

Regeln der Dartliga Kirchhain

- 1. Spielberechtigt sind:** Alle E-Dart-Teams im Umkreis von 20km um Kirchhain herum. Hier Anmeldeformular herunterladen: <https://dartliga-kirchhain.de/wp/dartliga/> >> „Team-Anmeldeformular“.
- 2. Startgeld:** 180 € pro Team und Saison. Saisonbeginn wird bei der Kapitänssitzung festgelegt. Das Startgeld muss spätestens 1 Woche vor Saisonbeginn bezahlt sein. Nur dann ist ein Team für die kommende Saison teilnahmeberechtigt.
- 3. Spielmodus:** Die Liga spielt 301 Master out, Best of Three, 2 Doppel und 16 Einzel. Bei Punktgleichheit wird ein Sudden Death gespielt. Der Wurfabstand beträgt 2,37m. Das Heimteam beginnt immer den ersten Satz. Im eventuellen 3.Satz entscheidet der Bullwurf wer beginnt.
- 4. Sudden Death:** Gespielt wird ein Satz (Teamspiel 2 gegen 2). Das Heimteam beginnt. Es spielen die Spieler, die in der Runde 4 aufgestellt waren. Die Reihenfolge der Spieler ist im Sudden Death frei wählbar, muss jedoch während des Satzes beibehalten werden.
- 5. Sonderregel 21.Runde:** Nach der 20. Spielrunde eines Satzes, entscheidet ein Bullwurf über den Gewinner des Satzes.
- 6. Bullwurf-Regel.** Wenn der Dart in einem farbigen Segment oder im schwarzen Rand steckt, zählt dieser Wurf als geworfen.
Der Dart der näher am Bullseye (Doppel-Bull, 50-Punkte-Feld) ist gewinnt. Ein Dart der im Bullseye steckt, kann, aber muss **nicht zwingend** gezogen werden.
 - Alle im Bull (Einfach-Bull, 25-Punkte-Feld) steckende Darts sind gleichwertig.
 - Alle im Bullseye (Doppel-Bull, 50-Punkte-Feld) steckende Darts sind gleichwertig.
 - Bullseye (Doppel-Bull, 50-Punkte-Feld) ist höherwertiger als Bull (Einfach-Bull, 25-Punkte-Feld).
- 7. 2-Automaten-Regel:** Das Spiel darf, wenn beide Kapitäne einverstanden sind, gleichzeitig auf 2 Automaten gespielt werden.
- 8. Spielergebnis:** Das Heimteam postet den Spielberichtsbogen nach dem Spiel via WhatsApp-Foto in die Dartliga-Gruppe. Spätestens ein Tag nach dem Spiel.
Sollte der Spielberichtsbogen nicht gepostet werden, wird das Spiel für das Heimteam als verloren (0:18) gewertet.
- 9. Spielzeitpunkt:** Tag und Uhrzeit werden von den Team-Kapitänen innerhalb des festgelegten Spielwochenendes (Fr. – So.) festgelegt. Wurde nichts anderes vereinbart, ist Spielbeginn immer samstags um 20 Uhr.
Verlegungen müssen dem Ligasekretär oder in der WhatsApp-Gruppe bekannt gegeben werden. Tritt ein Team unentschuldig, 30min nach Spielbeginn nicht an, hat dieses Team verloren (zzgl. Strafgeld 40€).
- 10. Spielverlegung und Spielabsage:** Ist nur bis einschließlich Donnerstag vor dem Spielwochenende erlaubt. Ab Freitag 0:00h ist es zu spät.
- 11. 4-Spieler-Regel:** Sind min. 4 Spieler von jedem Team anwesend, beginnt das Spiel mit den anwesenden Spielern. Auf später eintreffende Spieler wird nicht gewartet. Sie können dann als Ersatzspieler nachgetragen werden, sofern noch keine 4 Ersatzspieler eingetragen sind.
Tritt ein Team mit nur 3 Spielern an, zählt das Doppel-Spiel und die Einzelspiele des fehlenden Spielers als verloren, wenn der Spieler bei Aufruf des Spiels nicht anwesend ist.
Tritt ein Team mit weniger als drei Spielern an, hat dieses Team verloren (Spiele 0:18 und Sätze 0:36).
- 12. Nachholspiele:** Eine Verlegung wird von dem **absagenden** Team in der Dartliga-WhatsApp-Gruppe mitgeteilt. Hat das absagende Team bereits zwei von ihm abgesagte Spiele offen, darf es kein weiteres Spiel absagen. Das abgesagte Team schlägt innerhalb einer Woche drei Nachholtermine dem absagenden Team vor. Das Nachholspiel muss innerhalb von 6 Wochen nach dem geplanten Spieltag nachgeholt werden. Findet innerhalb dieser 6 Wochen kein Nachholspiel statt, wird ein Termin von der Ligaleitung festgelegt. Das Team, das zu diesem festgelegten Spiel nicht antritt, hat das Spiel 18:0 verloren.

- 13. Saison-Ende-Regel:** Die **letzten 3 Spiele** der Saison dürfen nicht mehr verlegt werden. Alle nachzuholenden Spiele müssen vor dem drittletzten Spieltag gespielt sein.
- 14. Spiel-Ergebnisse und Ranglisten:** Werden nur auf unserer Webseite unter www.dartliga-kirchhain.de/wp veröffentlicht. Hierfür ist eine persönliche Anmeldung erforderlich. Zugangsdaten erteilt die Ligaleitung bzw. Webmaster auf Anfrage.
- 15. Preisgelder:** Werden je nach Platzierung während des Abschlussturniers ausgezahlt.
- 16. Nachmeldung:** Spieler können bis zum 5. letzten Spiel der Rückrunde nachgemeldet werden. Zu den 4 letzten Spielen der Saison ist eine Nachmeldung nicht mehr erlaubt.
- 17. Spieler-Wechsel:** Spieler können einmal in der Saison, zu einem anderen Team mit Kenntnis beider Team-Kapitäne bis zum 5. letzten Spiel der Saison wechseln. Zu den 4 letzten Spielen der Saison ist ein Wechsel nicht mehr erlaubt.
- 18. Automaten-Regel:** Grundsätzlich gilt das was der Automat zählt. Bei mehrfach wiederholenden Fehler des Automaten, wird das Spiel **unterbrochen**. Das weiße Blatt des Spielberichts Bogens wird mit dem zu dieser Zeit aktuellen Spielstand dem Ligasekretär zu gesendet. Jeweils ein Durchschlag erhält der jeweilige Kapitän der beiden Teams. Sobald der Automat repariert oder ersetzt wurde, vereinbaren beide Kapitäne einen Nachholtermin, an dem das Spiel dann an der Stelle fortgesetzt wird, als es unterbrochen wurde. Die Teams **müssen zwingend** in gleicher Besetzung wie bei der Unterbrechung antreten. Das Team, das nicht die gleiche Besetzung antreten lässt, hat die restlichen Spiele des Spiels verloren.
Sollte der Automat weiterhin die gleichen Fehler aufweisen, verliert das Heimteam die restlichen Spiele. Somit ist das Heimteam verpflichtet den Automaten ausgiebig zu testen, bevor ein neuer Termin stattfinden kann.
- 19. Abschluss-Turnier:** Der Veranstalter des Abschluss-Turniers für die kommende Saison wird in der Kapitänssitzung vorgeschlagen und abgestimmt.
Zum ersten Turnier „Ligameister“ sind **nur** die Spieler teilnahmeberechtigt, die in der Einzelwertung der letzten Saison aufgelistet sind. Gesperrte Spieler sind **nicht** berechtigt beim „Ligameister“ teilzunehmen.
- 20. Raumtemperatur:** In den Wintermonaten muss in den Spielräumen eine Mindesttemperatur von 20°C herrschen. Kann dies nicht erreicht werden, steht es den Teams frei das Spiel zu verlegen. Hierbei gelten die Nachholspiele-Regeln. Das Heimteam ist das absagende Team.
- 21. Respektvoller Umgang:** Grundsätzlich ist ein respektvoller Umgang miteinander zu wahren. Unsportliches und respektloses Verhalten führt zum Ausschluss aus der Liga.
Nicht angemessene, beleidigende Inhalte in der Dartliga-WhatsApp-Gruppe werden gelöscht und führen bei weiteren Verstößen zum Ausschluss aus der Dartliga-WhatsApp-Gruppe.
Dies gilt auch für Kapitäne!
Kapitäne melden die Verstöße an die Ligaleitung. Die Ligaleitung klärt mit beiden Kapitänen die Sachverhalte und spricht eine eventuelle Abmahnung an die betreffenden Spieler aus. Sollte der Spieler eine dritte Abmahnung erhalten, wird dieser gesperrt. Eine Entsperrung des Spielers wird nur auf Antrag an die Ligaleitung, innerhalb des Vorstandes besprochen und entschieden.