

Pro-Dart-Liga Regelwerk und Spielordnung

1. Allgemeines:

1.1. Pfeile:

Alle Spieler müssen Dartpfeile benutzen, die folgenden Spezifikationen entsprechen:

- 1.1.1. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- 1.1.2. Sie dürfen nicht länger als 15,3 cm sein.
- 1.1.3. Das Maximalgewicht beträgt 18 Gramm (produktionsbedingte Toleranzen von max. 5 % sind gestattet).

1.2. Die Abwurflinie:

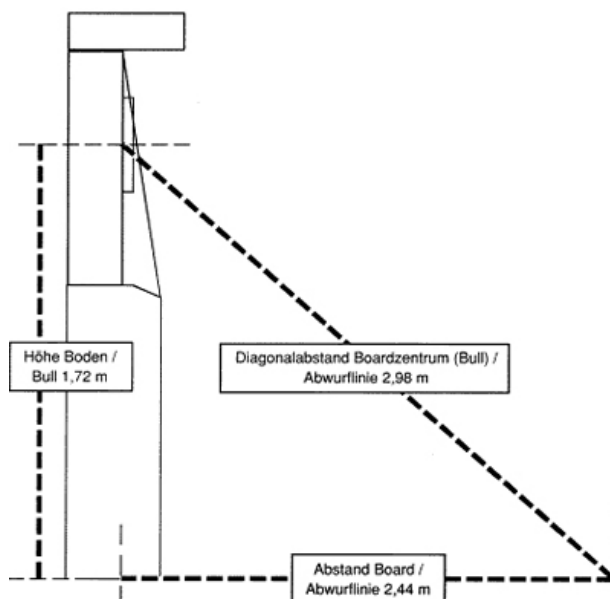
Sie ist in einem Abstand von 2,44 m (waagrecht gemessen) zum Board am Boden anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muß ein Winkel von 90 ° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Boardzentrum / Abwurflinie erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72 m des Boardzentrums (Bull) vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,98 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß (s. Skizze) ausschlaggebend.

Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen.

Ihre Breite ist nicht festgelegt. Die Abwurflinie darf während des Wurfes weder überschritten noch betreten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurflinie zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet.

1.3. Der Spielbereich:

Im Spielbereich dürfen sich während eines Spieles nur der im Wurf befindliche Sportler aufhalten. Sein Spielgegner (aber auch seine Teamkollegen) sowie sämtliche Zuschauer dürfen sich nicht im Spielbereich befinden. Ausnahme: ist es aus räumlichen Gründen erforderlich, die Sportgeräte eng nebeneinander zu stellen, so darf der am „Nachbarsportgerät“ im Wurf befindliche Sportler sich rücksichtsvoll im eigentlichen Spielbereich des anderen Gerätes aufhalten und bewegen (Pfeile herausziehen).



2. **Grundregeln:**

- 2.1. Ein Dartpfeil, der im Board steckt, aber nicht die elektronische Punktezählung auslöst, darf nicht manuell gezählt werden.
- 2.2. Wenn ein Dartpfeil vom Board abprallt, wird er als geworfen angesehen, egal, ob Punkte damit erzielt worden sind oder nicht. Dieser Dartpfeil darf nicht noch einmal geworfen werden. Wenn ein Dartpfeil auf das Board trifft, bevor die grüne Lichtanzeige „Pfeile werfen“ aufleuchtet, werden dafür keine Punkte angerechnet. Der Dartpfeil gilt als geworfen und darf nicht noch einmal geworfen werden.
- 2.3. Fällt versehentlich dem Spieler ein Dartpfeil aus der Hand, so gilt dieser Pfeil als nicht geworfen, selbst wenn der Pfeil die Abwurflinie überschreitet.

3. **Punkteählung**

- 3.1. Dartpfeile, die neben das Board geworfen wurden (in den Auffangring, auf die Gerätefront oder sogar neben das Gerät) zählen Null Punkte. Diese Dartpfeile dürfen nicht noch einmal geworfen werden. Findet kein „Fehlwurfabzug“ durch das Gerät statt, so muß der Sportler nach seinem Wurf auf die Start/Wechsel-Taste drücken, um das Gerät für den Wurf des Gegners bereit zu machen. Dennoch hat derjenige Sportler, der seinen Wurf beginnt, darauf zu achten, daß das Gerät ihm Spielbereitschaft anzeigt.
- 3.2. Der Spieler muss die vom Dartgerät angezeigte Punktezahl akzeptieren. Bei wiederholten Fehlzählungen des Gerätes muss das Spiel an einem anderen Gerät neu begonnen werden. Das Game startet wieder mit 0:0.

4. **Beginn eines Spiels**

- 4.1. In einem Ligaspiel beginnt immer der Spieler der Heimmannschaft, danach wird in abwechselnder Reihenfolge gespielt. Beim Satzstand von 1:1, bzw. 2:2 muss durch das Werfen auf das Bullseye entschieden werden, wer das Spiel beginnt.
- 4.2. Entscheidungswürfe auf das Bullseye beginnt immer der Spieler der Heimmannschaft. Trifft der erste Werfer auf das Doppel-Bullseye so muss dieser Pfeil wieder herausgezogen werden. Würfe in das Einfach-Bullseye zählen alle gleich, unabhängig davon wer näher am Doppel-Bullseye ist. Wird das Bullseye von beiden Spielern nicht getroffen, so beginnt der Spieler das Game, welcher seinen Pfeil näher an das Bullseye geworfen hat. Bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt.

5. **Fouls**

- 5.1. Mehrmaliges Übertreten der Abwurflinie, bevor die Punktzahl des auf das Board geworfenen Pfeils angezeigt wurde.
- 5.2. Absichtliche Verzögerung des Spiels.
- 5.3. Mißbrauch der Sportgeräte, der Pfeile oder unsportliches Benehmen.
- 5.4. Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner – unabhängig vom Spielstand – das Leg, eventuell sogar das Spiel – gewonnen.

6. **Sportgerätebedienung**

- 6.1. Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, daß die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird.
 - 6.2. Sollte bei Optionen die entsprechende Taste versehentlich nicht gedrückt worden sein, so haben sich die Sportler wie folgt zu verhalten:
 - a) Das Game wird neu gestartetoder
 - b) sie spielen weiter und achten darauf, der geforderten Option entsprechend, ihr Spiel zu spielen und zu beenden, z.B. bei „Double Out“ bedeutet dies: beendet ein Sportler das Leg mit einer nicht doppelten Wertung oder kommt auf die Punktezahl 1, so hat er das Spiel verloren.
- Gibt es nachträglich Uneinigkeiten, so müssen die beiden Kapitäne sich einigen. Gibt es keine Einigung, so ist die Ligaverwaltung zu benachrichtigen.

7. **Spielordnung**

- 7.1. Eine Mannschaft muss aus mindestens 5 Spielern bestehen. Ein Ligaspiel muss mit 5 Spielern gespielt werden. Ausnahme s. Punkt 7.6
- 7.2. Ein Ligaspiel darf nur auf den von der Liga zur Verfügung gestellten Spielplänen durchgeführt werden. Die jeweiligen Spieloptionen müssen eingehalten werden. Sofern möglich müssen die Spiele in der angegebenen Reihenfolge gespielt werden. Ausnahmen sind rechtzeitig bekannt zu geben.
- 7.3. Die Kapitäne sind angewiesen die Spielpläne korrekt und vollständig auszufüllen. Dies ist stets zu überprüfen. Falsch ausgefüllte Spielpläne werden von der Ligaverwaltung nicht anerkannt.
- 7.4. Ein Spiel beinhaltet auf jeden Fall 20 Spiele, beim Spielstande von 10:10 folgt eine Verlängerung (s. Punkt 9.3).
- 7.5. Es darf nur auf Dartgeräten gespielt werden, welche der Bauart und Funktion, wie die eines Dartgerätes der Marke „Löwen“ entsprechen. Die Anordnung der Segmente muss wie folgt sein: Double 20 – ROT; danach in abwechselnder Reihenfolge. Andere Varianten des Dartgerätes werden von der Liga nicht anerkannt.
- 7.6. Es ist erlaubt pro Halbrunde (Hin- oder Rückrunde) mit 4 Spielern anzutreten. Bei Zuwiderhandlung ist mit einem Punktabzug, gegebenenfalls einer Disqualifikation zu rechnen. Tritt eine Mannschaft mit 4 Spielern an, so werden die Nichtgespielten Spiele mit 0:2 gewertet.

8. **Ligaordnung**

- 8.1. Ein Spieler darf in der laufenden Saison die Mannschaft nicht wechseln. Ein solcher Wechsel ist erst in der darauf folgenden Saison möglich.
- 8.2. Ein Spielerwechsel in eine andere Mannschaft ist nur möglich, wenn sich diese in derselben, oder eine Stufe tiefer, in der Liga befindet. Erreicht eine Mannschaft den Aufstieg, so ist die nächst höhere Liga maßgebend.
- 8.3. Eine Mannschaft muss sich bis maximal 45 Minuten nach dem ausgemachten Spieltermin am Spielort befinden. Danach hat die anwesende Mannschaft das Spiel mit 20:0 gewonnen und erhält 2 Punkte.

9. **Spielablauf**

- 9.1. Vor dem Spiel müssen beide Kapitäne alle Spieler benennen, welche am Spiel teilnehmen. Hat ein Spiel begonnen, ist es nicht mehr möglich die Teamaufstellung zu ändern. Kann ein Spieler seine Spiel nicht zu ende führen, so gilt dieses als verloren.
- 9.2. Jeder Spieler darf maximal 3 Einzel, sowie 2 Doppel spielen. Bei Missachtung werden die Spiele als verloren gewertet. Muss eine Verlängerung gespielt werden, gilt folgende Regelung.
- 9.3. Beim Spielstande von 10:10 müssen die, auf dem Spielberichtsbogen vorgesehen, Verlängerungsspiele gespielt werden. Dazu wird jeweils ein Leg gespielt. Die Mannschaft, welche zuerst 3 Legs gewonnen hat, geht als Sieger hervor (z. B.: 3:0, 3:1, 3:2). Es müssen somit nicht alle 5 Games gespielt werden, wenn vorher schon eine Entscheidung gefallen ist. Das Siegerteam erhält somit einen Satzgewinn. Das bedeutet, dass durch die Verlängerung der 11. Satzpunkt ausgespielt wird.
- 9.4. Spielberechtigt sind nur Mannschaften und Spieler, welche zum angegebenen Stichtag ihre Ligakosten bezahlt haben. Ausnahmen sind nicht gestattet.

10. **Punktewertung**

- 10.1. Das gewonnen Match ohne Verlängerung wird mit 3 Punkten gewertet. Muss eine Verlängerung gespielt werden, so erhält das Siegerteam 2 Punkte das Verliererteam 1 Punkt

- 10.2. Die Einzelwertung wird wie folgt gewertet:

2:0 – 3 Punkte
2:1 – 2 Punkte
1:2 – 1 Punkt
0:2 – 0 Punkte

Zusätzlich wird noch ein spezieller Schlüssel zur gesamten Berechnung der Einzelrangliste angewandt. Dieser wird vor Saisonstart bekannt gegeben.

11. **Terminabsprache**

- 11.1. Vor Saisonstart wird allen Kapitänen der aktuelle Spielplan mit allen dazugehörigen Terminen ausgehändigt. Diese Termine sind weitgehendes einzuhalten. Jedes Spiel darf höchstens 7 Tage später als vorgesehen gespielt werden. Bei Überschreitung dieser 7 Tagen wird von der Ligaverwaltung ein Spieltermin angesetzt, welcher als verbindlich gilt. Wird dieser nicht eingehalten so geht das Spiel mit 10:10 Sätzen und 20:20 Games in die Wertung. Beide Teams erhalten 0 Punkte.
- 11.2. Eine längerfristige Spielverlegung muss mit der Ligaleitung abgesprochen werden
- 11.3. Ist es bewiesen, dass es aufgrund einer Mannschaft nicht zu einem Spiel kommen kann, so hat diese Mannschaft das Spiel mit 20:0 Sätzen und 40:0 Games verloren. Das Siegerteam erhält 2 Punkte.
- 11.4. Der Kapitän der Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, dass rechtzeitig ein Spieltermin abgemacht wird. Kooperatives Verhalten ist wünschenswert. Kommt es zu keiner Einigung, so legt die Ligaverwaltung einen Spieltermin fest, dieser ist von beiden Teams einzuhalten.
- 11.5. Eine Terminverlegung ist nur 2 Tage vor ausgemachtem Spieltermin möglich. Wird dies nicht eingehalten gilt Punkt 11.3

12. Aufgaben des Kapitäns

- 12.1. Der Kapitän vertritt in vollem Umfang sein Team. Er ist stets der Ansprechpartner und muss aus diesem Grunde alle Möglichkeiten, welche eine Kontaktierung mit ihm möglich macht, bekannt geben.
- 12.2. Er ist für das Ausfüllen, sowie der Überprüfung des Spielberichtsbogens verantwortlich. Ebenfalls hat er dafür Sorge zu tragen, dass der Spielberichtsbogen rechtzeitig der Ligaleitung vorliegt. Grundsätzlich gilt, die Heimmannschaft muss den Spielplan der Ligaleitung zukommen lassen.
- 12.3. Ist eine Mannschaft mit einer Spielwertung nicht einverstanden, so kann nur der Kapitän der Mannschaft Einspruch erheben (s. Punkt 12.1)

13. Einspruch

- 13.1. Es ist nur möglich, Einspruch auf eine Spielwertung zu erheben, wenn diese nicht länger als 7 Tage zurück liegt. Einem Einspruch kann nur zugesprochen werden, wenn dieser in schriftlicher Form und gerechtfertigt der Ligaleitung vorliegt.

14. Ausschluss von der Liga

- 14.1. Tritt ein Team mehr als 3-mal nicht zu einem Spiel an, so wird sie für die laufende, sowie für die darauf folgende Saison gesperrt. Sie verliert somit sämtlichen Anspruch auf die Preisgelder.
- 14.2. Bei offensichtlicher und wiederholter Missachtung der bis hierher aufgeführten Regeln erfolgt ebenfalls ein Ausschluss aus dem laufenden Ligabetrieb. Es besteht ebenfalls danach keinen Anspruch auf die Preisgelder.
- 14.3. Unfares Verhalten gegenüber von Spielern, sowie gegenüber der Ligaleitung führt zu einer Disqualifikation des Spielers bzw. der Mannschaft.

15. Sonstiges

- 15.1. Auf- und Abstiegsregelungen werden vor Saisonstart bekannt gemacht.
- 15.2. Anmeldegebühren und Ausschüttung der Preisgelder wird vor jeder Saison bekannt gegeben.
- 15.3. Zieht sich eine Mannschaft nach dem 2. Spieltag aus dem Ligabetrieb zurück, verfallen alle Ansprüche auf gezahlte Gelder.
- 15.4. Allen Anordnungen der Ligaverwaltung ist folge zu leisten.
- 15.5. Termine für Kapitänssitzungen, Abschlussfeiern werden rechtzeitig von der Ligaleitung bekannt gemacht.
- 15.6. Änderungen des Regelwerkes sind der Ligaverwaltung vorenthalten.

