

LIGA 4-er Team

4 Einzelspiele - 501 d.o./best of 5

2 Doppelspiele - 701 d.o./best of 5

Nur bei 3:3 Unentschieden

1 Mannschaftsspiel (3 Spieler) - 1001 d.o./best of 3

5.2

POKAL 4-er Team

4 Einzelspiele - 501 d.o./best of 5

2 Doppelspiele - 701 d.o./best of 5

Nur bei 3:3 Unentschieden

1 Mannschaftsspiel (4 Spieler) - 1001 d.o./best of 3

5.3

Jedes Einzel- und Doppelspiel kann 3:0, 3:1, 3:2, 0:3, 1:3, oder 2:3 ausgehen. Der Spieler bzw. das Team das zuerst 3 Legs gewonnen hat erhält einen Satzpunkt für seine Mannschaft.

Das Mannschaftsspiel kann 2:0, 2:1, 1:2 oder 0:2 ausgehen.

FÜR DAS MANNSCHAFTSSPIEL IM LIGASPIEL GIBT ES KEINEN SATZPUNKT.

5.4

In Ligaspielen werden 6 Satzpunkte und 3 Spielpunkte vergeben.

Gewinnt eine Mannschaft ihr Spiel bereits in den Einzeln und/oder Doppeln, erhält sie 3:0 Spielpunkte. Bei einem Zwischenstand von 3:3 erhält die Mannschaft, die das Mannschaftsspiel gewinnt, 2 Punkte, die unterlegene Mannschaft 1 Punkt. Entsprechend gilt für die unterlegene Mannschaft: Ein bereits in den Einzeln und/oder Doppeln verlorenes Spiel wird mit 0:3 Spielpunkten gewertet. Ein erst im Mannschaftsspiel verlorenes 1:2.

Nur bei Gleichstand nach den Doppeln wird das Mannschaftsspiel gespielt. Für dieses Spiel gibt es KEINEN SATZPUNKT (Satzpunkte bleiben in diesem Fall 3:3).

5.5

In Pokalspielen werden 7 Satzpunkte vergeben. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst 4 Satzpunkte gewinnt.

SPIELER

6.1

Ein Spieler darf in der laufenden Spielsaison für keine andere Mannschaft der Württemberg Liga gespielt haben oder dann noch spielen (Pokalspiele ausgenommen).

6.2

In den **letzten 2 regulär, gemäß Spielplan zu spielenden Begegnungen eines Teams** ist kein Einsatz mehr von Spielern möglich, die in der laufenden Saison noch nicht für das betroffene Team eingesetzt wurden.

Im Pokalfinale dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die entweder bereits für das betroffene Team im Ligabetrieb eingesetzt wurden (sofern das „Pokalteam“ daran teilgenommen hat) oder der Spieler wurde bereits in der Saison in Pokalspielen eingesetzt.

6.3

Zur Überprüfung der für die o. g. Ligaspieltage Spielberechtigten, wird die Einzel-/Doppelstatistik der jeweiligen Saison bis zum „Stichtag“ herangezogen.

6.4

Bei Verstößen werden die betroffenen Spiele -unter Neubewertung der sich daraus dann ergebenden Spielergebnisse der Mannschaft bzw. des Spieltags- annulliert.

SPIELVERLEGUNGEN

7.1

Die Anmeldung eines noch möglichen Spielnachverlegungswunsches beim Captain des Gegners hat mind. 48 Std. vor dem offiziellen Spieltermin zu erfolgen. Es gibt kein prinzipielles Anrecht auf eine Spielverlegung, außer bei Einstimmigkeit beider Teams und nicht ausgeschöpftem Nachverlegungskontingent der nach Verlegung anfragenden Mannschaft!

7.1.1

Die Anzahl der selbstveranlassten Spielnachverlegungen ist auf **2** je Mannschaft und Saison begrenzt.

7.2

Mögliche Spielnachverlegungen hinter den regulären Spieltermin müssen durch beide Mannschaften unter Angabe eines einvernehmlichen **Verlegungstermins**, sowie des „**Verursachers**“ der jeweiligen Spielverlegung, spätestens anstelle des Spielberichts am Spieltag in der WhatsApp-Gruppe gemeldet werden.

7.3

Als Spieltag wird der jeweilige Samstag ausgewiesen. Es kann nach Vereinbarung am selben Wochenende auch am Sonntag gespielt werden OHNE dass eine Nachverlegung angerechnet wird.

7.4

Vorverlegungen sind unbeschränkt möglich, müssen aber spätestens 24 Std. vor der Begegnung in der WhatsApp-Gruppe bekannt gegeben werden.

7.5

Erfolgt unter Beachtung des max. selbstverursachten Spielverlegungskontingents jeder Mannschaft, keine rechtzeitige und einvernehmliche Spielverlegung, findet das Ligaspiel an dem dafür im Spielplan vorgesehenen Termin statt!

7.6

Der letztmögliche Spieltermin bei Verlegungen ist der letzte Spieltag.

7.7

Tritt ein Team ohne vorherige ordentliche Verlegung nicht zum Spiel an, so ist diese Begegnung mit 0:3 Spielpunkten und 0:6 Satzpunkten verloren und kann nicht mehr nachgeholt werden, außer der Ausfall ist auf ein unvorherzusehendes Ereignis zurückzuführen (Unfall, Verkehrsstau, ungewöhnlich schlechtes Wetter...-> Beweislast liegt bei der jeweiligen Mannschaft!). Es muß in diesem Fall unverzüglich das gegnerische Team benachrichtigt werden.

7.8

Ist das Heimteam nicht am Spielort, dann ist dieser Sachverhalt vom Wirt/Personal des Spiellokals auf dem Spielbericht bestätigen zu lassen.

7.9

Bei Spielortverlegungen während der laufenden Spielzeit sind die Ligaleitung und alle betroffenen Gastmannschaften schriftlich und rechtzeitig zu benachrichtigen.

WARTEPFLICHT

8.1

Die Wartepflicht eines jeden Teams besteht 1 Std. nach dem festgesetzten Spielbeginn. Anschließend muß gegebenenfalls die Einhaltung gemäß Punkt II,7.8 bestätigt werden.

8.2

Das wartende Team hat dieses Spiel nicht automatisch gewonnen. Wenn der Ausfall begründet war, entscheidet die Ligaleitung über einen neuen Spieltermin und über einen möglichen neuen Spielort.

PROTESTE

9.1

Proteste und deren Gründe müssen auf dem Spielbericht vermerkt werden. Der Protestführer darf den Spielbericht aber nicht mehr unterschreiben. Ein unterschriebener Spielbericht ist gültig und wird gewertet.

SPIELBERICHTE

10.1

Je 2 Spielberichte befinden sich auf einem DIN A 4-Bogen. D. H. je ein Exemplar für Heim- und Gastmannschaft. Das Exemplar für die Gastmannschaft ist dem gegnerischen Teamcaptain nach Spielende unterschrieben auszuhändigen (Außer siehe II,9.1.)

10.2

Der Spielbericht muß nach Spielende als Foto in die WhatsApp-Gruppe gemeldet werden.

10.2.1

Für den Fall, daß 10.2 nicht funktioniert, muß der Spielausgang noch am Spieltag der Ligaleitung telefonisch **bzw. per SMS oder E-Mail** bekanntgegeben werden. Der Spielbericht (im Original) muß in diesem Fall dennoch der Ligaleitung auf dem postalischen Weg zukommen. Dies hat spätestens vier Tage nach dem ursprünglich im Spielplan festgelegten Termin bzw. dem Termin einer regelkonformen Spielverlegung zu geschehen.

10.3

Geht ein/e Spielbericht/-verlegung nicht rechtzeitig bei der Ligaleitung ein, wird das Spiel mit 0:3 Spielpunkten und 0:6 Satzpunkten gegen das Heimteam gewertet.

10.4

Wenn ein Spielbericht auf dem Postweg verloren gehen sollte, muß nach Absprache der betroffenen Teamcaptains die Zweitschrift des Spielberichtes (-> Gastmannschaft) bei der Ligaleitung eingehen.

MITTEILUNGEN

11.1

Alle Mitteilungen bezüglich der Liga-/Pokalrunde erfolgen durch die Ligaleitung oder von ihr beauftragten Organen. Die Mitteilungen werden an jeden Teamcaptain der Liga-/Pokalrunde geschickt.

11.2

Es wird jede Mitteilung als zur Kenntnis genommen vorausgesetzt und jeder Teamcaptain ist für die Benachrichtigung seiner Mannschaft verantwortlich.

ZUSAMMENSETZUNG DER LIGEN

12.1

Die für die jeweilige Ligasaison gemeldeten Mannschaften, werden in Abhängigkeit von der Gesamtanzahl **ggf. auf mehrere gleichberechtigte Gruppen verteilt/gesetzt** um die Spielbarkeit hinsichtlich der Dauer für Hin- und Rückrunde zu gewährleisten.

12.1.1

Das Verteilen der Teams auf die Gruppen erfolgt -insofern es sich nicht um Neumannschaften handelt- unter Berücksichtigung einer sich ergebenden, möglichst ausgewogenen Gruppenspielstärke, gem. Tabellenplatzierung und Vorjahresstatistiken. Mehrere Mannschaften eines Spielorts werden -sofern möglich- auf unterschiedliche Gruppen verteilt.

12.1.2.

Diese Vorgehensweise wird beibehalten, bis sich evtl. wieder ein Mehrligabetrieb mit spielstärkenbestimmten Auf- und Abstiegsregeln, anbietet.

