



## Verschiedene/Wichtige Stichpunkte zu den Liga-Regeln

1. Die **Ergebnisse** des jeweiligen Ligaspiels muss die Heimmannschaft in der WhatsApp-Gruppe der jeweiligen Staffel bis **Montag 24:00 Uhr** mitgeteilt werden.  
Die Ergebnisse werden nur in den WhatsApp-Gruppen der einzelnen Klassen mitgeteilt.  
Erfolgt keine Mitteilung des Spielergebnisses bis **Montag 24:00 Uhr**, gilt das Spiel für die Heimmannschaft als verloren.
2. **Spielverschiebungen** müssen **bis spätestens Dienstag vor dem regulären Spieltag** in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe gemeldet werden und es wird eine **Aufwandsgebühr i.H.v. 10,-€** erhoben. Diese Aufwandsgebühr ist an die gegnerische Mannschaft auszuführen.  
Neue Termine: Spiel aus der Hinrunde = bis Ende Hinrunde;  
Spiel aus der Rückrunde = bis vor den letzten beiden Spieltagen der Rückrunde  
Die gegnerische Mannschaft gibt bis spätestens Sonntag 2 neue Termine vor. Die Bestätigung eines Termins hat wieder bis zum nächsten Sonntag nach Bekanntgabe zu erfolgen.  
Terminabsprachen erfolgen nur in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe (Nachvollziehbarkeit).  
Erfolgt keine Terminvorgabe der gegnerischen Mannschaft und keine Terminbestätigung der anderen Mannschaft, zählt das Spiel für die jeweilige Mannschaft, die das Versäumnis zu vertreten hat, als verloren.
3. Nachmeldungen sind bis spätestens Dienstag vor dem offiziellen Spieltag (Anmeldung und Überweisungsbeleg in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe oder Bar beim Vorstand) zu erfolgen.
4. Wechsel sind nur erlaubt, solange der Spieler kein Spiel aktiv gespielt hat.
5. Pokal: Alle 3 Klassen (A-, B1 und B2-Klasse) spielen gemeinsam. Die Paarungen erfolgen per Losentscheid.  
Es wird der Modus 301 m.o. gespielt.  
Es hat immer die Mannschaft Heimrecht, die „oben“ steht.  
Die Pokalspielergebnisse werden nur in der Pokal-WhatsApp-Gruppe mitgeteilt.
6. Die A Staffel spielt 501 d.o., die B1+B2 Staffel spielt 301 m.o. oder 301 s.o. (nach Absprache der beiden Teamkapitäne).
7. Es wird keine Rücksicht auf andere Ligen (**wie z.B. DSAB oder MSDL oder freie Liga**) und andere Turniere genommen.
8. Bei Fragen an den Vorstand:
  - Ralf 0157/78782551
  - Marcel 0178/7571052
9. Alles Weitere findet Ihr auf der Ligaseite <http://www.stadtliga-leipzig.eu/>.
10. **Good Dart!**

# Liga Regeln der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V.

Gültig ab 01.09.2021

## Inhalt

1. **Allgemeine Regeln**
  - 1.1 **Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen**
    - 1.1.1 **Spielorte**
  - 1.2 **Spieler**
  - 1.3 **Amateurstatus**
  - 1.4 **Sporttechnische Voraussetzungen**
  - 1.5 **Termine**
  - 1.6 **2te Mannschaftsregel**
  - 1.7 **Teamkapitän**
  - 1.8 **Aufstieg**
2. **Spielverlauf**
  - 2.1 **Vorbereitung**
  - 2.2 **Spielbeginn**
  - 2.3 **Spielablauf**
  - 2.4 **Spielabschluss**
  - 2.5 **Nichtantritt**
  - 2.6 **Streitfragen**
3. **Ligabildung**
  - 3.1 **Eine Liga besteht aus 6 bis 8 Mannschaften**
  - 3.2 **Auffüllen von Klassen**
  - 3.3 **Klassennachbildung**
  - 3.4 **Ausnahme von der 6 bis 8 Mannschaften-Regel**
4. **Saisonende**

## 1. Allgemeine Regeln

### 1.1. Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

A-Klasse: 501 Doppel Out

16-Einzel / 4 Doppel ( Best of three / 20 Runden)

B1-Klassen: 301 Master Out oder 301 Single Out (nach Absprache der beiden Teamkapitäne)

16 Einzel / 4 Doppel (Best of three/ 15 Runden)

B2-Klassen: 301 Masters Out oder 301 Single Out (nach Absprache der beiden Teamkapitäne)

16 Einzel / 4 Doppel (Best of three/ 15 Runden)

#### 1.1.1 Spielorte

Spielort kann jede „öffentlich zugängliche“ Räumlichkeit sein, die es ermöglicht, ein Dartautomat aufzustellen (Hobbykeller oder ähnliches wird als Spielort nicht anerkannt). Es muss sich hierbei z.B. um Gaststätten und Vereinshäuser mit separaten Toiletten (Damen und Herren) handeln. Vor Spielbeginn muss eine Abnahme durch den Vorstand erfolgt sein.

Beiden Mannschaften sollte eine freie Sicht auf den Dartautomat gewährt werden. Die gastgebende Mannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass das Spiel nicht durch andere Aktivitäten gestört wird. Sollte es zu ständigen Störungen kommen, kann die Gastmannschaft das Spiel abbrechen. In diesem Fall ist sofort der Staffelleiter der jeweiligen Liga zu verständigen. Im Spielbereich darf sich nur der Spieler aufhalten, der gerade mit seinem Wurf an der Reihe ist. Es dürfen sich während des Wurfs keine anderen Personen im Spielbereich aufhalten bzw. den Spielbereich betreten oder überqueren.

## 1.2 Spieler

### 1.2.1

Spielberechtigt sind nur 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. Mitglieder. Der Beitritt in den 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. erfolgt durch Vereinsmitgliedschaft. Jugendliche sind nur spielberechtigt ab 12 Jahre und in Übereinstimmung mit dem aktuellen Jugendschutzgesetz oder des Kneipers, sowie einer Begleitperson.

### 1.2.2

Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der Sie beim Vorstand für die laufende Saison angemeldet sind. Wenn sich ein Spieler nachweislich in mehr als einer Mannschaft anmeldet, wird er für die Saison gesperrt. Eine Mannschaft muss mindestens aus 4 Spielern bestehen.

### 1.2.3

Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind bis zum Beginn der letzten drei Rückrundenspiele möglich. Kosten pro Spieler 8,-€ Mitgliedsbeitrag. Nachmeldungen sind bis spätestens Dienstag vor dem offiziellen Spieltag (Anzeige und Überweisungsbeleg in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe oder Bar beim Vorstand) zu erfolgen. Spielberechtigt ist der Spieler nach Einwilligung des Vorstandes. Spieler sind nur spielberechtigt, wenn alle erforderlichen Unterlagen (Bekanntmachung der Spielernachmeldung) beim Vorstand vorhanden sind und der Jahresbeitrag auf dem Konto der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. eingegangen ist -> Stichtag ist der Dienstag vor dem offiziellen Spieltag. Ist bis zu diesem Zeitpunkt nur eine der Bedingungen nicht erfüllt, ist der Spieler nicht spielberechtigt. Bei Nichterfüllung der Bedingungen werden alle bereits getätigten Spiele dieses Spielers als verloren gewertet.

### 1.2.4

Über Ausnahmen (Krankheitsfall, unvorhergesehene Härte, höhere Gewalt) entscheidet immer der Vorstand. Dieser Ausnahmefall ist auf Verlangen des Vorstandes nachzuweisen. Der Spieler ist erst nach Einwilligung des Vorstandes spielberechtigt. Der Nachmeldeantrag muss schriftlich (E-Mail oder Postweg) mit Begründung an den Vorstand gestellt werden.

### 1.2.5

Komplette Mannschaften dürfen nicht in niedrigere Klassen wechseln. Auch wenn Mannschaften eine Saison nicht spielen, dürfen die Mannschaften nicht abgestuft werden. Über Ausnahmeanträge entscheidet der Vorstand.

### 1.2.6

Spieler und oder Mannschaften die sich während der laufenden Saison vom Spielbetrieb bzw. von der Liga abmelden oder aus unsportlichem Verhalten von der Liga ausgeschlossen werden, sind für die laufende Saison nicht mehr spielberechtigt. Das heißt, eine Neuanmeldung kann erst in der nächsten Spielsaison erfolgen. Im Einzelfall ist dies vom Vorstand zu entscheiden. (Siehe auch 1.2.3. und 1.2.6.)

## 1.3 Amateurstatus

Die 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. versteht sich als Verein mit Amateurstatus, d.h. es ist jedem Vereinsmitglied untersagt, Spieler auf finanzielle oder materielle Art an- oder abzuwerben. Der Versuch, oder die vollzogene An- oder Abwerbung wird von dem zuständigen Vorstand als Verstoß gegen den Amateurstatus geahndet.

## 1.4 Sporttechnische Voraussetzungen

### 1.4.1

Gespielt wird an den für den Ligaspielbetrieb zugelassenen Sportgeräten. Zu denen zählen ausschließlich Geräte die mit einer englischen Scheibe ausgestattet sind. Geräte, wie z.B. Bullshooter oder Radikal Darts oder Ami Darts, sind zum Spielbetrieb nicht zugelassen!

### 1.4.2

Die Spieler dürfen Ihre eigenen Dart´s benutzen, wenn Sie den folgenden Spezifikationen entsprechen:

- a. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein stecken bleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen.
- b. Sie dürfen nicht länger als 16,8 cm sein.
- c. Das Maximalgewicht beträgt 18,5g (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet).

### 1.4.3

Die Abwurfline muss an der dem Board 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 Bull´s Eye - Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe 1,73 m des Bull´s Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93 m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

### 1.4.4

Das Board muss bei Wettkämpfen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl beleuchtet sein. (mind. 40 Watt) und das Board muss sauber sein von spitzen.

### 1.4.5

Sofern sich das Board im Nichtraucherbereich einer Gaststätte befindet, ist auf die Einhaltung des Nichtraucherschutzgesetzes zu achten. Verstößt ein Spielern während eines Ligaspiels gegen das Rauchverbot, kann das Spiel unverzüglich abgebrochen werden, wobei der Staffelleiter der jeweiligen Staffel sofort darüber zu unterrichten ist. Weitere disziplinarische Maßnahmen behält sich der Vorstand vor.

### 1.4.6

Auf die Einhaltung der aktuell gültigen Gesetzeslage ist zu achten.

## 1.5 Termine

### 1.5.1

Saisonanfang

Die Ligawettbewerbe werden einmal jährlich durchgeführt. (Termine werden auf der Homepage der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. veröffentlicht) ([www.stadtliga-leipzig.eu](http://www.stadtliga-leipzig.eu))

## 1.5.2

### Spieltermine und Spielverlegungen

- a. der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich. Dort ist der reguläre Spieltag und die Uhrzeit vermerkt (mit 30 min. Kulanzzeit).
- b. Die Heimmannschaft ist für die Abgabe des Spielberichts bogens innerhalb der angegebenen Frist (siehe auch Punkt 2.4.2), d.h. bis Montag 24:00 Uhr in den jeweiligen Whats-App Gruppe, verantwortlich. Erfolgt dies nicht, wird die Heimmannschaft mit einer Niederlage belegt.
- c. Spielverschiebungen müssen bis spätestens Dienstag vor dem regulären Spieltag in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe gemeldet werden.  
Festlegung: Die gegnerische Mannschaft gibt bis spätestens Sonntag 2 neue Termine vor. Die Bestätigung eines Termins hat wieder bis zum nächsten Sonntag nach Bekanntgabe zu erfolgen.  
Terminabsprachen erfolgen nur in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe (Nachvollziehbarkeit).  
Neue Termine: Spiel aus der Hinrunde = bis Ende Hinrunde;  
Spiel aus der Rückrunde = bis vor den letzten beiden Spieltagen der jeweiligen Klasse der Rückrunde  
Erfolgt keine Terminvorgabe der gegnerischen Mannschaft und keine Terminbestätigung der anderen Mannschaft, zählt das Spiel für die jeweilige Mannschaft, die das Versäumnis zu vertreten hat, als verloren.  
Für die Austragung des Spiels zu einem früheren Zeitpunkt als den offiziellen Spieltag gibt es keine zeitlichen Beschränkungen.  
Eine bereits genehmigte Verlegung eines Ligaspiels, darf nicht noch einmal verlegt werden.
- d. Für eine Spielverschiebung wird eine Aufwandsgebühr i.H.v. 10,-€ erhoben. Diese Aufwandsgebühr ist an die gegnerische Mannschaft ausbezahlen.

## 1.6 Zweite Mannschaftsregel

### 1.6.1

Spielt eine 2. Mannschaft in derselben Klasse wie ihre Erste, so darf man sich NICHT gegenseitig aushelfen. Das gleiche gilt auch für den Pokalwettbewerb und die Mannschaften müssen gleich heißen wie z.B. (Stadtliga 1, Stadtliga 2) nur mit Zahlen dahinter darf gewechselt werden unter den Mannschaften.

### 1.6.2

Spielt aber eine Mannschaft in einer niedrigeren Klasse als die 1. oder 2. Mannschaft, so können Spieler aus der niedrig spielenden Klasse in der Mannschaft der höher spielenden Klasse aushelfen. Hierbei ist zu beachten, dass diese Spieler nicht in einer weiteren Mannschaft aushelfen können. Der Spieler darf max. dreimal für die höher spielende Mannschaft eingesetzt werden, ab dem vierten Mal muss er in der höheren Klasse bis zum Ende der Saison weiterspielen.

## 1.7 Teamkapitän

### 1.7.1

Jedes Team muss dem Vorstand einen Teamkapitän unter Angabe dessen vollständiger Anschrift und Telefonnummer benennen.

### 1.7.2

Der Teamkapitän ist in der Liga der offizielle Vertreter seines Teams und somit verpflichtet, an Sitzungen teilzunehmen, die vom Sportwart oder anderen offiziellen Personen im Zusammenhang mit dem Ligabetrieb einberufen werden.

### 1.7.3

Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Liga Regeln durch jeden seiner Spieler verantwortlich.

### 1.7.4

Jeder Teamkapitän hat alle Veränderungen, die sein Team betreffen, telefonisch und schriftlich dem Vorstand mitzuteilen. Schriftliche Meldungen, die gravierende Änderungen z.B. in der Vereinsstruktur, beinhalten, sind von dem Vorstand mit zu unterschreiben. Dieses betrifft insbesondere die Abmeldung eines Teams vor und während der Saison.

## 1.8 Saisonabschluss, Auf- / Abstieg und Preisgelder

Über den Auf- bzw. Abstieg einer Ligamannschaft in eine höhere oder niedrigere Klasse, entscheidet ihre Platzierung nach dem letzten Spieltag innerhalb der jeweiligen Klasse. Grundsätzlich steigt der Erstplatzierte in die nächst höhere Liga auf und die beiden Letzplatzierten steigen in die nächst niedrigere Liga ab.

**Die Auf- / Abstiegsregelung wird nach Beginn der jeweiligen Saison festgelegt: GRUNDSATZ: Ein Auf- / Abstieg ist Pflicht!!!**

Falls sich zu viele Mannschaften an- oder abmelden – egal in welcher Klasse – obliegt es der Ligaleitung zu entscheiden, ob wirklich die genannten Plätze je Klasse auf- bzw. absteigen. Durch die Ligaleitung kann bestimmt werden, dass z.B. zusätzlich Platz 2 der B-Klasse aufsteigt, wenn sich in der A-Klasse zu wenig Mannschaften für die neue Saison anmelden.

Wenn eine Mannschaft regulär aufgestiegen ist, so muss diese aufsteigen. Wenn sie nicht aufsteigen will, so wird das Preisgeld nicht ausgezahlt und wird an die Mannschaft ausgezahlt, die nach Punkten als nächste aufsteigen wird.

## 1.9 Durchsicht Kassenbuch

Jedes Mitglied ist berechtigt zur Saisonöffnung und zum Saisonabschluss sich das Kassenbuch anzuschauen.

## **2. Spielverlauf**

### **2.1 Vorbereitung**

#### **2.1.1**

15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist das Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn auszufüllen, d.h. alle Spielernamen inklusive der Ersatzspieler, sowie die STADTLIGA-Mitgliedsnummer sind einzutragen. Es dürfen nur Spieler spielen, die am regulären Spieltermin eine Spielernummer der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. besitzen. Diese ist ggf. beim Vorstand zu erfragen.

#### **2.1.2**

Die Heimmannschaft kann entscheiden, ob auch an 4 oder 2 Geräten parallel gespielt werden kann oder nicht. Sofern es die Räumlichkeiten in dem Spielort zulassen. (Abstand zu den Automaten muss stimmen, größerer Raum muss vorhanden sein u.s.w).

### **2.2 Spielbeginn**

#### **2.2.1**

Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein. Ist er dann anwesend, darf er sein Doppel und seine verbleibenden Spiele (Block 3 und 4) mit und gegen die aktuellen Spieler bestreiten. Sollte er in der dritten Spielrunde zum Aufruf seines Spieles nicht anwesend sein, werden alle seine Spiele, inkl. Doppel, mit 0:2 als verloren gewertet. Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren. Im Spielberichtsbogen eingetragene Spieler dürfen nicht gestrichen oder geändert werden. Gespielt wird nach den Spielvarianten in den einzelnen Ligaklassen. Jeder gegen Jeden (s. Pkt. 1.1). Spielt eine Mannschaft mit nur 3 Spielern ist dies auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken!

#### **2.2.2**

Während des Spiels kann der eingetragene Ersatzspieler gegen einen 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 laufenden Spielpaarung. Die Einwechslung eines Ersatzspielers gegen einen anderen Ersatzspieler ist möglich. Rückauswechslungen sind nicht möglich. Es darf maximal Dreimal ausgewechselt werden.

#### **2.2.4**

Während der laufenden Saison darf eine Mannschaft zweimal mit 3 Spielern antreten. Beim 3. Spiel mit 3 Spielern wird das Spiel disziplinarisch behandelt wie ein Nichtantritt. (d.h. die Mannschaft wird disqualifiziert, wenn sie ein weiteres Mal mit drei Spielern spielt oder nicht antritt).

#### **2.2.5**

Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurflinie einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichts bogens, dass die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurflinie erscheint, wird er von den beiden Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurflinie erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Die Spieler dürfen den Spielbereich nicht verlassen, bevor das Spiel beendet ist (Absichtliches Verzögern des Spiels, siehe 2.3.7)

#### **2.2.6**

Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Sollte vor Ende des Legs festgestellt werden, dass die falsche Option eingestellt wurde, wird das Leg neu gestartet. Nach Beendigung des Legs mit der falschen Option, wird das Leg normal gewertet.

#### **2.2.7**

Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf auf das Bull's Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Fällt der Dart von der Scheibe, muss vom betreffenden Spieler nachgeworfen werden. Derjenige Spieler beginnt mit dem 3. Satz, dessen Dartpfeil im Doppel Bull's Eye steckt, oder diesem am nächsten ist. Ein im Doppel Bull's Eye steckender Dartpfeil muss auf Verlangen des Gegners herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das Bull's Eye oder in das Doppel Bull's Eye, wird der Wurf wiederholt.

#### **2.2.8**

Bei Gleichstand am Ende des Spiels, d.h. 10:10, erfolgt die Punktevergabe für jede Mannschaft mit einen Punkt.

### **2.3 Spielablauf**

#### **2.3.1**

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

#### **2.3.2**

Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden. (Im Doppel – bei League kann auch weiter gedrückt werden).

### 2.3.3

Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden, oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden.

### 2.3.4

Ist ein Automat ohne Rundenbegrenzung versehen, so muss das Spiel nach der letzten Runde (s. Pkt. 1.1) beendet werden.

### 2.3.5

Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne oder der Vorstand.

### 2.3.6

Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt 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 verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der "Startwechsel" Taste als nächster.
- b. Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer seines Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der "Startwechsel" Taste das Spiel fort.

### 2.3.7

Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden. Fouls sind:

- a. ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.
- b. ständiges Übertreten der Abwurfline.
- c. Absichtliches Verzögern des Spiels.
- d. Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.

Wird auf Foul erkannt, hat der Gegner -unabhängig vom Spielstand- das Spiel 2:0 gewonnen.

### 2.3.8

Sollte ein Gerät in einem nicht spielfähigen Zustand sein oder einmal fortlaufend falsche Punktzahlen anzeigen, ist das Gerät innerhalb von 1 Stunde zu reparieren. Ansonsten muss die Partie abgebrochen werden und der Vorstand ist zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem vom Vorstand festzulegenden Zeitpunkt nachgeholt bzw. fortgesetzt. Der vom Vorstand festgelegte Termin ist für beide Mannschaften bindend.

Wenn technische Fehler, das heißt der Pfeil steckt beispielsweise im Feld 1 und der Automat zählt eine Doppel 20, vorliegen, einigen sich die beiden Kapitäne, ob weiterspielt wird oder das Spiel von neuem begonnen wird. Bei Nichteinigkeit ist der Vorstand zu informieren.

### 2.3.9

Alle Spiele (Liga, Pokal, etc.) müssen zu Ende gespielt werden, es dürfen keine Spiele geschenkt werden. Sollte ein Team / Spieler sich weigern das Spiel fortzusetzen, muss der Vorstand informiert werden. Bei Missachtung entscheidet der Vorstand.

Bei einem Todesfall in der Mannschaft, werden die Spiele auf Null gesetzt und nicht gewertet. In Einzelfällen entscheidet der Vorstand.

## 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. Sollte der Spielberichtsbogen nicht korrekt ausgefüllt sein, hat der Vorstand die Möglichkeit, das Spiel nicht zu werten.

### 2.4.2

Nach Spielende ist der Spielberichtsbogen und das Ergebnis bis spätestens Montag 24:00 Uhr nach dem Spieltag in der jeweiligen WhatsApp-Gruppe vom Heimteam mitzuteilen.

### 2.4.3

Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichts bogens bzw. Ergebnisses oder nicht ordnungsgemäßem Ausfüllen des Spielbogens zu einer unsportlichen Verschiebung der Ligaergebnisse kommen, wird der Vorstand eine Strafe gegen die entsprechenden Mannschaften aussprechen.

## 2.5 Nichtantritt

### 2.5.1

Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat sie das Spiel verloren.

### 2.5.2

Eine Mannschaft, die innerhalb einer Saison 3 Ligaspiele mit nur 3 Spielern antritt oder 2 x nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Die bisher erzielten Spielergebnisse werden aus der Rangliste heraus gerechnet.

### 2.5.3

Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann die Mannschaft vom Vorstand sofort disqualifiziert und für die nächste Saison gesperrt werden.

### 2.5.4

Wird eine Mannschaft disqualifiziert, entfällt der Anspruch auf die von ihr gezahlten Startgelder, Mitgliedsbeiträge und Preisgelder.

### 2.5.5

Sollte ein Team aus Selbstverschuldung zu einem Ligaspiel nicht erscheinen, erhält der Vorstand eine Kostenentschädigung in Höhe von 140,00 €. Diese wird durch das Ausfüllen des Antrages auf Ausfallentschädigung von dem jeweiligen Team durch den Vorstand eingetrieben und ist bis zum nächsten Spieltag zu begleichen.

Die Aufwandsentschädigung i.H.v. 140,-€ setzt sich aus folgenden Punkten zusammen:

- 40€ ist die Entschädigung für den Aufsteller
- 100€ ist die Entschädigung für die Gastwirtschaft

## 2.6. Streitfragen

### 2.6.1

Streitfragen sind mit Hilfe des Vorstands zu klären. Proteste und Einsprüche müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest nicht möglich. Die schriftliche Ausführung des Protestes oder Einspruchs muss binnen 3 Tagen an den Vorstand gesendet werden (Datum, Poststempel). Wird der Einspruch oder Protest per E-Mail eingereicht, ist ein Sendebericht vorzulegen.

### 2.6.2

Ansonsten sind Streitfragen vom Vorstand und den betreffenden Mannschaftskapitänen zu klären.

### 2.6.3

Sollte gegen einen Vorstandsbeschluss Einspruch erhoben werden, ist dies dem Vorstand innerhalb von drei Tagen bekannt zu geben.

### 2.6.4

Ein Team muss mit drei Spielern das Spiel antreten. Wenn wissentlich 4 Spieler da sind, muss das Ligaspiel angetreten werden (es darf kein Unterschied gemacht werden bei den Spielern: schlecht oder gut)

## 3. Ligabildung

### 3.4.1

Die oberen Klassen (A-, B1- und B2-Klasse) setzen sich immer aus 10 Mannschaften zusammen.

### 3.4.2

Eine andere Anzahl von Mannschaften ist nur in der jeweils niedrigsten Klasse zugelassen, hier jedoch gilt mindestens 4 Mannschaften in einer Liga.

### 3.4.3

In der 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. -Liga dürfen Jugendliche ab 12 Jahre nur in Übereinstimmung mit dem jeweils aktuell gültigem Jugendschutzgesetz / Nichtraucherschutzgesetz (z. Bsp. in Begleitung eines Erziehungsberechtigten) teilnehmen.

### 3.4.4

Der Vorstand kann entscheiden, welche Mannschaften bzw. Spieler für die Ligaspiele zugelassen sind.

### 3.4.5

Der Vorstand kann entscheiden, wo die Kapitänssitzungen abgehalten werden.

### 3.4.6

Jugendliche unter 18 Jahren, die an den Ligaspielen teilnehmen, müssen eine, von ihren Erziehungsberechtigten unterschriebene, Vollmacht immer bei sich tragen und auf Verlangen vorzeigen. In dieser Vollmacht muss mindestens vermerkt sein, dass die Erziehungsberechtigten des Jugendlichen Kenntnis von den Ligaspielen haben und sie den Aufenthalt und die Teilnahme des Jugendlichen in der Lokalität dulden (Jugendschutzgesetz).

## 4. Saisonende

Die Saison endet mit der Ehrung der platzierten Teams. Des Weiteren werden die Sportförderpreise an die Einzelmeisterschaften übergeben. Sollte eine Mannschaft die Sportförderpreise an diesem Termin nicht entgegennehmen können, so hat sie letztmalig die Gelegenheit auf der Kapitänssitzung die Sportförderpreise in Empfang zu nehmen. Sind nach diesen Terminen die Sportförderpreise noch nicht abgeholt worden, fallen die Sportförderpreise an die 1. E-Dart Stadtliga Leipzig e.V. zurück und werden der Jugendförderung zugeführt.

# Zu guter Letzt, die wichtigste Regel aller Regeln

# !!!!!!! Fair play please !!!!!!!!